

ERFAHRUNGSTUFEN

15-21

ABENTEUER

41

Das Schwarze Auge

DER LÖWE UND DER RABE I

Tar Honak



Ein Gruppenabenteuer für den Meister und 4-6 Helden


**Schmidt
Spiele**

Der Löwe und der Rabe

Teil 1: Tar Honak

von
Hadmar Freiherr von Wieser

Eine Kampagne für den Meister und 3-6 Helden
der Erfahrungsstufen 15-21
ab 14 Jahren

Testspieler:
Birgit Capelle
Thomas Finn
Timo Gleichmann
Ulrich Kiesow
Ina Kramer
Michelle Melchers
Susi Michels
Jürgen Pirner
Beate Razen
Thomas Römer
Björn Steinborn
Norbert Venzke
Christian Weiß

© 1992 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von Christian Turk und Ina Kramer (S. 12, 22, 24, 25)
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Inhalt

Das Abenteuer	4
Die erste Szene	4
Für den Meister: Allgemeines und Bedenkenswertes.....	4
Die Vorbereitung	4
Die Chronologie.....	4
Die Helden.....	5
Die Gliederung.....	6
Für den Meister: Die Kampagne.....	7
Die Handlung.....	7
Die Ausrüstung	8
Die Erfahrung	9
Die Personen.....	9
Die Eroberer	10
Die Söldner A1'Anfas	15
Truppenteile.....	16
Ausrüstung.....	17
Besondere Funde	18
Die Befreier	19
Die Fürsten der Novadis	23
Die Krieger der Novadis.....	24
Ausrüstung.....	25
Die Schlacht am Szinto.....	26
Der Kalender: 1.Praios (15 Hal) bis 26.Firun (15 Hal) 1 Der novadische Kalender:	26
Die Schlacht.....	27
Der Beginn des Abenteuers	27
Die ‚Dunklen‘	29
Auffällige Personen – die Helden finden zueinander	29
Verstecken	29
Flucht.....	30
Der Hügel	30
Verluste.....	30
Abenteurpunkte.....	31
Die Erinnerung.....	31
Wer bin ich?.....	31
Wo bin ich?.....	31
Abenteurpunkte.....	32
Was ist geschehen?	32
Die Schlachtordnung	32
Das schwarze Wunder	32
Abenteurpunkte.....	33
Die Lage	33
Das Schlachtfeld	33
Das Wunder	33
Malkillabad.....	34
Der Gegner	34
Wohin?.....	35
Abenteurpunkte.....	35
Die Reise.....	35
Die Strecke	35
Abenteurpunkte.....	36

Das Abenteuer

»Echte Helden meistern jede Situation. Gerade in den wunderbarsten Fällen, wenn alles Wissen, alle Kultur, alle Erfahrung sinnlos und unangebracht erscheinen, trennt sich die Spreu vom Weizen. Der Veteran scheitert – doch der Held triumphiert!«

(Aus „Die Sage vom Rondra-Heiligen Leomar: Ein wahrer aventurischer Held“, Vorwort der Baburiner Ausgabe zum 1800. Geburtstag)

Die erste Szene (den Spielern vorzulesen)

Man Will dich umbringen!
Entsetzlicher Lärm um dich herum. Ein urtümliches Brüllen.
Schmerzensschreie.
Menschenmassen. Hunderte. Tausende.
Du bist verletzt.
Schwarze Rauchschwaden ziehen über die Ebene. Der Dunst riecht weniger nach Brand als nach Blut.
Sie kämpfen gegeneinander.
Fremdartige Gesichter. Braune flatternde Gewänder. Bärte.

Dunkle Augen. Ohrringe.

Schwerbewaffnete erschlagen wehrlose Bauern.

In deinem Arm steckt ein Pfeil, der Schaft ist dicht über der Wunde abgebrochen. Er scheint eher mit Gewalt abgeknickt worden zu sein, so wie man es machen muß, wenn man keine Zeit hat, die Verletzung zu versorgen und trotzdem weiterkämpfen will (woher weißt du das?). Du mußt jedenfalls ein ziemlich harter Bursche sein.

Auf dem Boden liegen geborstene Lanzen, Säbel, Klingen. Neben dir bricht ein Soldat zusammen, seine Standarte fest umklammert, das Feldzeichen bis zum letzten Atemzug hoch erhoben.

Gelber Lehm Boden. Helles Gras. Schilf. Ein Fluß? Ein reiterloses Pferd galoppiert vorbei.

Am Horizont eine schneebedeckte Gebirgskette.

Drei Männer in speckigen Lederrüstungen bahnen sich ihren Weg, blutige Säbel in der Hand.

Sie kommen auf dich zu!

Links von dir die Uferböschung. Hinter dir ein verkrüppelter Baum. Vor dir die Angreifer.

Was tust du hier? Und vor allem: Wer bist du?

Für den Meister: Allgemeines und Bedenkenswertes

Die Vorbereitung

Dieses Abenteuer beginnt anders als Sie und vor allem Ihre Spieler es gewohnt sind. Die Helden wissen überhaupt nichts: Wo sind sie? Was tun sie hier? Und vor allem - wer sind sie? Die Helden leiden an völligem Gedächtnisschwund. Und da die Helden nichts wissen, sollen auch die Spieler nichts wissen.

Sammeln Sie die Dokumente der Stärke bzw. die Heldenbriefe ihrer Spieler ein. Wenn für die Handlung mehrere Helden eines Spielers zur Auswahl stehen, dann sammeln Sie alle Unterlagen ein, und entscheiden Sie selbst!

Erzählen Sie nichts über die Handlung. Wenn Sie Ihre Spieler neugierig machen wollen, berichten Sie nur über die eben beschriebenen, eigenartigen Vorkehrungen.

Denken Sie daran, die Umschlagillustration dieses Abenteuerbuches nicht zu früh zu zeigen. Verstecken Sie es möglichst in einem anderen neuen Abenteuer. Wenn es unvermeidbar war, daß Ihre Spieler wissen, welches Abenteuerbuch benutzt wird, dann streuen Sie Falschmeldungen aus:

„Das Abenteuer ist Schrott. Wir spielen eines, das ich mir ausgedacht habe. Ich benutze nur die Hintergrundinformationen.“ Und wenn doch alles vergebens ist, wenn Ihre Spieler über den Inhalt Bescheid wissen, dann erinnern Sie sich und sie an die ursprüngliche Idee unseres Hobbys: Rollenspiel! „Macht euch die Mühe und stellt euch vor, ihr wüßtet gar nichts. Spielt die Rolle! Übrigens: Es gibt mehr Abenteuerpunkte als jemals in einem Abenteuer zuvor

Die Chronologie

Zeit- und Handlungsrahmen

Dieses Abenteuer spielt in den Jahren 15 bis 17 Hal und stellt unter anderem Ereignisse und Hintergründe des Perlenmeer-

krieges zwischen Al'Anfa und dem Kalifat dar, wie sie im Aventurischen Boten 28 bis 35 beschrieben wurden.

Während der zwei Jahre dauernden Kampagne begegnen wir einigen alten Bekannten wieder: Kalif Abu Dhelrumun, Prinzessin Nedime, Sultan Mustafa von Unau und einigen anderen.

Insbesondere die zwei Wüstenabenteuer »Wie Sand in Rastullahs Hand« und »Nedime, die Tochter des Kalifen« enthalten Ereignisse, die hier - oft Jahre später - ihre logische Fortsetzung finden.

Nachträgliche Ereignisse

Die Sammlung und Erarbeitung aller relevanten Handlungsstränge und ihrer Folgen hat intensive und langwierige Recherchen erfordert. Das mag zu einem Problem führen:

Zum Zeitpunkt des Erscheinens von »Der Löwe und der Raabe« schreiben wir in Aventurien das Jahr 20 Hal. Wenn Sie zu jenen treuen Fans gehören, die alle DSA-Publikationen sofort nach Erscheinen kaufen und so parallel zur offiziellen aventurischen Chronologie spielen, dann sind für Sie alle hier beschriebenen Ereignisse schon lange den Großen Fluß hinunter. (Damals ist Kaiser Hal noch umjubelter Herrscher des Neuen Reiches, Amene III. von Vinsalt ist noch Königin, und von Orks hat man kaum etwas gehört.)

Damit die Kontinuität für Sie trotzdem erhalten bleibt, gibt es einige mögliche Lösungen.

Die Spieler können auf einen Helden zurückgreifen, den Sie längere Zeit nicht gespielt haben, dessen weiteren Erlebnisse also nicht im Wege stehen. Vielleicht holen sie sogar einen Helden aus dem Ruhestand. Angesichts der besonderen Eigenschaften und Talente, die ein Held für diese Kampagne haben muß, halten wir es ohnehin für sehr wahrscheinlich, daß manch einer ihrer Helden ungeeignet ist. Vielleicht müssen sie sogar eigens einen erschaffen.

Aufgrund der besonderen wunderbaren Ereignisse in dieser Kampagne ist auch eine Art permanenter Gedächtnisschwund

denkbar, der bei einem Helden erst jetzt nachläßt. Erst jetzt kann er auf die Erfahrungen jener zwei Jahre zurückgreifen, erinnert sich vielleicht gar an versteckte Schätze und Beutestücke.

Da der Patriarch von Al'Anfa im Krieg den göttlichen Talisman des Boron verwendet, wäre es möglich, daß ihn später einer seiner Gefolgsleute einsetzt - gegen die Helden. Wie Sie die entsprechende Szene gestalten, finden Sie am Ende der Kampagne.

Die Helden

Die Auswahl der Helden für diese Kampagne treffen Sie, der Meister. Falls ein Spieler über gar keinen passenden Charakter verfügt, lassen Sie ihn notfalls einen nach Ihren Richtlinien erschaffen, oder bereiten Sie gar einen für den Spieler vor.

Stufen

Eine der Grundvoraussetzungen für die Kampagne ist eine besonders hohe Stufe. Damit meinen wir immerhin aventurische Helden, die in einem Atemzug mit Recken wie Fürst Cuanu von Albernia und dem Hochgeweihten Viburn von Hengisfort oder mit Magiern wie Rohezal oder Elcarna genannt werden. Manch einer von ihnen wird vielleicht gar schon mit dem Schwertkönig Raidri Conchobair oder der Amazonenkönigin Yppolita verglichen...

Eine derartige Erfahrung ist erstens nötig, um die Katastrophe am Szinto zu überstehen, die Hunderten anderer Kämpen Leben oder Freiheit kostet. Zweitens sollen die Helden entscheidend und führend in den Krieg eingreifen und im Staat des Kalifen Karriere machen; dafür sind vor allem hohes Charisma und eine breite Palette an Erfahrungen unentbehrlich.



Davon abgesehen ist es natürlich möglich, daß weniger erfahrene Helden in diesem Krieg 'mitmischen'. Im Wesentlichen gehen wir aber davon aus, daß nur Charaktere von außergewöhnlicher Macht ganz unweigerlich in entscheidenden Momenten am richtigen Ort sind und dann auch das richtige Tun können.

Heldentypen

Was die Heldentypen und deren Rollenspiel angeht, müssen Sie zu Anfang einige wichtige Einschränkungen berücksichtigen. In einzelnen Abenteuern von einigen Tagen Dauer mag es angehen, einen unpassenden Helden zu spielen, der vor allem aus Loyalität zur Gruppe dabeibleibt.

Diese Kampagne aber dauert zwei Jahre; ihr Inhalt umfaßt größtenteils Krieg, Politik, Planung und Intrigen; und der Schauplatz sind die Randgebiete der mörderischen Khom-Wüste.

- Hervorragend eignen sich als Helden natürlich direkt betroffene Einheimische, nämlich Novadis. Es müssen nicht die typischen Stammeskrieger sein, sondern es könnte sich auch um Magier handeln, oder sogar um Streuner, Gaukler, Händler oder Jäger.
- Sehr gut eignen sich Amazonen, Krieger, Söldner und vergleichbare Typen; ohne zumindest zwei Helden dieser Richtung könnte das Abenteuer unglaublich und unbefriedigend werden.
- Streuner, Gaukler, Händler, Diebe, Jäger, Seeleute und ähnliche Abenteurer werden sich zurechtfinden, solange ihre Gefährten die ehren- und gefährvollen Aufgaben übernehmen.
- Magier sind ziemlich unproblematisch ins Spiel einzubeziehen, wenn sie schon ans Abenteuerleben gewohnt sind. Der Einsatz von Magie in einem echten Krieg kann und soll extreme Auswirkungen haben, insbesondere was den Einsatz von Dämonen, Illusionen und Beherrschungen angeht. Großmeister werden hier kriegsentscheidende Bedeutung erlangen.
- Geweihte sind mit Ausnahme von Ronda-Geweihten - für die dieser Krieg eine Lebensaufgabe werden kann - bedenklich. Ganz besonders Anhänger von Hesinde und Tsa werden als 'Echsendiener' und 'Schlangenanbeter' verdammt. Und die unvermeidlichen Auflagen und Missionsversuche dürften in einem Krieg zweier fanatischer Religionen eine stete Gratwanderung darstellen
- Angefeindet werden auch Hexen mit ausgeprägtem Schlangenkult; eine tulamidische Hexe allerdings wäre durchaus angebracht.
- Typische Nordländer sollten Sie nur beschränkt zulassen: Thorwaler sind zwar echte Weltenbummler, und Norbarden entstammen ursprünglich diesem Kulturraum, aber das Klima wird beiden das Letzte abfordern.
- Nichtmenschen sollten eine Seltenheit sein. Für Zwerge (zu Fuß im Kettenhemd durch die Wüste) und Elfen (stets als Djinnen identifiziert) sind Klima und Kultur gleichermaßen gefährlich.

Zur Frage der Sklaverei: Ein fanatischer Sklavenbefreier könnte in diesem Krieg zwischen zwei Sklavenhalter-Staaten Schwierigkeiten haben. Mohas dagegen sind eine pikante Rolle, werden sie doch seit fast 3000 Jahren vom tulamidischen Kulturkreis beeinflußt.

Ein Held, der - sei es durch Herkunft, sei es durch frühere Abenteuer - loyal zu Al'Anfa steht, ist in diesem Abenteuer fehl am Platze.

Sonst sind die üblichen Vorurteile des Landes der Ersten Sonne zu bedenken: Heldinnen und Mohas werden als (wertvoller) Besitz betrachtet, Zwerge und vor allem Elfen kennt

man kaum. Schelme haben in dieser Kampagne definitiv nichts zu suchen.

Talente

Einige Talente dürften in dieser Kampagne ungewöhnliche Bedeutung erlangen. Vor allem sollten sie für Wissensgebiete, die oft nur als ‚Optionale Talente‘ geführt werden, die Grundwerte sowie eventuelle Steigerungen festlegen. Insbesondere ‚Kriegskunst‘ und ‚Staatskunst‘ werden in einer militärischen und politischen Kampagne unabdingbar für den Erfolg sein. Auch ‚Geografie‘ kann in einem fremden Land lebenswichtig werden. Selbst wenn Ihre Helden nur lebenslustige Weltenbummler sind, die sich bisher wenig darum kümmern haben (d.h. die Talente nicht gesteigert haben) - im Zuge dieses Krieges werden sie Vieles lernen.

Macht

Bedenken Sie, daß sich die Handlungsmöglichkeiten hochstufiger Helden potenzieren, je mehr Handlungsspielraum man ihnen läßt - und diese Kampagne läßt fast jeden Spielraum!

Was die üblichen Möglichkeiten des DSA-Regelsystems angeht, dürfte aber keine Gefahr für die Spielbalance bestehen. Natürlich haben ihre Helden teilweise übermenschliche Eigenschaftswerte und in einigen Talenten die Vollendung (TAW: 18) erreicht. All die unaufhaltsamen Krieger, unhörbaren Schleicher, alles durchbrechenden Magier und diabolischen Giftmischer werden Sie immer wieder aus dem Konzept bringen oder zur Verzweiflung treiben.

Aber das Regelsystem sowie Aventurien halten diese Extreme aus. Denken Sie immer daran, daß Sie eine ganze Welt zur Verfügung haben, um zu reagieren. Dann und wann werden zwanzigköpfige alananische Trupps, die Sie für ein echtes Hindernis halten, einfach ausgeschaltet werden. Aber Sie haben immer noch 2000 Mann in Reserve, und Dutzende Veteranen, und einige Erzschorlen

Lästig, aber nicht unspielbar wird die Lage, wenn auch Ihre Helden auf entsprechendes Gefolge zurückgreifen können. Eine Anzahl verdienter Helden hat es im Mittelreich zum Baron gebracht, und es ist recht wahrscheinlich, daß sie ihre 10 bis 30 Mann auf den Kriegszug mitnehmen wollen. Wenn Sie nicht wollen, daß Ihre Rollenspielrunde zum Brettspiel ausartet, müssen Sie hier einschreiten.

Zunächst einmal erinnern Sie derartige Helden an ihre geschworenen Landes- und Lehenspflichten: Eine Baronie läßt man nicht „schnell einmal“ ein paar Monate ohne Führung und ohne Truppen zurück. Wenn der Spieler uneinsichtig bleibt („mein treuer Stallknecht Hinkebein schmeißt so lange den Laden...“), werden Sie als flexibler Taktiker reagieren: Wenig ausrichten können Sie über die Moral der armen Gefolgsleute, die zum Kriegszug verdonnert werden - denn natürlich ist ihr Baron eine der größten Führungspersonlichkeiten des Reiches - so jemandem läuft man nicht davon... Benutzen Sie also lieber das Stilmittel der klassischen Helden sagen: Die Gefährlichkeit des Abenteuers mißt man daran, daß der Held sie überlebt - nur der Held! Mörderische Gewaltmärsche durch Wüste, Gebirge oder Sümpfe, Überfahrten durch piratenverseuchte Südgewässer, die Katastrophe am Szinto, und schließlich die Strapazen eines zweijährigen Krieges kosten einem nach dem anderen der Getreuen das Leben - man kennt das. Der Baron aber kehrt um zumindest eine Erfahrung reicher zurück: Er ist eindeutig ein Held, ebenso eindeutig ist das jedoch nicht jeder Aventurier!

Ausrüstung

Darüber hinaus verfügen die meisten Helden auf der 15. Stufe über ein oder mehrere magische Artefakte, deren Wirkung und Einsatzmöglichkeit oft kaum mehr abgesehen werden kann. Auch hierin können Sie aber großzügig verfahren. Ungewöhnliche Fortbewegungsmittel sind in diesem Abenteuer kein Problem. Luftaufklärung per Hexenbesen - üblicherweise ein stiller Mißbrauch - oder durch Verwandlung in ein flugfähiges Tier ist überaus erwünscht. Streitwagen, Kriegselefanten oder gar Fliegende Teppiche, die manche Handlung ruinieren können, sind ausdrücklich vorgesehen. Und auch all die Heldenhunde, Geparden, Falken oder gar Löwen - oder womit man bei Spielern rechnen muß - können an der Seite ihres Herren in jede Schlacht stürmen. Die Gewinner des »Großen Donnersturmrennens« dürfen in diesem Abenteuer ausdrücklich mit dem himmlischen Streitwagen der Rondra eingreifen: Wenn ein überfallartiger Angriff, unterstützt durch eine Manipulation des Schwarzen Gottes, nicht den Einsatz dieses Inbegriffs ehrbarer Kriegsführung rechtfertigt. Dies gilt natürlich auch für die Träger oder Anwender vergleichbarer heiliger Artefakte, die Ihnen in anderen Abenteuern Kopfzerbrechen und Schwierigkeiten mit der Spielbalance bereiten. Sollten Sie trotzdem Bedenken haben, so stehen Ihnen gleich zu Beginn eine Katastrophe und sodann zwei Jahre zur Verfügung, um den Helden derartige ‚Kampagnenkiller‘ abzuzeugen.

Zusammenspiel

Von besonderer Bedeutung ist es auch, daß Ihre Spieler ebenso wie deren Helden eine harmonische Gruppe bilden. Ein frustrierter Einzelgang kann in dieser Kampagne enorme Auswirkungen haben, noch mehr Trotzhandlungen oder gezielte Sabotage gemeinsamer Pläne.

Die Gliederung

Um der gewaltigen Datenfülle dieser Kampagne Herr zu werden, haben wir sie in zwei Bände und in acht Kapitel gegliedert.

Das vorliegende erste Kapitel beschreibt die allgemeinen Aspekte des Abenteuers sowie spezielle Probleme und Gesichtspunkte bei der Führung einer Kampagne.

Das zweite Kapitel ist dem knappen Dutzend wichtigsten Meisterpersonen sowie ihrem tausendköpfigen, gesichtslosen Gefolge gewidmet. Hier finden Sie alle entscheidenden Daten, wann und wie immer diese Personen auch später auftreten mögen.

Das zweite Kapitel beschreibt die Schlacht am Szinto, den Einstieg in die Kampagne, der in einer Art Rückblende erfolgt.

Die nächsten vier Kapitel beschreiben chronologisch die Ereignisse des Krieges, benannt nach der jeweiligen Hauptperson:

Tar Honak und sein Angriff auf das Kalifat bis zur Eroberung Mherweds;

Sultan Mustafa und sein Versuch, die Verteidigung des geschlagenen Kalifates zu organisieren;

Kalif Malkillah III. und seine Maßnahmen zur Neuerrichtung des Kalifates;

Prinzessin Nedime und das Geheimnis, das sie mit den mittelländischen Helden verbindet.

Während der ersten Hälfte der Kampagne bekommen die Helden Gelegenheit, an jeder Form von Krieg teilzunehmen, insbesondere an einer Belagerung (als Verteidiger), an der

Befreiung einer Stadt und an einer offenen Feldschlacht. Dazu kommen Scharmützel, Karawanenüberfälle, Kommando-Unternehmen und dergleichen. Die Handlung wurde so gestaltet und alle wichtigen Elemente so verteilt, daß jede dieser Auseinandersetzungen in klassischer Form ablaufen kann - zum größtmöglichen Vergnügen der Spieler.

Die zweite Hälfte der Kampagne widmet sich der Politik. Die Helden bekommen die Gelegenheit, im neuerstandenen Reich Rastullahs Karriere zu machen, wobei alle denkbaren Möglichkeiten und Probleme angesprochen werden.

Das achte und letzte Kapitel schließlich widmet sich dem Abschluß der Kampagne, der endgültigen Situation in Aventurien, und möglichen Folgen und Fortsetzungen.

Zur weiteren Ausgestaltung haben wir etliche Verweise auf andere DSA-Publikationen eingefügt. Der Inhalt all dieser Zitatstellen ist in dem vorliegenden Text berücksichtigt worden. Sie müssen die Originale also nicht kennen. Wenn Sie aber zusätzliche Anregungen und genauere Beschreibungen suchen, können Sie immer auf diese Texte zurückgreifen.

Für den Meister: Die Kampagne

Die Handlung

Die beiden Abenteuerbücher von ‚Der Löwe und der Rabe‘ bilden eine Kampagne im eigentlichen, nämlich dem militärischen Sinn. Daraus ergeben sich besondere Probleme für die Spielführung.

Unabhängige Handlung

Einer der wesentlichsten Aspekte einer Kampagne ist die fortlaufende, grundsätzlich von den Spielern unabhängige Handlung. Es ist die Aufgabe des Meisters, den gesamten Schauplatz der Kampagne zu simulieren. Truppen bewegen sich durch die Landschaft, Städte werden angegriffen, kriegswichtige Ziele werden zerstört. Herrscher äußern neue Befehle, Anführer reagieren auf die Züge des Gegners, einfache Leute durchkreuzen die Pläne der hohen Herren.

Jede Handlung der Spieler führt zu einer Kettenreaktion von Folgen, die den Schauplatz völlig verändern können. Wenn die Helden eine Stadt erobern, werden die geschlagenen Truppen eine andere Position ausbauen. Die Karawanen und Kundschafter des Feindes werden andere Strecken benutzen. Der Feind wird über einen Gegenschlag nachdenken, sei es eine Rückeroberung, sei es ein Einbrechen an anderer Stelle. Insbesondere stehen Sie vor dem Problem, Ihren ungeduldigen Spielern zu vermitteln, daß man einen Krieg gegen Al'Anfa nicht mit drei entscheidenden Aktionen und binnen zwei Wochen gewinnen kann. Und die Helden kämpfen wirklich gegen den Stadtstaat Al'Anfa und nicht gegen den Patriarchen Tar Honak. Selbst wenn die Anführer ausgeschaltet werden, bleibt eine vieltausendköpfige Kriegsmaschinerie, die sich durch das Land frißt.

Und das Wort ‚frißt‘ steht hier nicht zufällig: Truppen, ob Feinde oder Verbündete, bewegen sich mit quälender Langsamkeit (ein Heer marschiert immer nur so schnell wie seine langsamste Einheit, mit Troß und Verwundeten sogar nur die Hälfte). Aber ob Gewaltmarsch, langsamer Zug oder Lager - die Truppen wollen ernährt werden!

Vielleicht macht es Ihnen ja Spaß, die unterschiedlichen Truppen Al'Anfas und seiner Vasallen - von Ordenskriegern über Söldner und Freibeuter bis zu Zwangsrekrutierten - auf Ihrer Generalstabskarte hin und her zu bewegen, über ihre Einsatzmöglichkeiten nachzudenken und sich selbst ein wenig als Eroberer zu fühlen.

Je intelligenter Sie den Feind spielen, desto plausibler wird die Kampagne, und desto größer die Herausforderung für die Helden.

Spielerhandlung

Die Beschränkungen der Spielmöglichkeiten haben wir

angesprochen. Andererseits haben wir für diese Kampagne hochstufige Helden ausgesucht, damit die Handlungen der Spieler entscheidende Bedeutung erlangen können. Letztlich werden Anwesenheit und Eingreifen der Helden auch ausschlaggebend für Sieg oder Niederlage sein.

Auch die Handlungen der Verbündeten werden deutlich beeinflusst. Vieles, was der Text als Aktionen Anderer beschreibt, könnte von den Helden früher oder besser durchgeführt werden. Wenn beispielsweise irgendwo novadische Truppenverlegungen angegeben werden, können diese natürlich genauso gut auf Aktionen der Helden beruhen. Wenn die Helden z.B. beschließen, Verstärkungen aus Fasar zu holen, ist es Ihre Aufgabe, aus den vorgegebenen Ereignissen und den Bemühungen der Spieler einen logischen Kompromiß zu schließen.

Handlungsfreiheit

Grundsätzlich steht es den Helden frei, zu gehen wohin sie wollen, und zu tun, was sie für richtig halten. Es ist Ihre Aufgabe, der Kampagne trotz allem einen Rahmen zu geben - sowohl was räumliche Bewegungen als auch mögliche Aktionen angeht.

Über Klugheit, Intuition, Erfahrung und Talente der Helden können Sie diesen Bedenken und Alternativen mitteilen. Es mag verführerisch sein, Verstärkungen aus dem Norden der Khom zu holen, aber indessen könnte die Verteidigung der Novadis zusammenbrechen. Es mag sinnvoll sein, einen gegnerischen Anführer durch einen Sturmangriff zu überwältigen, aber vielleicht ist ein Attentat durch einen Einzelnen effektiver.

Störend für den Spielgenuß wird es vor allem dann, wenn sich die Spieler gleichzeitig für verschiedene Handlungen entscheiden, sei es aus Uneinigkeit, sei es aus koordinatorischen Überlegungen.

Kurze Alleingänge können sehr reizvoll durchgespielt werden. Mitspieler können beobachten und - wenn es darum geht überlegene Fähigkeiten darzustellen - Tips geben. Vielleicht schieben Sie aber auch eine Eins-zu-Eins-Sitzung zwischen Meister und Spieler ein, und der genaue Ablauf des Solo-Abenteuers wird immer ein Geheimnis des Helden bleiben. Wenn sich die Gruppe für längere Zeit trennen will, sollte jeder Handlungsstrang von der ganzen Gruppe durchgespielt werden. Während ein Held spielt, übernehmen andere Spieler einheimische Nebendarsteller oder andere Meisterpersonen.

Von einem besonderen Aspekt der Handlungsfreiheit, nämlich dem Anwerben permanenten Gefolges und der Übernahme von Ämtern, müssen wir grundsätzlich abraten. Wer das Leben eines unabhängigen Abenteurers wählt, wird sich in einer Hierarchie nie wohlfühlen, selbst wenn er ziemlich weit

oben steht; irgendwann werden ihm Verpflichtungen und Verantwortungen eintönig werden. Das gilt nicht nur für den Held, sondern auch für den Spieler. Wer echte Strategie- und Wirtschafts-Simulationen vorzieht, wird mit einem Rollenspiel nie ganz glücklich werden.

Meisterpersonen

Den wichtigsten Teil der spieler-unabhängigen Handlung macht das Leben der Meisterpersonen aus. Nicht nur daß jeder einzelne dieser Herrscher, Kriegsherren, Intriganten, Diebe und Bauern stets versucht, die Kampagne in seinem Sinn zu beeinflussen. Die Helden werden auch direkten Kontakt knüpfen. Sie werden einzelne Meisterpersonen kennenlernen, sich mit ihnen anfreunden oder sie hassen lernen, sie werden ihren Erfolg beobachten und sie sterben sehen. Mit dem überzeugenden Rollenspiel dieser Personen steht und fällt die Kampagne.

Es kann immer wieder geschehen - durch Würfelpech oder eindeutige Absicht der Spieler - daß einzelne Meisterpersonen sterben oder ausgeschaltet werden, solange sie noch für die Handlung wichtig sind. Zögern Sie nicht, solche Personen durch gezielte, aber heimliche Manipulationen am Leben zu erhalten, oder sie, wenn es zu spät ist, in ihrer Funktion zu ersetzen. Wir haben uns bemüht, für die wichtigsten Meisterpersonen mögliche Sicherheitsvorkehrungen und Alternativen aufzuzeigen.

Heldentod

Sinngemäß gilt das eben Gesagte auch für die wichtigsten Personen der Kampagne, die Helden. Auch hier besteht immer die Möglichkeit, gefallene Helden durch Meisterpersonen zu ersetzen (siehe ‚Die Befreier‘), oder auch neue Helden ins Spiel zu bringen.

Trotzdem sollte sich dieses Problem in Grenzen halten. Der Tod eines einzelnen Helden hat häufig dramaturgischen Wert. Gerade während einer Kampagne können wir eine Sterbeszene durchaus empfehlen, wenn der Spieler und seine Mitspieler wirklich nachvollziehen können, wie das Fehlen des Kameraden sich auswirkt, wie Freund und Feind reagieren, und wie sich schnell Sagen um Leben und Sterben des Helden ranken. Das Hinscheiden der gesamten ursprünglichen Gruppe, selbst wenn sie ersetzt wird, läßt die Kampagne jedoch meistens an Sinn verlieren - abgesehen von der Frustration der Spieler. Einige gezielte Regelbiegungen in letzter Minute sind hier durchaus erlaubt.

Die Ausrüstung

Reittiere

Das Abenteuer geht stillschweigend davon aus, daß die Helden mit Pferden oder anderen Reittieren ausgerüstet sind, wenn sie ins Land der Ersten Sonne aufbrechen. Die gesamte Strecke zu Fuß zurückzulegen ist entsetzlich strapaziös. Darüber hinaus ist es peinlich und hinderlich, als Verbündeter eines Reitervolkes einer der wenigen Fußgänger zu sein. Außerdem bieten Reittiere Gelegenheit für viele schöne Szenen: halsbrecherischer Angriff, atemberaubende Flucht, pompöser Auftritt, ergreifende Treue, Diebstahl und Verfolgung, langsames Zuschandenreiten, plötzlicher Verlust oder tragischer Tod, Kauf auf dem Basar oder Fang eines Wildpferdes - um nur einige zu nennen. Jeder Held sollte während der Kampagne mindestens ein Reittier verlieren, sofern es sich bei dem Vierbeiner nicht gerade eine ‚Meisterperson‘ mit ausgearbeiteter Persönlichkeit und eigenen Abenteuern handelt.

Wenn man sein Pferd nicht regelmäßig (etwa jede Stunde für 1 Spielrunde) am Zügel führt und während der Mittagshitze nicht zwei Stunden lang schont, verliert das Pferd zusehends Ausdauer und Lebenspunkte, bis es schließlich eingeht.

Pferde sind bei den Novadis recht preiswert, aber trotzdem ist ein Pferdekauf immer eine Gelegenheit, den Helden ihr Geld abzunehmen - und eine hübsche Rollenspielszene dazu.

Verluste

Auch was die übrige Ausrüstung angeht, ist es wichtig für den Eindruck von Gefahren und Strapazen, daß immer wieder Waffen, Ausrüstung und Kleidung kaputtgehen.

Jeder Held, der keine sehr ungewöhnliche Waffe führt, wird sie irgendwann durch Materialermüdung verlieren; setzen

Sie den Bruchfaktor jeden Monat, in dem gekämpft wurde, um 1 in die Höhe. Persönliche und Magische Waffen sind ziemlich unverwüstlich. Daher sollten solche Waffen irgendwann einmal verloren oder gestohlen werden. Schon die Schlacht am Szinto eignet sich dafür hervorragend. Wie groß werden die Anstrengungen sein, wie groß die Freude, die Waffe nach einigen Monaten wiederzufinden!

Keine Rüstung hält einen zwei Jahre dauernden Krieg aus. Nach jedem Kampf, in dem ein Held die Hälfte seiner Lebensenergie verloren hat, hängt die Rüstung in Fetzen oder Trümmern; auch der Rüstungsschutz wird halbiert. Mit Talentproben auf ‚Schuster‘ und ‚Plättner‘ läßt sich die Rüstung wieder auf Vordermann bringen; ganz neu wird sie nie wieder. Spätestens nach der dritten Generalüberholung ist die Rüstung endgültig Müll.

Auch Kleidung hält nicht lange, wenn sie mit Schweiß und Blut getränkt wird, und wenn sie ständig am Leib trocknen muß.

Für alle Verbrauchsgüter, insbesondere Wasser, aber auch Nahrung, Lampenöl, Feuerstein, Rauchkraut und hunderterlei andere Dinge, muß der Nachschub geklärt werden.

Sie können alle derartige Probleme durch eine ausführliche Buchhaltung regeln („Verluste: 2 Einheiten Zwirn sowie 0,6 Rüstungspunkte.“) oder durch rigorose Entscheidungen („Ihr seid schon wieder einen Monat unterwegs. Ihr habt praktisch nichts mehr.“).

Die Kosten für die meisten Gebrauchsgegenstände, an die unsere verwöhnten Helden aus dem Mittelreich gewöhnt sind, betragen mindestens das Dreifache, um so mehr durch den Krieg.

Verletzungen

In dieser Kampagne können Sie Ihre Helden recht unbeschwert attackieren. Mit ihren durchschnittlich 80 Lebenspunkten halten sie eine Menge aus, und eine Anzahl schmerzhafter Verletzungen wird ihnen die richtige Perspektive von Zeiträumen und Gegnergröße geben: Sie brauchen einige Wochen, um sich zu erholen - so wie ihre novadischen Verbündeten und wie ihre Gegner.

Wenden Sie zumindest dann und wann die Regeln für Wundfieber an. Es ist wichtig, daß die Helden ihre Verletzungen ernst nehmen, und daß ihnen klar wird, daß man nicht monatelang ‚halb gesund‘ sein kann.

Auch die gesichtslosen Soldaten sind - sofern sie überhaupt überleben - nicht beliebig einsetzbar. Nach jedem Kampf gleich großer Einheiten sind auf beiden Seiten 50% verwundet. Bei ungleichen Verhältnissen verschiebt sich auch dieser Anteil: z.B. bei Drei-zu-Eins-Überlegenheit nur 25% der eigenen, aber 75% der gegnerischen Leute.

Verwundete sind für eine Woche ausgeschaltet (müssen aber geborgen und versorgt werden), für eine weitere Woche nur

marsch-, aber nicht kampffähig. 10% der Verwundeten sterben an Wundfieber, weitere 10% sind für die doppelte Zeit verwundet.

Die Erfahrung

Die Sprache

Das baburinische Sprachgewirr zwischen Novadis, Alanfarnern und unseren Helden macht einen der besonderen Reize dieser Kampagne aus. Heben Sie die Situation hervor, daß die Helden sich mit ihren Verbündeten kaum, mit ihren Feinden aber fließend verständigen können.

Spielen Sie die unvermeidlichen Szenen aus, wo die hochzivilisierten Helden plötzlich die radebrechenden Ausländer sind, oder jene Situation, wo man tagelang mit einem bestimmten Wort bombardiert wird, und erst viel später kann man dessen überraschende Bedeutung erfahren.

Üben Sie die novadischen Kehllaute, 'lernen' Sie einige novadische Phrasen wie das unvergleichliche „Malach malachem!“ Sagen Sie Adamant statt Diamant, Emerald statt Smaragd, Almandin statt Rubin.

Und achten Sie darauf, daß Ihre Helden nur jene Gespräche führen, die Ihre Sprachkenntnisse zulassen: Ein Held mag einen noch so sensationellen Verteidigungsplan für eine Festung haben; wenn er nur Garethi spricht, wird er dem Kommandanten mit Händen und Zeichenfeder vermitteln müssen, was er will - und wenn Sie als Meister nichts begreifen, wird der ungeduldige Wüstenfürst schon gar nichts verstehen.

Umso mehr gilt das für die unvermeidlichen Versuche, die Novadis zu einem gemeinsamen Vorgehen zu motivieren. Da werden die Helden ihre liebe Mühe haben: Würden Sie sich von einem radebrechenden Touristen erklären lassen, wie Sie mit ihrer verfeindeten Verwandtschaft gegen Ihren Erzfeind vorgehen sollen?

Ihre Helden haben lange genug Zeit, um das Novadische zu erlernen: Während der Kampagne müßten sie zwei Stufensteigerungen mit den zugehörigen Talentsteigerungen erleben - genug, um 4 Talentpunkte Novadisch zu erwerben. Sie können Ihnen auch bis zu drei zusätzliche Steigerungsversuche, jeweils einen nach zwei Wochen im Land der Ersten Sonne,

zugestehen.

Die Abenteuerpunkte

Eine militärische und politische Kampagne in einem fremden Land ist unweigerlich das größte Einzelabenteuer Ihrer Helden. Insgesamt gibt es für jeden Helden 3000 bis 4000 AP zu erringen!

Diese Kampagne zieht sich erstmals über so lange Zeit hin, daß es unfair und unrealistisch wäre, Abenteuerpunkte erst am Ende zu vergeben. Es sind daher für viele Szenen abschließende AP-Prämien angegeben.

Wegen der Fülle an Erfahrungen teils rondrianischer, teils kultureller Art empfiehlt es sich, die Talentsteigerungen etwas gezielter durchzuführen. Ein Spieler mag noch so interessiert sein, seinen Wert in ‚Alte Sprachen‘ zu steigern

- wenn er seit W6chen unentwegt an Reiterschlächten und Gewaltmärschen teilnimmt, muß sich das auswirken.

Regelvorschlag: Weisen Sie Ihren Spielern an logischen Punkten der Kampagne Talentsteigerungsversuche in bestimmten Talenten zu. Als Ausgleich für die fehlende Entscheidungsfreiheit darf der Spieler jetzt schon den besseren Wert nutzen und nicht erst bei dem späteren Stufenanstieg. Natürlich werden diese vorgezogenen Talentwürfe bei Erreichen der nächsten Stufe von den regulären abgezogen.

Wenn Sie jedoch wollen, können Sie Ihren Spielern einen Bonus geben: Für je fünf vorgeschriebene Talentwürfe erhält der Spieler bei Erreichen der nächsten Stufe einen zusätzlichen zur freien Verfügung.

Eine weitere Belohnung für die Spieler ist die ‚Ego-Massage‘: Lassen Sie ab und zu durchblicken, wie beeindruckend die Eigenschaften und Fähigkeiten der Helden - sprich: ihre angesammelte Erfahrung - sind. Es hat wenig Sinn, wenn Spieler ständig durch Situationen stolpern, als hätte sich im Lauf der letzten 15 Stufen eigentlich nichts geändert.

Immerhin dient ein Rollenspiel der Unterhaltung, und etwas ‚Beweihräucherung‘ macht jedem Freude. Gönnen Sie Ihren Spielern das Vergnügen und beschreiben Sie, wie ein Held ihres Kalibers auf einfache Verbündete und Gegner wirkt. Warum sollen immer nur die Meisterpersonen die beeindruckenden Auftritte haben?

Die Personen

»Tausende ziehen in den Krieg, um dort zu Siegen, zu scheitern oder ihr Leben zu lassen, aber die Geschichte bewahrt immer nur eine Handvoll Namen.«

(Aus: „Der ringende Herr“, von Graf R.H. v. Rabenmund, 211 v.H.)

Das folgende Kapitel beschreibt die wichtigsten Häupter der beiden kriegsführenden Parteien, bedeutende Vertreter des umkämpften Landes, und einige andere Personen, die in der einen oder anderen Weise von dem Krieg betroffen sind. Im wesentlichen wird das aus diversen Regionalmodulen und -boxen bekannte Format für ‚Redaktions-Personen‘ verwendet, also Meisterpersonen, deren Schicksal nicht einmal dem Willen des Meisters völlig untersteht, sondern die für die allgemeine Entwicklung Aventuriens Bedeutung haben. Verstehen Sie die ausführlichen Personenbeschreibungen so vieler Beteiligter nicht einfach als Auflistung ihrer Kampfwerte. Sie sollen Ihnen auch die Möglichkeiten geben, jeden einzelnen Charakter darzustellen, insbesondere wenn es um

die Reaktionen auf die langfristigen Ereignisse der Kampagne geht. Für jede Meisterperson werden angegeben:

- Meisterinformationen (Kampagne): Hintergrund der Person, mögliches Wissen erfahrener Aventurier über sie, Rolle in der Kampagne.
- Allgemeine Informationen: Offensichtliches bei erster Begegnung oder Beschreibung.
- Spezielle Informationen: Ausführliches Erscheinungsbild, auffälliges Verhalten.
- Meisterinformationen (Rollenspiel): Verhalten, typisches Zitat, Eigenschaften & Talente, besondere Besitztümer und Geheimnisse.

Bei allen Meisterpersonen sind Attacke, Parade und Trefferpunkte für die Hauptwaffe angegeben. Wenn die Person anders kämpft, insbesondere wenn ein Novadi mit der Lanze zu Pferde statt mit dem Khunchomer angreift, müssen Sie AT/PA neu berechnen: Vergleichen Sie die Talentwerte und ziehen Sie die Differenz von AT/PA ab.

Alle angegebenen Kampf- und Talentwerte sind unmodifiziert. Behinderung durch Rüstung und Waffenvergleichswerte müssen je nach Situation errechnet werden. Bei Reitproben ist der Ausbildungsgrad der Pferde zu berücksichtigen.

Ausgenommen sind die angegebenen Trefferpunkte, die bereits Zuschläge für Körperkraft und Persönliche Waffe enthalten.

Bei den herausragenden Talentwerten werden generell nur diejenigen aufgelistet, in denen die Person die Meisterschaft (TAW: 10+) erlangt hat. Die für die Kampagne entscheidenden Talente ‚Kriegskunst‘ und ‚Staatskunst‘ werden bei vielen Personen trotz niedrigerer Werte angegeben, bei den wichtigsten Anführern auch andere Talente.

Ähnliches gilt für die beherrschten Sprachen und Alten Sprachen. Beachten Sie, daß Novadis mit TAW: Garethi 2 oder 3 mit starkem Akzent und eingeschränktem Wortschatz sprechen.

Die Eroberer

Tar Honak

Meisterinformationen:

Seine Hochwürdigste Erhabenheit Tar Honak, Patriarch von Al'Anfa, gehört als Herrscher der reichsten Stadt Aventuriens zu den bekanntesten Personen des Kontinentes. Sollten Ihre Spieler wider Erwarten wenig oder nichts über ihn wissen, benutzen Sie Talentproben auf ‚Geografie‘, ‚Götter & Kulte‘ und ‚Staatskunst‘, um die wichtigsten Informationen weiterzugeben:

Al'Anfa, die ‚Pestbeule des Südens‘, wird eigentlich von einem Rat aus reichen Patriziern und Boron-Priestern regiert. Seit das Oberhaupt der Boron-Kirche, Bal Honak, jedoch vor fast 75 Jahren das Kriegsrecht ausrief, liegt die alleinige Macht beim Patriarchen - inzwischen dem Sohn Tar.

Dessen Veranlagungen waren keineswegs überragend, aber

mit seinem gesellschaftlichen Hintergrund mußte er zu einem der Mächtigsten Aventuriens aufsteigen. Lange Zeit verließ er sich auf die Seherin Salamandra (siehe »Der Bund der Schwarzen Schlange«).

Doch Tar Honaks eigentlicher Höhenflug begann erst, als seine Gebete an den Schwarzen Gott erhört wurden. Dessen Offenbarung lautete: Von dieser Stunde an kann kein Sterblicher Tar Honak töten, keines Menschen Hand und keine Waffe ihn berühren. Mit dieser Gabe Borons und - als Oberhaupt des alananischen Kultes - im Besitz des göttlichen Talismans wagt Tar Honak den Angriff auf das Kalifat der rastullah-gläubigen Novadis.

Rolle in der Kampagne:

Tar Honak ist der Auslöser des Krieges zwischen dem Löwen (Rastullah) und dem Raben (Boron), nicht jedoch der eigentliche Führer des Angriffes.

Denn der Patriarch kommt im Zuge der Kampagne ums Leben. Im ‚offiziellen‘ Aventurien fällt er - schwer nachprüfbar nach Berichten zufolge - der unsterblichen Magierin Nahema und der trahelischen Königin Peri III zum Opfer. Wenn Sie ein Ende vorziehen, das stärker von der Initiative Ihrer Helden bestimmt wird, sollten Sie die Sterbeszene entsprechend modifizieren.

Der Angriff Al'Anfas scheitert durch Honaks Tod jedenfalls nicht automatisch; die Feldherren der Stadt werden das Kommando übernehmen und den Krieg alleine fortsetzen.

Allgemeine Informationen:

Ein blasser, unauffälliger Mann in einer leichten schwarzen Seidenrobe, gesäumt mit goldenen Rabenstickereien. Er führt einen Runenstab von einem halben Schritt Länge mit sich, mit einem Knauf in Form eines Rabenkopfes.

Spezielle Informationen:

Tar Honak hält sich fast ständig in einem schweren alananischen Sänftenwagen auf, dessen schwarze Seidenvorhänge ihn vor Hitze, Gestank, Lärm und vor allem neugierigen Blicken schützen.

Während des Feldzuges führt der Patriarch sein berühmtes Schwert ‚Rabenfeder‘ mit sich, aber wie fast alle alananischen Patrizier trägt er auch einen versteckten Dolch, und zwar eine besonders schön gearbeitete Basiliskenzunge.

Während der kalten Nächte hüllt sich der Patriarch in einen Mantel aus nivesischem schwarzem Zobelpelz.

Meisterinformationen:

Verhalten:

Tar Honak ist dekadent im besten Sinn des Wortes und beileibe kein Rohalsjünger: seine gesamte Philosophie beruht auf Machtausweitung durch Gewaltausübung. Er kennt keine Gnade, Rücksicht, Reue oder Skrupel, sondern nur Ziele sowie Methoden zum Erreichen selbiger. Er folgt der alananischen Grundregel, daß nichts einen Wert, aber alles einen Preis hat.

Neben und zugleich in dieser Machtgier kennt er nur zwei Leidenschaften: das Sammeln von Artefakten und Kunstwerken aller Art sowie den heimlichen Wunsch, sich für alle Zeiten den Beinamen ‚Der Eroberer‘ zu verdienen.

Typisches Zitat:

„Ich bin bereit, den Preis der Macht zu zahlen, was immer und wie hoch er auch sein mag!“

(Zu seinen Soldaten:) „Dient Boron, und er wird gestatten, daß ihr die euch zugedachten Plätze im Totenreich mit Novadis füllt!“



MU: 15 **AG:** 2 Stufe: 15 Alter: 58
KL: 16 **HA:** 3 **MR:** 12* Größe: 1,80
IN: 16 **RA:** 1 **LE:** 46 Haar: schwarz
CH: 13 **TA:** 0 **AE/KE:** 11 (73)*
FF: 12 **NG:** 3 **AT/PA:** 13/13 Augen: grau
GE: 9 **GG:** 5 **TP:** 1W+5 (Krummschwert)
KK: 9 **JZ:** 1 **RS:** 0** (Seidenrobe)

*Tar Honak hat zwei GROSSE WUNDER DES BORON gewirkt, die seine Karmaenergie fast erschöpft haben:

**Durch BORONS GABE besitzt Tar Honak zusätzlichen Schutz gegen körperliche und magische Angriffe. Tar Honaks Rüstungsschutz allen Waffen gegenüber ist undurchdringlich.

Jeder Zauber, der Wirkung auf ihn haben soll, muß mit einem zusätzlichen Malus von 15 gelingen. Gelingt ein Zauber nur ohne diesen Malus, kann er zwar andere Personen und Dinge betreffen (z.B. durch Illusionen, beschworene Dämonen), nicht aber Tar Honak. Beherrschungszauber und dergleichen werden wie gewohnt durch die Magieresistenz sowie durch den Malus erschwert.

BORONS GABE ruht auf Tar Honak, solange sein Glaube nicht auch nur für kurze Zeit erschüttert wird.

Durch DAS GROSSE VERGESSEN raubt er jedem seiner Feinde am Szinto die Erinnerung für eine Dauer von 1W20 Spielrunden.

Herausragende Talente:

Persönliche Waffe (Krummschwert) 12, Selbstbeherrschung 12, Bekehren 12, Etikette 10, Lügen 15, Menschenkenntnis 14, Alte Sprachen 11 (Bosparano, Alt-Güldenländisch, Ur-Tulamidyä), Geschichtswissen 10, Götter & Kulte 15, Lesen/Schreiben 14, Sprachen 11 (Tulamidyä, Rabensprache, Zelemja 3), Staatskunst 12, Goldschmied 10, Graveur 11

Persönliche Waffe:

Rabenfeder, Krummschwert, Schmiede: Saladan (Arivor), Wert (materiell): 500 Dukaten

Beschreibung: schwarzes Endurium (magisches Meteoreisen), auffällig leicht, Spitze leicht gekrümmt, Griff mit 112 schwarzen Diamanten besetzt!

TP (für Andere): 1W+4 Gewicht: 75 Länge: 90

BF: 1 **WV:** 8/8

Magie: Nach einer Verletzung durch Rabenfeder wird zu dem Wundfieberwurf 15 addiert, d.h. es besteht eine um 75% erhöhte Chance, Wundfieber zu bekommen.

Der göttliche Talisman:

Borons Stab des Vergessens, Wert (materiell): 10 Dukaten

Beschreibung: Der Stab ist einen halben Schritt lang und aus unbekanntem schwarzen Holz. Der Knauf ist als überdimensionaler Rabenkopf gestaltet. Der Stab ist kunstvoll gedreht, sich vom Knauf zum Ende verjüngend. Die gesamte Länge der Drehung ist mit gravierten und polierten Runen bedeckt.

Talentprobe 'Holzbearbeitung': Der Stab verrät einerseits große Kunstfertigkeit, gleichzeitig läßt der Verzicht auf Einlagen und Einarbeitungen von Steinen oder Metallen auf eine beschränkte Kultur schließen. Eigentümlich! *Talentprobe 'Lesen' und Kenntnis von Bosparano:* Die Runenschrift ist eine Lobpreisung des Gottes Visar, der über die Erinnerungen der Menschen bestimmt, wie ihm lieb ist - die Lobpreisung ist ungewöhnlich höhnisch formuliert.

Talentprobe 'Götter & Kulte': Visar ist ein alter südaven-

turischer Name des (oder eines?) Todesgottes. *Talentprobe 'Holzbearbeitung' +10:* Das unbekannte Holz wird von wenigen Meistern als das des Vizrangyi-Baumes bezeichnet und soll im Riesland, dem unerreichbaren Ost-kontinent, für heilige und unheilige Artefakte geschätzt werden.

Ebenfalls zur Grundausrüstung des al'anfanischen Intriganten gehört ein Antidot in einem hohlen Ring, das Gifte bis zur 9.Stufe neutralisiert.

Oderin du Metuant

Meisterinformationen:

Über den hervorragenden Heerführer, der Al'Anfas Truppen während der zweiten Hälfte des Feldzuges führt, ist kaum etwas bekannt. Der Ordensritter, der zunächst als General des Ordens des Schwarzen Raben in Erscheinung tritt, wird vom Patriarchen zum Marschall-Gubernator der eroberten Gebiete und damit zum Oberbefehlshaber der Landtruppen ernannt.

Bekannt bei Talentprobe auf 'Heraldik'

Der Name du Metuant weist auf ungewöhnlichen südaventurischen Adel hin, vielleicht ursprünglich aus dem Liebli-chen Feld oder etwas südlicher stammend. In Al'Anfa dürfte der Adelsname wenig Bedeutung haben, sofern er nicht zu den mächtigen Patrizierfamilien gehört.

Rolle in der Kampagne:

Oderin du Metuant sollte, wenn möglich, überhaupt nicht in Erscheinung treten. Er ist derjenige, der Al'Anfas Feldzug auch nach dem Tod des Patriarchen fortführt - vermutlich zum Erstaunen und Ärger der Helden. Nachforschungen erbringen bestenfalls seinen Namen und sein Ansehen bei den Truppen, nicht jedoch seinen Aufenthaltsort. Nur beim Einsatz intensivster magischer Mittel ist sein jeweiliger Aufenthalt festzustellen.

Allgemeine Informationen:

Ein Ordensritter in einem schwarzem Plattenpanzer und einem auffälligen spitzen Helm, bewaffnet mit Schwert und Schild. Er reitet einen in Leder gerüsteten Rappen.

Spezielle Informationen:

Der Marschall-Gubernator trägt den schwarzen Rabenhelm, das Zeichen des Al'Anfanischen Oberkommandierenden, mit einer Kettenhaube, dazu einen schwarz lackierten Harnisch und an Armen und Beinen Plattenzeug. Auch seine Unterkleidung ist aus feinem schwarzem Tuch.

Er führt die typische Bewaffnung der Boronsrabens: Am Rücken den einhändigen Sklaventod (Krummschwert mit bösaertig gezackter Klinge), am linken Arm den hölzernen Reiter-schild mit Wappen, an der Hüfte einen Rabenschnabel.

Meisterinformationen:

Verhalten:

Oderin du Metuant ist ein Ordenskrieger der härtesten Sorte: loyal, perfekt ausgebildet, unerschütterlich, furcht-und gnadenlos. Er denkt effizient und im großen Maßstab -ein gefährlicher Gegenspieler.

Oderin hängt im Wesentlichen einem großen Aberglauben an, der die Position Al'Anfas in Aventurien angeht. Für ihn sind Staat, Stadt, Führungsschicht und er selbst vom Schicksal auserwählt, den Kontinent zu beherrschen. Alle ungewöhnlichen Ereignisse sind für ihn nur Trittsteine oder Hindernisse auf dem Weg zur unumschränkten Macht. Er ist bereit, in Jahrhunderten zu denken, seine Loyalität

wankt auch nicht bei der Aussicht, nur ein Vorarbeiter zukünftiger Glorie zu sein. Angesichts von Borons Gnade für den Patriarchen sieht er jedoch seine Generation als die auserwählte an; der Tod des Patriarchen bestätigt ihm nur, daß er selbst zum ersten Mann im Staat bestimmt ist.

Typisches Zitat:

„10 Dublonen für den Kopf jedes dieser Nordländer! Und kommt nicht mit leeren Händen zurück, wenn ihr selbige behalten wollt!“

MU: 14	AG: 7	Stufe: 15	Alter: 38
KL: 14	HA: 5	MR: 0	Größe: 1,82
IN: 13	RA: 3	LE: 84	Haar: braun
CH: 13	TA: 2	AE/KE: -	
FF: 10	NG: 4	AT/PA: 17/16	Augen: grau
GE: 14	GG: 5	TP: 1W+4 (Sklaventod)	
KK: 13	JZ: 3	RS: 5 (Plattenzeug)	

Herausragende Talente: Scharfe Hieb Waffen 17, Schwerter 13, Stumpfe Hieb Waffen 15, Schußwaffen (Armbrust) 11, Körperbeherrschung 12, Reiten 10, Selbstbeherrschung 15, Etikette 10, Geschichtswissen 10, Götter & Kulte 11, Kriegskunst 14, Magiekunde 7, Sprachen 0, Staatskunst 8, Gefahreninstinkt 12, Seefahrer 10

Reittier: Erzwind,

Elenviner Vollblut, Rappe, Stockmaß: 1,60

MU 13; **AT** 13; **PA** 11; **TP** 2W+2; **GS** 11/15; **LE** 45;

RS 1+2; Tragkraft: 4500; Streitroß+2/+3 (Kampf)

Der Verlust des Kommandanten löst für etwa zwei Wochen größere Verwirrung und Inaktivität aus, ehe ein Nachfolger bestimmt und angereist ist. Möglicherweise wissen die Helden bereits über Ort und Zeit der Ankunft Bescheid und liegen wieder auf der Lauer...



Die Generalin Duridanya Karinor

Meisterinformationen:

Duridanya Karinor entstammt einer der reichsten Familien Al'Anfas, die als Sklavenhändler, Reeder und Wucherer zu Reichtum und Macht gelangt sind. Abenteuerlust, Machtgier und Familienpolitik lassen sie am Feldzug gegen das Kalifat teilnehmen. Angesichts der sprichwörtlichen alananischen Vetternwirtschaft war es für sie nicht besonders schwierig, in der Armada den Posten einer Generalin zu erlangen.

Mit Ausnahme der Ordensgarden und der Elitesöldner, die zwei eigenen Generälen unterstehen, kommandiert sie seit der Landung in Selem alle Landeinheiten. Insgesamt hat sie über 1500 Bewaffnete unter sich. Ihre vier Obristen führen den ‚Schwarzen Bund des Kor‘, die Freibeuter, die Hufstruppen aus Mirham, Selem und Maraskan, und den Troß - noch einmal über 1000 Mann zur Versorgung.

Rolle in der Kampagne:

Duridanya Karinor ist die direkte Gegnerin der Helden. Ihre Position und ihr Einfluß bei den Eroberern entsprechen etwa dem, was die Helden bei den Befreiern erreichen können. Die Helden werden sich über etliche Auseinandersetzungen an sie heranarbeiten und sie schließlich eigenhändig ausschalten - spätestens bei der Schlacht von Tarfui. Sollten die Helden deutlich früher Erfolg haben, so ist Duridanya Karinor fast beliebig ersetzbar. Aus den alananischen Patrizierfamilien Ulfhart, Wilmaan und Bonareth lassen sich ohne Weiteres vergleichbare Generäle rekrutieren. Übernehmen Sie die vorhandenen Werte mit minimalen Abänderungen.

Allgemeine Informationen:

Eine mittelgroße, schöne Frau mit langen hellblonden Haaren. Sie trägt eine metallene Rüstung, weite grüne, weiße und schwarze Seidengewänder und wertvollen Schmuck. Sie ist mit einem langen Schwert bewaffnet.

Spezielle Informationen:

Duridanya Karinor ist eine reinrassige Aristokratin: Ihr Gesicht ist nach alananischer Art stark geschminkt, ihre langen Haare sind perfekt frisiert, Haar, Hals und Arme prachtvoll geschmückt.

Ihre Rüstung ist ein Kusliker Lamellar feinsten Machart, ihre Waffe ein Tuzakmesser, das sie meist in einer luxuriösen Scheide mit sich trägt. Auch die Waffe ist mit Edelsteinen verziert, hat jedoch kein Glöckchen.

Das Diadem, Ohrgehänge, Halskette, Oberarmreife und Ringe aus Silber, Smaragden und Opalen sind ein kleines Vermögen wert.

Auffällig ist ein Amulett mit einem schwarzem und einem weißem Rabenkopf, die Schnäbel gekreuzt.

Die Generalin wird immer von einem schöngewachsenen Bornländer Hund sowie von mindestens vier Mann Leibgarde begleitet.

Meisterinformationen:

Talentprobe auf ‚Götter & Kulte‘: Die gekreuzten Rabenköpfe sind ein bei Söldnern verbreitetes Symbol für den

grimmigen Boron und die barmherzige Marbo.

Verhalten:

Duridanya ist eine typische dekadente Alanfanerin, reich, verwöhnt, mitleidlos, vergnügungssüchtig und gefährlich. Sie ist begeisterte Boltanspielerin und Würflerin; eigentlich ist das ganze Leben ein Glücksspiel für sie. Sie kann es sich leisten, hohe Einsätze zu riskieren, und ist gewohnt, mit ihrem Rückhalt langfristig zu gewinnen. In diesem Krieg jedoch hat sie es mit Gegnern zu tun, die ebenso starke Ressourcen haben - und etwas bessere Karten.

Wenn ihr klar wird, daß sie den Gegner unterschätzt hat, verliert sie die Nerven und wird böartig: Wenn sie untergeht, nimmt sie so viele Feinde und Freunde mit, wie sie kann. Sie verschanzt sich hinter ihren Sklaven, ihren Söldnern, ihrer Leibgarde, selbst ihrem Hund - hinter allem, was man sich mit viel Geld kaufen kann.

Ehe sie jedoch scheitert: als überzeugte Anhängerin des Levthan könnte sie bestimmt nicht widerstehen, einen gefangenen Helden zum ‚Verhör‘ in ihr Zelt schaffen zu lassen.

Typisches Zitat:

„Ich habe eintausend der blutigsten Söldner und Freibeuter unter meinem Kommando, und noch einmal so viele Bewaffnete aller Arten - ein jeder bereit, für die Dublonen Al'Anfas zu sterben. Und ihr wollt mich aufhalten?“

MU: 13	AG: 3	Stufe: 12	Alter: 38
KL: 13	HA: 3	MR: 7	Größe: 1,82
IN: 12	RA: 2	LE: 68	Haar: braun
CH: 14	TA: 1	AE/KE: -	
FF: 12	NG: 5	AT/PA: 15/14	Augen: grau
GE: 12	GG: 5	TP: 1W+8 (Sklaventod)	
KK: 13	JZ: 7	RS: 6 (Lamellenpanzer+Eisenhelm)	

Herausragende Talente: Persönliche Waffe 14, Zweihänder 13, Schußwaffen (Bogen) 12, Tanzen 13, Betören 12, Etikette 10, Lügen 14, Sich Verkleiden 11, Kriegskunst 9, Magiekunde 10, Sprachen 3 (Tulamidisch 3), Musizieren (Harfe) 10, Glücksspiel 13

Persönliche Waffe: Tuzakmesser, Schmiede: Jergan, Wert (materiell): 90 Dukaten

Beschreibung: einschneidig, gebogen, Heft und Bügel mit graviertem Silber, Smaragd im Knauf, ständig mit bestem Waffenbalsam gepflegt (Bruchfaktor: -1, eine Woche lang TP+1)

TP für Andere: 1W+6+1; Gewicht: 130; Länge: 135; BF: -1
WV: 7/7

Probe auf die Talentpunkte für ‚Schwerter‘: Duridanyas Kampfstil verrät ihren Lehrer. Die typisch maraskanische Art, während Kampfpausen die Waffe in Herzhöhe beidhändig und aufrecht zu halten, rührt daher, daß sie bei einem Exil-Maraskaner gelernt hat. (Eine kleine Anekdote, damit auch einmal ein Krieger seine Bildung zeigen kann).

Duridanya besitzt noch vier Döschen mit Waffenbalsam mit den Wirkungen B, E, D, D (B=mäßig, E=hervorragend; siehe »Enzyklopaedia Aventurica«, Seite 31).

Hund:Dexter, Bornländer (3.Stufe)

MU 15; **AT** 14; **PA** 6; **TP** 1W+4; **GS** 12; **LE** 26; **RS** 2; **MK** 14

Bornländer sind der Inbegriff der Treue, aber leider auch

nur Tiere. Allen Mären zum Trotz spüren sie nicht, wer böse ist und wer gut. Dexter wird sein Frauchen bis zum Tod verteidigen.

Der Schwarzmagier Araldo K'Hestofer

Meisterinformationen:

Auch Araldo K'Hestofer, vom Patriarchen persönlich für diesen Feldzug angeworben, ist einer der Privilegierten Al'Anfas. Die Familie K'Hestofer bringt seit Generationen Magier, Geisteraustreiber und Alchimisten hervor, so daß Araldo auf beträchtliches Wissen zurückgreifen kann (Al'Anfa hat ja keine Akademie oder eine vergleichbare Einrichtung).

Araldo fungiert für Tar Honak als magischer Leibwächter und Spion, ein Beruf, auf den er sich angesichts alanfanischer Verhältnisse von klein auf spezialisieren konnte.

Seit Araldo als Jugendlicher die Zorgan-Pocken überlebte, ist sein Gesicht entstellt. Sein gesamtes Äußeres wie auch sein Gehabe leugnen diese Verunstaltung; er ist ein hoch-aventurischer Lebemann der feinsten Art.

Rolle in der Kampagne:

Araldo K'Hestofer ist der gefährlichste aller Agenten, die speziell gegen die Helden vorgehen werden. (Meuchelmörder und Heckenschützen haben ihren Reiz, aber nichts geht über einen Schwarzmagier, der ständig auf den Tod der Helden sinnt.)

Davon abgesehen ist er der magische Trumpf in Al'Anfas Ärmel. Wenn die Pläne der Helden alle konventionellen Tricks verhindern, wenn die Spieler sich zu sehr daran gewöhnen, mit Wundern und Zaubern gegen Laien vorzugehen, dann müssen sie erleben, was geschieht, wenn die Gegenseite ‚modernste Waffen‘ einsetzt. Und auch wenn die Helden selbst unbeeindruckt bleiben, ihre novadischen Waffenbrüder werden es nicht sein.

Diese Meisterperson ist ausdrücklich dazu gedacht, von den Helden nach etlichen Auseinandersetzungen in Borons Reich geschickt zu werden - mehr als persönlicher denn als kriegsentscheidender Erfolg!

Allgemeine Informationen:

Ein abstoßend häßlicher Mann, aber von ungemein gepflegtem Äußeren und einem sorgfältig gestutzten Vollbart. Er trägt Kleidung aus blauer, schwarzer und weißer Seide, nämlich ein weites Hemd mit Bauschärmeln, eine enge Hose mit prunkvoller Schärpe, und enge rote Schaftstiefel sowie wertvollen Schmuck.

Spezielle Informationen:

Araldo K'Hestofer denkt nicht daran, so auszusehen, wie sich Klein-Alrik einen Schwarzmagier vorstellt. Er kleidet sich in feinste alanfanische Seidenstoffe, seine roten Schaftstiefel sind aus feuerfestem Irvan-Leder. Er ist ständig damit beschäftigt, seinen Bart mit einer kleinen silbernen Schere zu trimmen. Er trägt üppigen Goldschmuck: Halskette mit Amulett, Siegelring, Arm- und Fußkettchen, zuweilen auch einen Stirnreif.

Zwei Dinge lassen einen Experten den Magier erkennen. Araldo trägt den charakteristischen Stab eines reisenden Magiers, mit einem in die Spitze eingearbeiteten Bergkristall. Auf seiner Schulter - alle seine Hemden sind dort mit Leder verstärkt - sitzt meist ein Nachtwind, einer jener schlanken, schwarzen Raubvögel, die für ihren Magiesinn legendär sind. Araldo hat keine Akademie-Tätowierung in der Handfläche.

Araldo hat stets Pfeife und Pfeifenkraut griffbereit. Außerdem umgibt er sich häufig mit hübschen, sehr jungen Knaben, denen er eindeutige Aufmerksamkeit schenkt.

Meisterinformationen:

Araldo reist wie der Patriarch mit Sänftenwagen und großem Gepäck, kommt allerdings erst ein, zwei Wochen später in Selem an und folgt dann dem Heer.

Zu seinem Gepäck gehört auch die vollständige Garderobe eines Großmagiers:

das leichte Gewand mit Spitzhut und Widderhornhut für Manipulationen des Geistes (+1);

das Große Gewand mit Kappe für Verwandlungszauber (+1)

die drei einfachen Beschwörungsgewänder in Weiß, Rot und Schwarz (+1);

das Festgewand mit Stirnband;

und die Reisekutte mit Mantel und Spitzhut.

Verhalten:

Neben seinen offensichtlichen Lasten wie Eitelkeit, Rauchen und Knabenliebe hat Araldo ein weit bestimmenderes: er ist schwer mibelsüchtig. Ohne eine wöchentliche Dosis Tee aus dem schilfartigen Mibelrohr, das nördlich von Mengbilla, der Khom-Wüste und Thalusa gedeiht, versinkt er in völlige Apathie und Depression. In diesem Zustand kann er nur handeln oder zaubern, wenn er begründete Hoffnung hat, dadurch an Mibeltee zu gelangen.

Der Patriarch weiß über Araldos Probleme Bescheid und läßt ihn die militärischen Nachschubwege nach Mengbilla für seine Sendungen benutzen. Nach dem Tod des Patriarchen gerät Araldo in Zugzwang.

Neben Kampf- und Spionagemagie hat sich Araldo auf zwei Zaubersprüche spezialisiert. Durch den Entgiftungszauber KLARUM PURUM hat er in Al'Anfa Berühmtheit erlangt. Es kam mehrfach zu Situationen, wo Araldo nach einem Giftanschlag auf einen Patrizier jeden Preis verlangen konnte.

Mit dem Umkehrzauber REVERSALIS hat sich Araldo auf das Gebiet experimenteller Magie begeben; er ist einer der führenden Experten Aventuriens, wenn es darum geht, die Möglichkeiten von etwa 100 „neuen“, weil umgekehrten Zaubersprüchen zu erforschen.

Die logische Kombination seiner zwei Spezialisierungen ist REVERSALIS MURUP MURALK, die gezielte Vergiftung eines wehrlosen Opfers - eindeutig Araldos Lieblingszauber.

Angesichts der in vielen alananischen Riten und Zeremonien vorherrschenden Farbe hat sich der Schwarzmagier auch im SCHWARZEN SCHRECKEN geübt, und für diesen Feldzug einige bösartige Anwendungen entdeckt. Gefangene, die sich zum Verkauf als Sklaven nicht eignen, werden nach Anwendung des Zaubers von (schwarz gekleideten) Gardisten verprügelt und dann laufengelassen, um mit ihren übersteigerten Ängsten andere Novadis zu verunsichern. Und mit einem REVERSALIS NEKCERHCS NEZRAWHCS werden Überläufer und Spione für zwei Wochen zu unerklärlicher Loyalität gezwungen

Typisches Zitat:

„Aber, aber, nur weil wir auf verschiedenen Seiten stehen, bedeutet das doch nicht, daß wir uns wie Barbaren benehmen müssen!“

„Meine Herren, die Begegnung war sehr unterhaltsam, aber nun sehe ich mich gezwungen, Euch den Garaus zu machen!“

MU: 13	AG: 2	Stufe: 13	Alter: 32
KL: 14	HA: 3	MR: 11	Größe: 1,76
IN: 13	RA: 5	LE: 38	Haar: braun
CH: 11	TA: 3	AE/KE: 57	
FF: 12	NG: 5	AT/PA: 11/15	Augen: grün
GE: 11	GG: 7	TP: 1W+2 (Zauberstab)	
KK: 13	JZ: 5	RS: 1	

Herausragende Talente: Persönliche Waffe (Zauberstab) 12, Sich Verstecken 12, Alchimie 10, Alte Sprachen 2 (Bosparano), Magiekunde 15

Zauberfertigkeiten.. Tierreich 10, Schwarzer Schrecken 11, Transversalis 14, Klarum Purum 15, Penetrizell 10, Schellenmaske 8, Fulminictus 12, Objectum stumm 11, Paralü 13, Visibili 13, Brenne 10, Reversalis 15

Persönliche Waffe: Zauberstab, Anfertigung: Familie, Wert (materiell): 10 Dukaten

Beschreibung: Blutulmenholz, Kopfstück mit silberner Manschette als Klaue mit rundem Bergkristall

TP für Andere: 1w+1; Gewicht: 110; Länge: 160; BF: -WV: 6/6

Magie: Der Zauberstab ist mit allen 7 Stabzaubern belegt. Außerdem ist es Araldo gelungen, eine kurzfristige Variante eines REVERSALIS MURUP MURALK im Kristall zu speichern: Bei Berührung mit dem Stein erleidet das Opfer eine Vergiftung durch Boabungaha; der Erstickungsanfall dauert jedoch nur 10 KR.

Vertrauter: Li'Roa, Nachtwind

MU 15; **AT** 14; **PA** 7; **TP** 1W+3; **GS** 25/1; **LE** 18; **RS** 1; **MK** 15;

Alchimistische Tränke:

3 Phiolen mit Raubvogelsymbol: Verwandlungselixier. Zwei sind gelungen (1W SR lang Nachtwindgestalt), beim mittleren wächst dem Anwender lediglich ein schwarzes Gefieder und er schrumpft auf ein Zehntel seiner Größe' - für eine Stunde.

1 Phiole Schlaftrunk: verdoppelte Regeneration

(meistens) 1 Dosis getrocknetes Mibelrohr: KL+2, GE+2 für 1 Stunde (wirkt bei Araldo nur gegen die Entzugsschäden)

Mustapha der Schreckliche

Meisterinformationen:

Mustapha der Schreckliche, der „rechtmäßige Erbe des Thrones von Unau“, wie er sich selber nennt, treibt sich seit etwa zehn Jahren in Shadif und Szinto-Tal herum, mit dem erklärten Ziel, seinen Namensvetter Sultan Mustafa zu stürzen. Seine „rechtmäßigen“ Ansprüche sind - ähem - zweifelhaft: Es mag ja sein, daß der Großwesir von Sultan Mustafas Vater eine Konkubine hatte, die später des Schrecklichen Mustapha Mutter wurde, aber jeder, der etwas von novadischem Erbrecht versteht, quittiert diese Art Verwandtschaft mit einem Achselzucken. Doch Mustapha ist unerschütterlich; er ist gewohnt, daß alle gegen ihn sind. Vor einiger Zeit gelangte er in den Besitz einer Ladung Mengbillaner Armbrüste. Er versuchte vergeblich, über Mittelsleute ein Rudel Goblins aus dem Norden anzuheuern (siehe SCHATTEN ÜBER TRAVIAS HAUS). Da niemals auch nur eines der erhofften pelzigen

zigen Ungeheuer ankam, stattete er einige selemitische Banditen mit den Waffen aus. Nach einer mäßig erfolgreichen Piratenepisode sah er mit der Landung der Alanfaner seine Chance gekommen.

Mit dem Versprechen des Patriarchen, Mustapha als Al-'Anfas tributpflichtigen Vasall in Unau einzusetzen, schließt er sich den Eroberern an. (Keiner der beiden Vertragspartner denkt im Traum daran, seinen Teil der Abmachung einzuhalten.)

Rolle in der Kampagne:

Mustapha ist der Typ des verwerflichen Verräters und Überläufers, der Mann, den zu hassen die Spieler lieben werden - und der ein wenig Spaß ins Spiel bringt.

Sie können Mustapha nach Belieben als Anführer im Gefolge Al'Anfas einsetzen, im Range eines Hauptmannes, mit etwa 50 Mann unter sich, mit denen er vor allem zu Störaktionen um Unau herum eingesetzt wird.

Gönnen Sie ihm ein oder zwei Mal ein spektakuläres Entkommen, wofür sie notfalls alle seine Leute opfern; Mustapha entfaltet seinen liebreizenden Charakter erst so richtig durch wiederholtes Auftauchen. Langfristig hat er keine Chance...

Allgemeine Informationen:

Ein ungemein stämmiger Novadi mit schwarzem Schnurrbart, gekleidet in schwarze Kamelwolle, mit rotem Turban und roter Bauchbinde. Er trägt einen mächtigen Doppelkunchomer und zwei Dolche.

Spezielle Informationen:

Mustapha trägt unter dem schwarzen Mantel einen tulamidischen Ringelpanzer, unter dem Turban eine Kettenhaube. Die beiden Dolche sind thalusische Wurfdolche.

Mustapha wird ständig von drei Freibeutern mit leichten Armbrüsten begleitet.

Meisterinformationen:

Verhalten:

Mustapha ist ordinär und ungehobelt und gröhlt ständig gleichermaßen blumige wie unverständliche Beleidigungen und Herausforderungen: „Du madenfarbiger Auswurf eines Melonenschänders!“ Besonders gerne pöbelt er hellhäutige Adelige und Geweihte an. Auf religiöse Attribute jeder Art (natürlich mit Ausnahme jener Rastullahs) reagiert er mit ketzerischen Übermut: „Ha, du zähneklappern-der Sonnenanbeter / Schwertschlecker / Mondsüchtiger etc.! Wo ist der Bergdämon, den du täglich anwinsest?“ Bedenken Sie jedoch, daß Mustapha trotz allem an die Existenz und begrenzte Macht derartiger Götzenwesen glaubt.

Sobald Mustapha eine anständige Duellforderung erreicht hat, wartet er die Annäherung des Kontrahenten ab und läßt dann seine Armbrustschützen das Feuer eröffnen. Er selbst stürmt am liebsten auf altersschwache Magier, harmlose Gaukler und nichtsahnende Leichtbewaffnete zu, schlägt sie mit Gebrüll in die Flucht und verfolgt sie dann mit kreisendem Säbel.

Typisches Zitat:

„Harhar! Nimm dies, du Sohn eines krätzigen Schakals!“

MU: 15	AG: 5	Stufe: 10	Alter: 38
KL: 12	HA: 1	MR: 2	Größe: 1,82
IN: 12	RA: 6	LE: 63	Haar: braun

CH: 12	TA: 2	AE/KE: -
FF: 9	NG: 5	AT/PA: 12/18 Augen: grau
GE: 14	GG: 8	TP: 1W+6 (Doppelkunchomer)
KK: 15	JZ: 7	RS: 5 (Ringelpanzer+Kettenhaube)

Herausragende Talente: Scharfe Hieb Waffen 13, Wurf Waffen (Dolch) 11, Lanzenreiten 10, Raufen 10, Körperbeherrschung 12, Reiten 10, Sich Verstecken 11, Gaswissen 12, Kriegskunst 8, Sprachen 6 (Garethi 2, Zalemja 2, Mohisch 1, Füchsisch)

Mustaphas Waffe ist mit Halbgift der Wirkung F bestrichen: Bei einem Treffer halbieren sich Körpergröße (!) und Werte des Opfers für sieben Spielrunden. Gegen einen Gegner von kaum 1 Schritt Größe müssen aber auch alle Attacken mit einem Malus von 2 durchgeführt werden. Mustapha ist von dieser Wirkung ebenso überrascht wie die Helden.

Mustapha besitzt einen magischen Ring, der - man glaubt es kaum - vom alten Borbarad stammt: ein frühes Jugendwerk, bei dem ein TRANSVERSALIS mißlungen ist. Bei Verwendung wird der Träger zehn Meilen weit in einer zufälligen Richtung fortteleportiert - allerdings nur der Träger. Kleidung, Ausrüstung und Ring bleiben zurück. Außerdem wird die Strecke in 1000 Etappen von je 10 Schritt zerlegt, wobei der nackte Träger jeweils für einen Augenblick auftaucht. Mustapha weiß nur, daß der Ring ihm die Flucht im letzten Augenblick ermöglicht. Der Ring hat zwei Ladungen.

Die Söldner A1'Anfas

Meisterinformationen:

Im folgenden Abschnitt finden sich etliche Informationen, die einerseits einer strikten Geheimhaltung unterliegen, andererseits aber von gewitzten Spieler-Helden durchaus ausgekundschaftet werden können. Falls die Helden sich an die richtigen Informationsquellen wenden, können Sie ihnen nach und nach die Daten über die alanfanische Armee verfügbar machen. Das Ausspionieren dieser Truppen ist jedoch kein einfaches Unterfangen: Die Helden werden kaum jemanden zu fassen kriegen, der alle Zahlen kennt, aber hin und wieder jemanden, der großmäulig allerlei Fehlinformationen und Prahlereien austreut. Entscheiden Sie also von Fall zu Fall, welche der folgenden Informationen Sie jeweils an die Helden weitergeben, wann Sie sie ins Leere laufen lassen und wann Sie sie mit falschen Angaben füttern wollen.

Organisation

Der Patriarch verfügt für den Feldzug über ein stehendes Heer von etwa 2000 Mann, 150 Reitern und 1000 Mann Troß. Die Armada besteht aus etwa 50 Kriegsschiffen und 80 Versorgungsfahrzeugen, aber nach Anlandung des Heeres können höchstens 10 Galeeren auch mit Kriegern besetzt bleiben.

Die Stadt Al'Anfa ist indessen keineswegs wehrlos, verfügt aber nur noch über die notwendigsten Wacheinheiten. Binnen eines Jahres kann der Patriarch mit etwa 1000 Mann Verstärkungen rechnen, doch damit sind die Grenzen erreicht: Die Versorgung der kämpfenden Truppen, der Nachschub über immer größere Strecken, die zurückflutenden Sklavenmengen und nicht zuletzt die Reaktion anderer Staaten innerhalb von zwei Jahren verlangen, daß innerhalb dieser Maßstäbe eine

stabile Situation erreicht wird - wenn Al'Anfa sich als Sieger des Krieges betrachten will.

Al'Anfa ist durch Sklavenhandel, Piraterie und Handel mit Luxusgütern zu solchem Reichtum gelangt, daß es seine Truppen fast nur als Söldner rekrutieren kann. Der Sold ist etwa doppelt so hoch wie der eines kaiserlichen Soldaten. Zusätzliche Beuteanteile und Prämien erhöhen die Motivation der gut ausgebildeten Berufskämpfer noch.

Unter diesen Einheiten sind einige ausgesprochene Elitesöldnertrupps, deren Mitglieder auf Lebenszeit angeworben werden und die mit einer ausreichenden Altersversorgung rechnen können sowie mit beträchtlichen Karrieremöglichkeiten.

Den Kern der Truppe bilden die Ordenskrieger des Boron-Tempels, hochqualifizierte Krieger, deren Loyalität Stadt und Religion gegenüber fast über jeden Zweifel erhaben ist. Für diesen Feldzug wurde die Armee um zahlreiche Hilfstruppen und Troßeinheiten erweitert: Al'Anfas Vasallenstaat Mirham muß ebenso Truppen stellen wie das eroberte Selem, dazu kommen Fremdenlegionen, Glücksritter und Söldlinge aller Arten. Mengbilla unterhält mit Al'Anfa ein Kriegsbündnis, das größtenteils machtpolitisch, aber auch religiös motiviert ist.

Die Alanfaner verfügen kaum über Kavallerie; im sumpfigen Gelände ihrer Heimat wäre sie ebenso wenig effektiv wie als Besatzung der riesigen Armada.

Der Einfachheit halber haben wir die Werte der einzelnen Einheiten auf vier Standardkombinationen reduziert, die Sie nach kurzer Zeit im Kopf haben werden. Wenn Sie wollen, können Sie natürlich jeder Einheits-eigene Kampfwerte zuweisen - was ohnehin unvermeidlich wird, wenn sie die Behinderungen durch Rüstungen ganz korrekt berücksichtigen.

Truppenteile

Einheit: **Orden des Schwarzen Raben (Boronsrabens)**
Stärke/Werte: 50 Mann (+ Streitroß) / 7.Stufe; MU: 14; AT:13; PA:13; LE:45
Rüstung: Lamellenpanzer (RS:4), Holzschild (-1/+1)
Bewaffnung: Sklaventod (1W+4), Rabenschnabel (1W+4)
Banner*: Schwarzer Rabenkopf in silbernem Kreis auf Schwarz
Kommandant: Ordens-Großmeister, dem Ordens-General unterstellt
Bewegung: maximal 120 Meilen 1 Tag
Bemerkungen: ständige Leibgarde Tar Honaks bzw. später Oderin du Metuants

Einheit: **Orden des Schwarzen Raben (Boronsrabens)**
Stärke/Werte: 50 Mann / 7.Stufe; MU:14; AT:13; PA:13; LE:45
Rüstung: Lamellenpanzer (RS:4), Großschild (-3/+3)
Bewaffnung: Sklaventod (1W+4), Rabenschnabel (1W+4)
Banner*: Schwarzer Rabenkopf in silbernem Kreis auf Schwarz
Kommandant: Ordens-Großmeister, dem Ordens-General unterstellt
Bewegung: maximal 60 Meilen / Tag
Bemerkungen: zusätzliche Leibgarde Tar Honaks bzw. später Oderin du Metuants; vor dem Krieg häufig auf Galeeren der Gulgari-Klasse stationiert

Einheit: **Basaltfaust**
Stärke/Werte: 50 Mann / 7.Stufe; MU:14; AT:13; PA:13; LE:45
Rüstung: Harnisch+Plattenzeug+Eisenhut (RS:8)
Bewaffnung: Boronsichel (2W+6), Schwerer Dolch (1W+2)
Banner*: Schwarze Faust in silbernem Kreis auf Schwarz
Kommandant: Ordens-Großmeister, nur dem Patriarchen unterstellt
Bewegung: maximal 60 Meilen / Tag
Bemerkungen: überschwere Schockinfanterie, letzte Reserve

Einheit: **Dukatengarde**
Stärke/Werte: 50 Mann / 5.Stufe; MU:13; AT:12; PA:12; LE:40
Rüstung: Kettenhemd + Eisenhelm (RS:5)
Bewaffnung: Khunchomer (1W+4), Großer Sklaventod (2W+4)
Feldzeichen u. Uniform: Goldene Scheibe auf schwarzem Grund, goldverzierte Helme
Kommandant: Hauptmann, einem Oberst und einem eigenen General unterstellt
Bewegung: maximal 50 Meilen / Tag
Bemerkungen: traditionelle Wach- und Garnisonseinheit; weitere 4 Banner in Al'Anfa

**Das gleiche Motiv findet sich auch auf dem Waffenrock jedes Soldaten*

Einheit: **Al'Anfanische Fremdenlegion**
Stärke/Werte: 50 Mann + Streitroß / 5.Stufe MU:13; AT:12; PA:12; LE:40
Rüstung: Langes Kettenhemd + Lederhelm (RS:5), Lederschild (-1/+2)
Bewaffnung: Lanze (1W+4 bis 3W+6), Säbel (1W+3)
Feldzeichen: schwarzer Wimpel, schwarzer Helmbusch mit Roßschwanz
Kommandant: Hauptmann, dem Oberst und dem General der 'Dukatengarde' unterstellt
Bewegung: maximal 100 Meilen / Tag
Bemerkungen: mittelschwere Kavallerie für Flankenangriffe und Verfolgung Fliehender

Einheit: **Schwarzer Bund des Kor**
Stärke/Werte: 500 Mann 1 3.Stufe; MU:12; AT:11; PA:11; LE:35
Rüstung: Lederrüstung (RS:3), wenn möglich Lederschild (-1/+2)
Bewaffnung: 100x Säbel (1W+3), 100x Kriegsbeil (1W+4), 100x Pike (1W+4), 100x Langbogen (1W+4), 100x leichte Armbrust (2W+2), sowie 500x zusätzlich Dolch (1W+1)
Feldzeichen: Schwarzer Panther, schwarzes Leder, sonst bunte Farben
Uniform: 10 Hauptleute und 1 Oberst, dem General unterstellt
Kommandant: 10 Hauptleute und 1 Oberst, dem General unterstellt
Bewegung: maximal 50 Meilen / Tag
Bemerkungen: kurz vor dem Krieg als 10 Seebanner gegründet

Einheit: **Freibeuter**
Stärke/Werte: ca. 500 Mann 1 3.Stufe: MU:12; AT:11; PA:11; LE:35
Rüstung: kaum der Rede wert (RS: 1)
Bewaffnung: Entermesser, Säbel, Nagelkeule, Harpune o.ä. (1W+3), Messer (1W)
Feldzeichen: ---
Kommandant: ca. 20 Kapitäne, einer Obristin Al'Anfas und dem General unterstellt
Bewegung: maximal 30 Meilen / Tag
Bemerkungen: typisches Piratengesindel mit alananischem Kaperbrief

Einheit: **Hilfstruppen aus Mirham**
Stärke/Werte: ca. 100 Mann / 1. Stufe: MU: 11; AT: 10; PA: 10; LE:30
Rüstung: Waffenrock o.ä. (RS:2)
Bewaffnung: Kurzsword, Keule, Holzspeer o.ä. (1W+2)
Feldzeichen: 2 Standarten (Goldene Krone auf Schwarz)
Kommandant: 2 Mirhamer Hauptleute, dem alananischen Oberst der Hilfstruppen und dem General unterstellt
Bewegung: maximal 30 Meilen / Tag
Bemerkungen: Abenteurer und vom König Zwangsverpflichtete mit schlechter Moral

Einheit: **Mohische Blasrohrschützen**
Stärke/Werte: 50 Mann / 1.Stufe: MU:11; AT:10; PA:10; LE:30
Rüstung: Lendenschurz (RS:0)
Bewaffnung: Blasrohr (1W6 Stunden mal 1W), Steinmesser (1W)
Feldzeichen: ---
Kommandant: 1 alananischer Hauptmann, dem Oberst der Hilfstruppen und dem General unterstellt
Bewegung: maximal 30 Meilen 1 Tag
Bemerkungen: Sklavenheer, durch Freiheitsversprechungen motiviert

Einheit: **Maraskanische Schleuderer**
Stärke/Werte: 50 Mann / 3.Stufe: MU:12; AT:11; PA:11; LE:35
Rüstung: Tuch und Lederriemen (RS: 1)
Bewaffnung: Wurfscheibe (1W+1), Schwerer Dolch (1W+2)
Feldzeichen*: 1 Standarte (purpurne Lilie auf gelbem Grund)
Kommandant: 1 Hauptmann-Kapitän, dem alananischen Oberst der Hilfstruppen und dem General unterstellt
Bewegung: maximal 30 Meilen / Tag
Bemerkungen: Exil-Maraskaner, die sich die Unterstützung Al'Anfas verdienen wollen

Einheit: **Seemitische Reiter**
Stärke/Werte: 50 Mann + erfahrenes Roß / 3.Stufe: MU: 12; AT:11; PA:11; LE:35
Rüstung: Tuchrüstung (RS:2), Lederschild (-1/+2)
Bewaffnung: Säbel (1W+3)
Feldzeichen & Uniform: grün-gelbe Wimpel und Kopftücher
Kommandant: 1 Bey, dem alananischen Oberst der Hilfstruppen und dem General unterstellt
Bewegung: maximal 80 Meilen 1 Tag

Bemerkungen: größtenteils tulamidische Freiheitskämpfer aus dem unteren Szinto-Tal; hauptsächlich als Plänkler gegen Novadi-Reiterei und als Kundschafter eingesetzt

Einheit: **Hilfstruppen aus Selem**
Stärke/Werte: ca. 50 Mann / 1 Stufe: MU: 11; AT: 10; PA:10; LE:30
Rüstung: billige Lumpen (RS: 1)
Bewaffnung: Keule, Dreschflegel, Holzspeer, Hiebdolch o.ä. (1W+2)
Feldzeichen: 1 Standarte (Schwarz)
Kommandant: 1 alananischer Hauptmann, dem Oberst der Hilfstruppen und dem General unterstellt
Bewegung: maximal 30 Meilen / Tag
Bemerkungen: Zwangsrekrutierte mit mieser Stimmung

**Das gleiche Motiv findet sich auch auf dem Waffenrock jedes Soldaten*

Einheit: **Sklavenjäger**
Stärke/Werte: ca. 600 Mann / 1. Stufe: MU:11; AT:10; PA:10; LE:30
Rüstung: Normale Kleidung (RS: 1)
Bewaffnung: Kurzsword, Keule, Kettenstab, Dreschflegel o.ä. (1W+2, Wurfnetz Bola, Lasso)
Feldzeichen:
Kommandant: theoretisch der Oberst des Troßes, dem General unterstellt
Bewegung: maximal 30 Meilen / Tag
Bemerkungen: miesestes Gesindel, das hier eine schnelle Dublone machen will

Einheit: **Mengbillaner Bezirksgardisten**
Stärke/Werte: 200 Mann+erfahrenes Roß/3.Stufe: MU: 12; AT:11; PA:11; LE:35
Rüstung: Waffenrock + Lederhelm (RS:3), Lederschild (-1/+2)
Bewaffnung: Schwert (1W+4), Dolch (1W+1)
Banner*: Weißer Haikopf auf schwarzem Grund
Kommandant: 4 Bannerträger, einem Obristen und dem Mengbillaner General unterstellt
Bewegung: maximal 100 Meilen / Tag
Bemerkungen: leichte Kavallerie für Flankenmanöver, als Plänkler und als Kundschafter eingesetzt

Einheit: **Mengbillaner Bezirksgardisten**
Stärke/Werte: 200 Mann / 3.Stufe: MU:12; AT:11; PA:11; LE:35
Rüstung: Waffenrock + Lederhelm (RS:3), Lederschild (-1/+2)
Bewaffnung: Hellebarde (1W+4), Dolch (1W+1)
Banner*: Weißer Haikopf auf schwarzem Grund
Kommandant: 4 Bannerträger, einem Obristen und dem Mengbillaner General unterstellt
Bewegung: maximal 50 Meilen / Tag
Bemerkungen: sind bei der Belagerung von Kannemünde gebunden

**Das gleiche Motiv findet sich auch auf dem Waffenrock jedes Soldaten*

Ausrüstung

Reguläre Einheiten sind an Uniform und identischer Bewaffnung sowie an prunkvollen Feldzeichen zu erkennen. Die weniger guten Einheiten sind keineswegs einheitlich ausgerüstet. Bei den Hilfstruppen ist man froh, wenn die Leute überhaupt bewaffnet sind und ihr Feldzeichen kennen.

Viele Freibeuter und Abenteurer, die die Sonne gewohnt sind, schützen den bloßen Oberkörper nur mit einigen Riemen. Leichte Klingenwaffen, insbesondere Säbel, Kurz-schwert und Schwerer Dolch, werden im Süden häufig in einem Gehänge seitlich in Rippenhöhe getragen: schwerer zu ziehen, aber bei Märschen und auf engen Schiffen deutlich weniger behindernd.

In der Schlacht tragen Kämpfer kaum Gepäck; dieses befindet sich - ebenso wie eventuelle Beutestücke - im Feldlager. Sonst haben sie das typische Marschgepäck eines Soldaten oder Abenteurers bei sich. Häufig ist das eine Decke oder Bastmatte, zusammengerollt und schräg über den Rücken gebunden, wobei gleichzeitig Wertsachen und Proviant darin eingewickelt sind. Oft findet man auch eine Pailische Hirtentasche, die schräg über den Leib gehängt wird. Alle Kämpfer tragen auf dem Marsch mindestens einen Wasserschlauch.

Typisches Zitat.'

„Stirb, heidnischer Bastard!“

„Marbo, steh' mir bei!“

Besondere Funde

Wenn einzelne Kämpfer ‚gefilzt‘ werden, benutzen Sie folgende Liste um zu bestimmen, was sie stets mit sich am Leib tragen. Würfeln Sie 1W6 mal mit 2W6:

- 2: Kamm aus Holz oder Horn
- 3: Amulett mit schwarzem und weißem Rabenkopf(Wert: 1W20 Heller)
- 4: Pfeife und Pfeifenkraut
- 5: 3 Knöchel (Würfel)
- 6: Erbeutetes Geld - zweimal mit 1W6 würfeln:
 - 1: 1W20 Kreuzer
 - 2: 1W6 Heller
 - 3: 1 Silbertaler
 - 4: 1 Dukaten
 - 5: 1W20 Novadische Piaster (ä 1/2 Heller)
 - 6: 1W6 Novadische Denar (ä 20 Heller)
- 7-8: Alanfanisches Geld - zweimal mit 1W6 würfeln:
 - 1-2: 1W20 Kreuzer (ä 1/2 Heller)
 - 3: 1W6 Schilling (ä 10 Heller)
 - 4: 1W6 Kleine Oreal (ä 12 Heller)
 - 5: 1W6 Große Oreal (ä 25 Heller)
 - 6: 1 Dublone (ä 500 Heller)
- 9: Beutestück: z.B. Ohrring, Fußkettchen, Armreif, Silberlöffel, Perle (Wert: 1W20 Silbertaler)
- 10: Verwirrendes Souvenir: z.B. Kork an Lederschnur (Erinnerung an erbeutete Flasche echten Bosparanjer) Ledersäckchen gefüllt mit Ekligem (Talisman - Träger kannte Inhalt selber nicht), eine schwarze Haarlocke in Messingfassung (Liebesgabe)
- 11: Boltanspiel (Buchenholz-Kärtchen, selten billiges Papier)
- 12: Kräuter (Talentprobe ‚Pflanzenkunde‘) - mit 1W6 würfeln:
 - 1-2: Egelschrecksalbe(gegen Blutungen, Parasiten)
 - 3: Getrocknete Rote Pfeilblüten (Heiltee)
 - 4: Donfstengel (gegen Sumpffieber)
 - 5: Quinja-Beeren (Aufputschmittel)
 - 6: Tulamidischer Tee

Die Befreier

Sultan Mustafa von Unau

Meisterinformationen:

Mustafa ibn Khalid ibn Rusaimi wurde als Erbe des Sultanthrones von Unau geboren. Erst nach einigen Thronfolgestreitigkeiten, die Ihre Helden möglicherweise in »Wie Sand in Rastullahs Hand« selbst bereinigt haben, konnte er Sultan des Shadif werden.

Seine Untertanen, die er von Unau aus regiert, bilden den Stammesverband der Beni Shadif. Die einzelnen Stämme, namentlich die Beni Khibera und die Beni Tarasch, sind ehemalige Beni Novad aus Keft und Tarfui, die kurz nach Rastullahs Erscheinen nach Unau und ins Shadif vorstießen. Durch ihre Eroberungen zu großer Macht gelangt, traten sie die Nachfolge der Beni Novad als führender Stamm an und stellten seither den Kalifen.

Seit Mustafas Großonkel Chamallah die Residenz nach Mherwed verlegte, ist auch der Einfluß der Beni Shadif im Schwinden, aber mit dem Tode Abu Dhelrumuns bleibt Mustafa als nächster Verwandter Chamallas zurück.

Bekannt bei Talentprobe+4 auf ‚Gassenwissen‘:

Der junge Sultan gilt allgemein als Weichling. Während seiner Jugend widmete er sich vor allem Pferden, Frauen und Falken, der Jagd, dem Glücksspiel und der Sternkunde. *Rolle in der Kampagne.*

Mustafa ist die wichtigste Meisterperson der gesamten Kampagne. Nur seine Person kann die zerstrittenen und verwirrten Novadis so einigen, daß sie mit ihrer gesammelten Macht gegen die Heerscharen Al'Anfas und Mengbillas vorgehen.

Das bedeutet nicht, daß Mustafa die wirklichen Entscheidungen für das Kalifat trifft. Er ist nicht halb so naiv wie seine, Jugend vermuten läßt, aber der Erfahrung und Raffinesse seiner führenden Höflinge und einiger echter Helden kann er wenig entgegensetzen.

Mustafa ist nicht durch andere Meisterpersonen ersetzbar; genau darauf beruht das Szenario. Er darf also *keinesfalls* sterben. Benutzen Sie magischen Schutz, medizinische Versorgung und Leibwächter vom Feinsten sowie jede Regelmanipulation von Meisterhand.

Allgemeine Informationen:

Ein typischer junger novadischer Fürst, mittelgroß gewachsen, verschwenderisch gekleidet, mit einem dünnen Schnurrbart und feinen Gesichtszügen.

Spezielle Informationen:

Der Sultan hat die helle Haut des adeligen Novadis, der sich durch ein Leben im Palast und unter Baldachinen vor der Sonne schützen kann.

Mustafa kleidet sich stets in kunstvollsten Khunchomer Damast und feinste Brabaker Seide (die übrigens aus Al'Anfa kommt), beide mit Silber- und Goldfäden durchwoben und mit Adamanten, Emeralden und Almadinen bestickt. Sein seidener Turban wird von einer Brosche mit dem berühmten ‚Stern von Unau‘ gehalten.

Im Kampf trägt der Sultan einen tulamidischen Ringelpanzer, mit fein ziselierten Platten verstärkt, dazu eine Kettenhaube, deren metallene Halbkugel von einem eigenen Kriegsturban geschmückt wird.

Mustafa ist unverkennbar ein begnadeter Reiter: Auf seinem

Streitroß Asram, dem feurigsten aller Unauer Shadifs, ist er fast unbezwingbar.



Meisterinformationen:

Verhalten:

Mustafa ist Aristokrat von Geburt, wie man sie überall in Aventurien finden kann. Seine Privilegien und Pflichten sind ihm so selbstverständlich, daß er keinen Gedanken daran verschwendet. Mustafa befiehlt nicht, weil es ihm Freude bereitet, oder weil er sich für kompetent hält, sondern weil er der Sultan ist.

Der gleichen Einstellung entspringt Mustafas prunkvoller und verschwenderischer Lebensstil: Das Volk hat ein Recht darauf, daß seine Potentaten in Prunk und Pracht leben.

Mustafa ist intelligent und gebildet, aber keineswegs weise. Den Intrigen bei Hofe steht er recht naiv gegenüber. Freunden und Beratern, deren Rat sich mehrfach als sinnvoll erwiesen hat, vertraut er blindlings. Er legt jedoch großen Wert darauf, vor seinem Volk und Hofstaat seiner Pflicht als Entscheidungsträger nachzukommen. Ein geschickter Höfling kann ihm fast jede Entscheidung abringen; sie für den Sultan zu treffen ist eine Blamage, auf die Mustafa wie jeder Tulamide reagiert: mit dem Ruf nach dem Mautaban, seinem Henker!

Typisches Zitat.

„Heute blickt Rastullah nur auf uns, Brüder!“

„Und was meint Ihr dazu, mein edler Berater 1 Gast?“

KL: 12-13 **HA:** 4 **MR:** 4-5 Größe: 1,79
IN: 13 **RA:** 4 **LE:** 50-56 Haar: schwarz
CH: 11 **TA:** 3 **AE/KE:** - Augen: schwarz
FF: 12 **NG:** 4 **AT/PA:** 13/12 - 14/13
GE: 11 **GG:** 5 **TP:** 1W+5 (Khunchomer)
KK: 13 **JZ:** 5-4 **RS:** 5 (Ringelpanzer+Kettenhaube)

Herausragende Talente: Persönliche Waffe (Khunchomer) 10-12, Lanzenreiten 9-10, Reiten 15, Zechen 10, Betören 12, Etikette 8-11, Lügen 7, Menschenkenntnis 5, Schätzen 5, Alte Sprachen 3 (Ur-Tulamidya), Geographie 8-10, Geschichtswissen 8-10, Götter & Kulte 5, Kriegskunst 10-12, Lesen 6, Magiekunde 4, Rechnen 6, Rechtskunde 6, Sprachen 4 (Garethi), Staatskunst 5-8, Sternkunde 11, Abichten 13, Gefahreninstinkt 6-8, Glücksspiel 11, Sinnen-schärfe 10,

Anmerkung:

An einigen Stellen haben wir mehrere Werte angegeben. Auch Mustafa erlebt innerhalb dieses Doppelbandes etliche Abenteuer, die ihm Erfahrung bringen. In dem Kapitel ‚Der Thronfolger‘ hat Mustafa eine fürstliche Erziehung genossen und mußte zweimal in die Khom fliehen (Stufe 6). In dem Kapitel ‚Die Thronbesteigung‘ hat er sich als erfolgreicher Kriegsherr und seines hohen Amtes würdig erwiesen (Stufe 8).

Wenn Sie sich den Luxus gönnen wollen, können Sie natürlich auch für Mustafa einzelne Abenteuerpunkte notieren und Stufensteigerungen durchführen.

Persönliche Waffe: Khunchomer, Schmiede: Eternenzwerge, Wert (materiell): 50 Dukaten

Beschreibung: Zwergenstahl, Griff mit Kupferdraht gewickelt, Parierbügel vergoldet, großer Emerald im Knauf
 TP für Andere: 1W+4; Gewicht: 90; Länge: 80; BF: 1
 WV: 7/5

Reittier: Asram, Shadif (Unauer Zucht), Schneeschimmel, Stockmaß: 1,60

MU 27; **AT** 13; **PA** 13; **LE** 55; **RS** 1+1; **TP** 1W+8 / 5W;
GS 13/17; Tragkraft: 4500; AU 3/1; Streitroß+2/+4
 (Kampf)

Sonstiges: Mustafa trägt stets das Zeichen seines Amtes: das Rollsiegel von Unau (bzw. später Mherwed), an einer Goldkette um den Hals. Der elfenbeinerne Zylinder trägt in den 19 Geheiligten Glyphen Rastullahs sämtliche Namen und Titel, mit denen amtliche Dokumente gestempelt bzw. gesiegelt werden.

Der Mautaban

Meisterinformationen:

Das Schicksal des ‚Vollstreckers‘ des Kalifats ist eng mit Al'Anfa verknüpft. Seine Mutter, eine besonders großgewachsene Oijaniha, wurde in den Sklavenkottern des Nareb Zornbrecht einem ebenfalls versklavten Häuptling der Napewanha zugeführt, den sie danach nie wiedersah.

Der Sohn dieser Nacht fiel von Anfang an durch unbeug-samen Stolz auf.

Mit fünfzehn Jahren tötete der Unbenannte einen Aufseher mit einem einzigen *Zat*. Das Interesse des jungen Darion Paligan rettete ihn, doch Zornbrecht bestand darauf, den

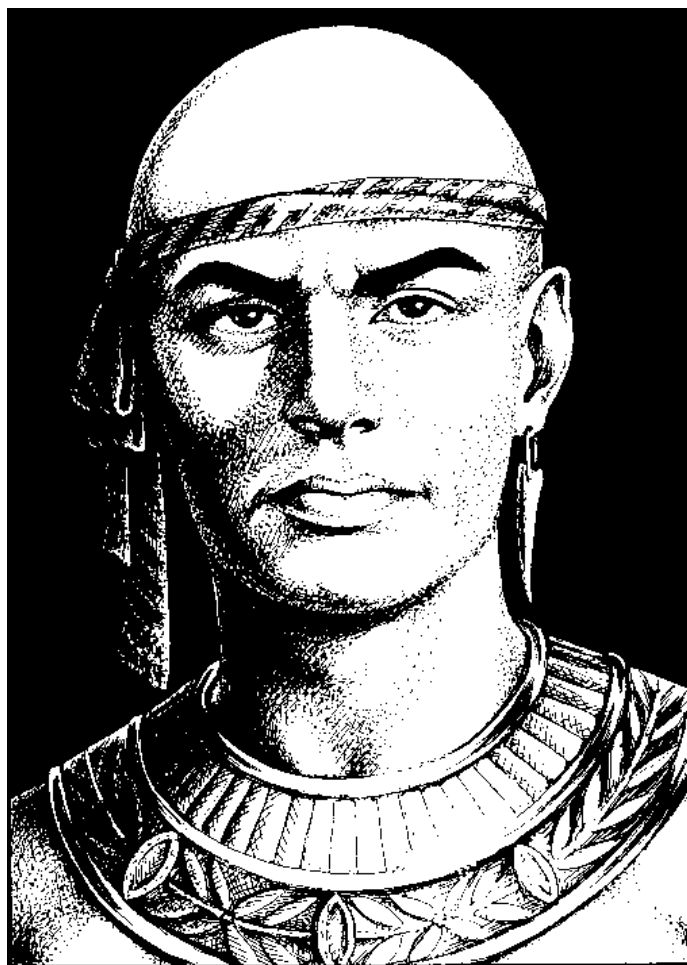
Moha-Jüngling kastrieren zu lassen, ehe er ihn verkaufte. Pa-ligan ließ den Sklaven zum Gladiator ausbilden, und mit 18 Jahren hatte dieser bereits 23 Gegner getötet - mit Khunchomer, Dolch oder Hruruzat. Um Spielschulden zu decken, ließ Paligan den Gladiator heimlich in Selem versteigern, wo er an einen Aufkäufer des jungen Kalifen Abu Dhelrumun geriet.

Bei den Murawidun, den Mündeln des Kalifen, fand der Freigelassene eine neue Heimat. Nachdem der damalige Mautaban beim ersten Versuch, Prinzessin Nedime zu befreien, umkam, ernannte der Kalif seinen Lieblingsleibwächter zum Nachfolger, der nun endgültig jeden Namen ablegte.

Rolle in der Kampagne:

Der Mautaban vertritt den Aspekt des ‚schmutzigen Krieges‘. Er ist der Ansprechpartner und Koordinator für alle militärischen Aktionen, die mit Einschleichen, Sabotage, Meuchelmord, Spionage und Propaganda zu tun haben. Wenn Ihre Spieler gar nichts Derartiges tun, übernimmt er es; wenn Ihre Spieler übertriebene Ideen haben, steckt er beispielhaft den richtigen Rahmen ab.

Davon abgesehen rät der Mautaban stets zu wohlüberlegtem Vorgehen: Rache wird am besten kalt genossen. Seine Angriffe sind für den Gegner stets ungemein schmerzhaft, weil er sie perfekt vorbereitet. „Wen der Mautaban jagt, der ist tot - vielleicht weiß er es nur noch nicht...“



Allgemeine Informationen:

Ein großgewachsener Waldmensch mit kupferner Haut und einem bis auf eine schwarze Skalplocke kahlrasierten Schädel. Sein Kostüm aus Lendentuch und Riemen wirkt fremdartig, exotisch und wertvoll.

Spezielle Informationen:

Die fein geschnittenen mohischen Gesichtszüge des Mautaban verraten nichts von dem, was in seinem Kopf und Herz vorgeht.

Er trägt das traditionelle Kostüm des Mautabans: eine rituelle Spielart eines Lendenschurzes, mit Fäden aus Gold und Silber durchwirkt und verstärkt, dazu Riemen aus dem feinsten Leder von Gazelle und Löwe, Arm-, Fuß- und Ohrschmuck aus Gold und Adamanten.

Häufig kann man den Moha beobachten, wie er nach Art seiner Vorfahren Pfeifenkraut in einem Blatt, zu einer dicken Stange gerollt, pafft.

Meisterinformationen:

Talentprobe ‚Pflanzenkunde‘: Die Besonderheit an den Rauchwaren des Mautabans ist, daß er statt Pfeifenkraut Ilmenblatt verwendet, eine der stärksten Beruhigungsdrogen Süd-Aventuriens!

Verhalten:

War der Mautaban bisher der eiskalter Vollstrecker der Befehle seines Herren, läßt der Angriff Al'Anfas ihn in eine lautlose Raserei verfallen. Solange Leben in ihm ist, werden die Bewohner der Stadt, die ihm alles genommen hat -Freiheit, Tapam, Familie, Männlichkeit, Ehre, Name und nun auch den Frieden - keinen ruhigen Atemzug im Land der Ersten Sonne tun.

Typisches Zitat:

“---“

MU: 13	AG: 5	Stufe: 14	Alter: 40
KL: 13	HA: 4	MR: 1	Größe: 1,81
IN: 17	RA: 4	LE: 69	Haar: schwarz
CH: 13	TA: 3	AE/KE: -	Augen: dunkel-
FF: 12	NG: 3	AT/PA: 16/14	braun
GE: 15	GG: 2	TP: 1W+8 (Khunchomer)	
KK: 16	JZ: 0	RS: 0 (Lendenschurz)	

Herausragende Talente: Hruduzat 14, Dolche 12, Scharfe Hieb Waffen 13, Persönliche Waffe (Khunchomer) 13, Schußwaffen (Blasrohr) 11, Körperbeherrschung 13, Schwimmen 8, Selbstbeherrschung 15, Schleichen 13, Sich Verstecken 10, Fährtensuchen 10, Fesseln/Entfesseln 11, Sprachen 8 (Mohisch, Garethi, Tulamidisch), Heilkunde, Wunden 10, Gefahreninstinkt 12, Sinnenschärfe 10

Persönliche Waffe: Esravun, Khunchomer, Schmiede: Khunchom, Wert (materiell): 50 Dukaten
Beschreibung: Selemitisches Meteoreisen, ungewöhnlich lang, gekrümmte Säbelspitze, Griff mit geschwärztem Silber und Gold, 3 Rubine im Knauf (Siehe auch Av. Bote 27) TP für Andere: 1W+4; Gewicht: 100; Länge: 95; BF: 1; WV: 7/5

Leomar von Almada

Meisterinformationen:

Hauptmann Leomar Almaderich Sigiswild, Edler vom Berg gehört zu jenen Aventuriern, die schon durch Tsas Wahlspruch begünstigt sind. Seine Familie ist eines von zwei neureichischen Adelsgeschlechtern, das seine Geschichte bis in das Alte Reich zurückzuverfolgen kann. Jeder Held, der im Mittelreich zu Ruhm gelangt ist, müßte das eine oder andere über ihn wissen.

Bekannt bei Talentprobe auf ‚Geschichtswissen‘. Zu Leomars Vorfahren zählen Siegrain und Leonore vom Berg, die 993 v.H. als Rebellen der Kaiserin Hela-Horas entgegentraten.

Bekannt bei Talentprobe auf ‚Heraldik‘: Seit der Dämonenschlacht führt die Familie ihr ungewöhnliches Wappen, den roten Löwen- bzw. Löwinnenkopf - je nach Geschlecht - auf schwarzem Grund (Farbe auf Farbe ist nach den heraldischen Regeln eigentlich verboten).

Bekannt bei Talentprobe auf ‚Etikette‘ oder ‚Staatskunst‘:

Leomars Familie stellt auch heute einige der wichtigsten Würdenträger des Reiches. Hitta vom Berg, derzeitiges Familienoberhaupt, ist Reichsrätin der Kanzlei für das Kriegswesen (also etwa Kriegsministerin), ihr Gatte Ungolf einer der Kommandanten der Leibgarde des Kaisers. Die Kusliker Handelsprinzessin Simona Weyringer vom Berg gehört einem Zweig der Familie an.

Bekannt bei Talentprobe auf ‚Götter & Kulte‘: Der Heilige Leomar von Baburin ist als Gewinner des Donnersturm-Streitwagens einer der bedeutendsten Heiligen der Rondra. Mit dieser Erblast war Leomars Bilderbuchkarriere geradezu verpflichtend:

Jahrgangsbester der gefürchteten Kaiserlich Wehrheimer Akademie für Strategie und Taktik.

Sofort Adjutant beim Oberst der Löwengarde in Gareth. Dann Geheimauftrag des Kaiserlicheren Reichsmarschalls Helme Graf Haffax. Zur Tarnung zum III. Kaiserlich Almadanischen Garderegiment abkommandiert. In Punin bereitete Leomar mit zehn ausgewählten Offizieren seinen Einsatz vor.

Als die Geweihte Borondria von Brig-Lo durch eine Wundersame Verständigung vom Fall Mherweds hört, sieht Leomar seine Gelegenheit. Er rückt mit seine Recken aus, überschreitet den Yaquir, läßt Feldzeichen und Dokumente vergraben und dringt als Freischärler in die Khom vor.

Ihre Spieler, keinesfalls aber deren Helden, sind Leomar möglicherweise bereits in DAS GRABMAL VON BRIGLO begegnet.

Rolle in der Kampagne:

Leomar von Almada, der hellhäutige Gardeoffizier, der die zerstreuten Wüstenstämme einigt, um sie im Freiheitskampf gegen die Sklavenhändler zu führen, ist natürlich an die irdische Figur des *Laurence of Arabia* angelehnt. Genau diese gleichermaßen klassische wie heroische Rolle spielt er in der Kampagne. Erst seine neutrale Führungspersönlichkeit und seine hierzulande ungewöhnlichen Kenntnisse ermöglichen den Triumph der Novadis über Al'Anfas Kriegs-maschinerie. Falls Sie überzeugt sind, daß in Ihrer Runde einer oder mehrere Helden die glorreiche, strapaziöse und undankbare Aufgabe übernehmen können, verzichten Sie auf diese Meisterperson. Falls Sie Ihnen zu aufdringlich heldenhaft erscheint oder droht, Ihren mittelländischen Helden Ruhm und Vergnügen zu schmälern, lassen Sie sie in den Hintergrund treten oder setzen Sie einen novadischen Heerführer ein.

Allgemeine Informationen:

Der Inbegriff des neureichischen Kavallerieoffiziers: groß, athletisch, lange blonde Haare, ein gepflegter Almadaner Schnauzer, stets von einem kleinen Lächeln umspielt, klare blaue Augen mit unerschütterlichem Blick, die Haut von hundert Ritten gebräunt - kurz: ein gleichermaßen rahjagefälliger wie rondrianischer Anblick.

Spezielle Informationen:

Leomar hat die perfekte Körperhaltung all jener, denen man

wirklich das Wehrheimer Strammstehen beigebracht hat, und das rücksichtslos-selbstsichere Auftreten eines Mannes, der von Geburt an ein Leben mit Befehlen gewohnt ist. Der Almadaner Schnauzer, zuweilen auch (Kaiser-)AlrikBart genannt, wird seit 300 Jahren unter den kulturellen Einflüssen des Südostens vor allem von Kriegerern gerne getragen.

Leomars Ausrüstung wechselt während des Feldzuges nach und nach: Ist er zunächst noch der typische sporenklirrende Offizier mit Kavalleriesäbel und hohen Kniestiefeln, gleicht er später eher einem tulamidischen Recken mit Dschadra und Krummsäbel. Als echter Waffenmeister kann er mit fast jeder Waffe umgehen.

Sein Schlachtroß Diamant ist eines jener Prachtexemplare, an die man nur durch die kaiserlichen Gestüte und hervorragende Beziehungen gelangt. Nach der Durchquerung der Khom legt Leomar sich für das Tier einen Pferdepanzer aus Leder zu.



Meisterinformationen:

Verhalten:

Leomar ist ein typischer Vertreter der im Zeichen des Schwertes Geborenen: feurig, diszipliniert, mit überwältigender Persönlichkeit und einem Selbstbewußtsein, das an Arroganz grenzt. In all diesen Aspekten eifert Leomar seinen Vorfahren nach, darüber hinaus ist er ein großer Bewunderer des Rondra-Hochgeweihten Viburn von Hengisfort.

Wie alle kaiserlichen Offiziere ist er ein Charmeur und Herzensbrecher, seit Jahren standesgemäß verlobt und grimmig entschlossen, das nicht zu ändern.

Ansonsten folgt Leomar dem Geheimauftrag von Marschall Haffax: „Angesichts der ständigen Übergriffe über den Yaquir gilt es für die Kaiserlichen, sich im Kalifat unentbehrlich zu machen.“ Dieser Krieg kann zwei Ender-

gebnisse haben: ein alfanisches Sklavenhändler-Imperium bis zur Yaquir-Grenze oder ein angeschlagenes, zum Dank verpflichtetes Kalifat, das sich vor allem seiner Südgrenze widmen wird - die Wahl für Leomar ist offensichtlich!

Wenn es ihm langfristig gelingt (und Leomar denkt hier in strategischen Maßstäben und Jahren), den Druck der Novadis auf das immer stärker werdende Liebliche Feld, auf das abtrünnige Aranien und auf Khunchom, das vom Maraskan-Schmuggel lebt, zu verstärken, so kann dies nur von Vorteil sein.

Letztes Ziel ist natürlich die Rückgewinnung Süd-Almadas; je befreundeter und schwächer das Kalifat ist, desto einfacher.

Typisches Zitat:

„Bei den Gefilden von Alveran!“

„Ganz ruhig, Männer, ihr bekommt noch früh genug Gelegenheit ...,“

MU: 16	AG: 3	Stufe: 16	Alter: 28
KL: 15	HA: 3	MR: 10	Größe: 1,85
IN: 14	RA: 6	LE: 85	Haar: blond
CH: 16	TA: 1	AE/KE: -	
FF: 10	NG: 4	AT/PA: 18/16	Augen: blau
GE: 13	GG: 3	TP: 1W+6 (Reitersäbel)	
KK: 15	JZ: 3	RS: 6 (Kettenmantel+Kettenhaube)	

Herausragende Talente: Persönliche Waffe (Reitersäbel) 17, Kettenwaffen 11, Scharfe Hieb Waffen 14, Schwerter 16, Lanzenreiten 15, Boxen 10, Linkshändig 10, Körperbeherrschung 11, Reiten 16, Selbstbeherrschung 14, Tanzen 12, Bekehren 10, Betören 11, Etikette 12, Lehren 11, Orientierung 10, Alte Sprachen 2 (Bosparano), Geschichtswissen 12, Götter & Kulte 10, Kriegskunst 15, Sprachen 5 (Tulamidisch, Nivesisch 1), Musizieren (Leier) 10, Gefahreninstinkt 12, Brettspiel 12, Heraldik 10

Persönliche Waffe: Reitersäbel, Schmiede: Angbarer Zwerge, Wert (materiell): 40 Dukaten

Beschreibung: einschneidig, gebogen, Rondra-Runen, Fechtkorb und Griff mit Kupfer tauschiert

TP für Andere: 1W+4; **Gewicht:** 90; **Länge:** 105; **BF:** 1 **WV:** 7/5

Reittier: Diamant, Elenviner Vollblut,

Rappe, Stockmaß: 1,75

MU 24; **AT** 14; **PA** 11; **RS** 1+3; **TP** 2W+3; **GS** 12/16;

LE 55 **AU** 4/2; **Tragkraft:** 5000; **Streitroß** +2/+4 (Kampf)

Die 10 Offiziere

Leomars Leute sind samt und sonders Freiwillige, nach strengsten Maßstäben ausgewählt: hervorragende Krieger, diszipliniert, loyal, verschwiegen. Jeder hat ein oder mehrere besondere Kenntnisse, die für die Geheimmission entscheidend sein können: Fremdsprachen, Spionage, Taktik, Wildnisleben, Magiekunde etc. Fast alle sind - der Tarnung wegen - schwarzhaarig und tragen den (bei der Kavallerie ohnehin üblichen) Almadaner Schnauzer; und natürlich wurden für den Einsatz im Land der Novadis nur männliche Krieger ausgewählt.

Namen:

Bannerträger Helferich von Weidenhag

Weibel Trautman, Reuther von Untersternheim Korporal Falk

Welzelin

Korporal Xandros Armbruster

Korporal Stormjew von Gorschnitz Korporal Haldan Hel-
misch

Jergan Parinor, Edler von Talerort Alrik Brauer

Connar Maurenbrecher Rahjan Albenhuser

(ber die vier erwhnten Adelsfamilien knnen Sie brigens
in der *Enzyclopaedia Aventurica*, Seite 80-81, mehr erfah-
ren.)

Falls einer der Helden stirbt, so knnen Sie ihm aus dieser
Gruppe Ersatz anbieten - und dem betreffenden Offizier
durch Leomar einen Geheimauftrag geben, der ihm etwas
mehr Bewegungsfreiheit gibt.

Jikhbar ibn Tamrikat

Meisterinformationen:

Jikhbar ibn Tamrikat ist der greise Lehrer und Wesir des
jungen Mustafa von Unau, sein treuester Gefolgsmann und
sein schrfster Kritiker.

Als der junge Erbe vor einigen Jahren den Thron verlor,
schmachete Jikhbar fr ihn im Kerker; mglicherweise
sind ihm die Helden bereits damals begegnet (*»Wie Sand
in Rastullahs Hand«*, Seite 28).

Auch bei der Verteidigung Unaus hlt er als letzter aus.
Schlielich wird er scheinbar von einem Pfeil gettet. Der
Tod einer Elfe an seiner Seite rettet ihn jedoch: So nehmen
die Alanfaner ihren Kopf als Trophe, nicht seinen. Er
selbst wird mit den Gefallenen vor die Stadt geschafft und
halb verscharrt. In der Nacht kann er entkommen.

Wie die Helden wird er dann den Weg zu Mustafa finden
und mit ihm die Erneuerung des Kalifates voran treiben.

Rolle in der Kampagne:

„Strafend blicken wie ein Novadi“ ist eine stehende Rede-
wendung im Garethi. Der greise, aber kraftvolle Jikhbar
wird die Helden immer wieder daran erinnern, da sie es
mit religisen Fanatikern und einer vllig fremdartigen
Kultur zu tun haben. Wann immer die Spieler wieder ein-
mal glauben, da alles nach ihrem Kopf gehen mu, ge-
ngt ein „Rastullah duldet nicht ...“, des alten Wesirs, damit
ein ganzer Generalstab murrend seinen Unmut gegen die
Auslnder zum Ausdruck bringt.

Jikhbar ist jene fr Spieler qulende wie herausfordernde
Figur, in deren Augen sie niemals bestehen knnen - weil
sie niemals denken und leben werden wie ein echter Nova-
di. Beachten Sie aber, da der Novadi keineswegs feindse-
lig ist; und die Gesetze der Gastfreundschaft sind ihm hei-
lig.

Jikhbar kennt brigens ziemlich alle Details der Geschich-
te von Mustapha dem Schrecklichen.

Allgemeine Informationen:

Ein weihaariger Novadi, ehrfurchtgebietend und scheinbar
uralt, mit langem weiem Vollbart. Er trgt Ringelpanzer
und Helm und fhrt einen Khunchomer.

Spezielle Informationen:

Das Alter des Lehrers ist kaum zu schtzen: Ein sonnenver-
branntes, faltiges Gesicht wie er hat fast jeder Wstenbe-
wohner ber 30. Die schwarzen Augen blicken streng und
verraten dem Mittellnder wenig. Die Bewegungen sind die
eines Mannes in den besten Jahren.

Nur die schlohweien Haare verraten, da der Mann die 70
berschritten haben mu, und der lange Vollbart, den bei

den Novadis nur die Mawdliyat, die Lehrer und der Kalif tra-
gen, lt vermuten, da der Alte zu den angesehensten Mn-
nern des Kalifates gehrt.

Meisterinformationen:

Jikhbar ibn Tamrikat ist der lebende Beweis, wie novadi-
scher Schattenkampf, gengsames Leben und unerscht-
terlicher Glaube einen Mann jung erhalten knnen.

Verhalten:

Von Jugend an, vor allem aber durch seine Kerkerhaft, leidet
Jikhbar an extremer Klaustrophobie. Sptestens nach seinem
Erlebnis im Massengrab vor Unau ist er ein kompromiloser
Fatalist: Der Mensch - so hat er es erfahren - ist in die Welt
geworfen ‚wie Sand in Rastullahs Hand‘, sein berleben nur
der Willkr des unerforschlichen Gottes berlassen.

Jikhbar erscheint jede Furcht und jedes Zgern sinnlos, jedes
Abweichen von Rastullahs Pfaden aber als Selbstmord. Nicht
nur richtet er sein Leben danach aus, auch bei anderen for-
dert er diese Hingabe.

Die Treue seinem Sultan und Kalifen gegenber wird mehr
als einmal durch dessen Kompromifreudigkeit und Lebens-
lust strapaziert.

Da das berleben des Kalifates von den Taten zahlreicher
Fremder (Leomar, die Helden, selbst der Mautaban) abhngt,
ist ihm ein Kaktusstachel im Auge; da er den Unglubigen
schwer ihre Mithilfe untersagen kann, geielt er die jungen
Novadis zu Hchstleistungen und bietet ihnen ein untadeli-
ges Vorbild.

Typisches Zitat:

„Der Feigling stirbt 999 Tode, der Tapfere lebt ewig in den
Gedanken seiner Shne!“

MU:	16	AG:	6	Stufe:	10	Alter:	28
KL:	12	HA:	5	MR:	0	Gre:	1,85
IN:	11	RA:	10	LE:	61	Haar:	blond
CH:	12	TA:	1	AE/KE:	--		
FF:	11	NG:	2	AT/PA:	18/16	Augen:	blau
GE:	13	GG:	2	TP:	1W+4 (Khunchomer)		
KK:	11	JZ:	7	RS:	5 (Ringelpanzer+Kettenhaube)		

Herausragende Talente: Scharfe Hieb Waffen 14, Krper-
beherrschung 10, Reiten 12, Selbstbeherrschung 12, Lehren
10, Kriegskunst 10, Rechtskunde 11, Sprachen kennen 4
(Garethi), Abrichten 11

Die Frsten der Novadis

Im Zuge der Kampagne werden Sie immer wieder novadische
Potentaten brauchen: als berraschend eintreffende oder verge-
bens erhoffte Verstrkung, als Gast bei der Thron-besteigung
und bei anderen Festlichkeiten, fr kleinere Begegnungen in
der Wste und bei Hof, oder fr Hintergrundinformationen,
wenn die Helden nach Loyalitten oder Truppenbewegungen
forschen.

Loyale

Name & Titel: **Dschadir ben Nasreddin**, Stammessultan der
Beni Novad

Einflugebiet: Oase Keft, Oase Tarfui, Oase Haybeth (bis
54 v.H. Besitz der Beni Avad)

Anmerkungen: ursprnglicher Stammesverband, verlor seine
Vormachtstellung an Beni Shadif

Name & Titel: **Mahmud ben Dschelef**, Stammessultan der Beni Schebt
Einflußgebiet: Oase Shebah, Oase Birscha, Oase Manesh
Anmerkungen:

Name & Titel: **Faizal ben Shabob**, Stammessultan der Beni Terkui
Einflußgebiet: Oase Terekh (einflußreich), Oase Achan (großer Stamm, viele Ableger)
Anmerkungen: älteste Feinde und Verbündete der Beni Novad

Name & Titel: **Sultan Suleyman ben Rayall**
Einflußgebiet: Oase El'Ankhra (groß), Oase Virinlassih (fruchtbar), Oase Alam-Terekh
Anmerkungen: Vater Rayall ben Kardech (92) lebt als heiliger Mann in den Goldfelsen

Name & Titel: **Sultan Gulshev ben Sahir ben Kasim**
Einflußgebiet: Oase Kireh, Oase Yiyimris
Anmerkungen: fanatische Kasimiten, stets verschleiert, vertrieben in Vorzeit die Ssrkhrsechim

Name & Titel: **Alrik ben Sarhidi**, Stammessultan der Beni Kharram
Einflußgebiet: Oase El'Karram, Oase Al'Rifat
Anmerkungen: reicher und starker Sultan, regiert zentralistisch

Name & Titel: **Rastafan ben Perhiman**, Stammessultan der Beni Brachtar
Einflußgebiet: Chababien
Anmerkungen: Abkömmling des Tugruk Pascha (Sage von der Hl. Thalionmel); fällt am Szinto

Name & Titel: **Malik Bey im Hachir**, Sultan vom Gadang
Einflußgebiet: Fasar (Novadis)
Anmerkungen: einer der ‚Erhabenen‘ Fasars

Karrieristen

Name & Titel: **Sheik Almut ben Saajd**, Wesir von Rashdul
Einflußgebiet: Beni Avad (Süd-Gorien, ehemals Oase Hayäbeth)
Anmerkungen: --

Name & Titel: **Eslam ibn Qusrah**, Sultan von Selem
Einflußgebiet: Beni Szelemjati (unteres Szintotal)
Anmerkungen: verliert später durch die Ausweitung des Emirates Szintotal fast allen Einfluß

Name & Titel: **Jikhbar ben Tulachim**, Sultan vom Erkin
Einflußgebiet: Hochland zwischen Mhanadi und Erkin
Anmerkungen: belagert seit Jahren Erkenstein

Name & Titel: **Yussuf ben Gaftar**, Stammessultan der Beni Arrat
Einflußgebiet: Arratistan
Anmerkungen: Erbfeinde der Beni Brachtar (Chababien)

Organisation:

Bei etwa 50000 Untertanen, ein beträchtlicher Teil davon wehrhafte Nomaden, kann das Kalifat bis zu 10000 Krieger mobilisieren. Voraussetzung ist jedoch die Persönlichkeit des Kaufen. Er allein befehligt seine Spahija (Reiterei) und die Murawidun (Garde). Er allein kann seinen Emiren befehlen, Truppen in den tributpflichtigen Ländern auszuheben. Vor allem ist er der einzige, der jenen Großteil der Krieger einigen kann, der noch in Sippen- und Stammesstrukturen gebunden ist. Ohne allgemein anerkannten Anführer lassen sich keine größeren Einheiten als jeweils 200 bis 500 Mann bilden.

Die folgende Auflistung von Einheiten ist daher reine Theorie. Während eines beträchtlichen Teiles des Krieges sind viele Einheiten durch interne Streitigkeiten oder frühe Verluste nicht einsatzbereit.

400 Spahis (Reiter des Kalifen) kommen in der Schlacht am Szinto um, ihre Einheiten werden erst zwei Jahre darauf von dem neuen Kalifen wieder aufgestellt. Die 200 Murawidun (Garde des Kalifen) fallen bei der Erstürmung von Mherwed, erst nach Ende des Krieges kann diese Einheit wieder ausgehoben werden.

Truppenteile

Einheit: **Mündel des Kalifen (Murawidun)**
Stärke/Werte: 200 Mann / 7.Stufe: MU: 14; AT: 13; PA: 13; LE:45

Rüstung: Ringelpanzer + Kettenhaube (RS:5)
Bewaffnung: Doppelkhunchomer (1W+6)
Feldzeichen & Uniform: seidene Schärpen und Turbane

Kommandant: 4 Aghas, nur dem Kalifen unterstellt
Bewegung: maximal 50 Meilen / Tag
Bemerkungen: Einheit wird in Mherwed vernichtet

Einheit: **Schwere Lanzenreiter des Kalifen (Spahija)**
Stärke/Werte: 100 Mann + Streitroß / 5.Stufe: MU: 13; AT:12; PA:12; LE:40

Rüstung: Ringelpanzer + Kettenhaube (RS:5)
Bewaffnung: Khunchomer (1W+4), Dschadra (1W+5 bis 3W+6)
Feldzeichen & Uniform: blaue Lanzenwimpel und Turbane

Kommandant: 2 Aghas, dem Mautaban unterstellt
Bewegung: maximal 100 Meilen / Tag
Bemerkungen: Einheit wird am Szinto vernichtet und erst von Kalif Malkillah III. wieder aufgestellt

Einheit: **Leichte Lanzenreiter des Kalifen (Spahija)**
Stärke/Werte: 200 Mann + Streitroß / 5.Stufe: MU: 13; AT:12; PA:12; LE:40

Rüstung: Wattierter Waffenrock+Kettenhaube (RS:3)
Bewaffnung: Khunchomer (1W+4), Dschadra (1W+5 bis 3W+6)
Feldzeichen & Uniform: grüne bzw. gelbe Lanzenwimpel und Turbane

Kommandant: 4 Aghas, dem Mautaban unterstellt
Bewegung: maximal 120 Meilen / Tag
Bemerkungen: Einheit wird am Szinto vernichtet und erst von Kalif Malkillah III. wieder aufgestellt

Einheit: **Armbrustschützen des Kaufen (Spahija)**
Stärke/Werte: 50 Mann + Kamel / 5.Stufe: MU: 13; AT: 12; PA:12; LE:40

Die Krieger der Novadis

Rüstung: Ringelpanzer + Kettenhaube (RS:5)
Bewaffnung: Leichte Armbrust (2W+2), Khunchomer (1W+4)
Feldzeichen & Uniform: weiße Turbane
Kommandant: 1 Agha, dem Mautaban unterstellt
Bewegung: maximal 100 Meilen / Tag
Bemerkungen: Einheit wird am Szinto vernichtet und erst von Kalif Malkillah III. wieder aufgestellt

Einheit: **Tulamidische Streitwagen des Kalifen (Spahija)**
Stärke/Werte: 50 Mann + Streitwagen / 5.Stufe: MU: 13; AT:12; PA:12; LE:40
Rüstung: Ringelpanzer + Kettenhaube (RS:5)
Bewaffnung: Kurzbogen (1W+3), Khunchomer (1W+4)
Feldzeichen & Uniform: rote Zügel und Turbane
Kommandant: 1 Agha, dem Mautaban unterstellt
Bewegung: maximal 60 Meilen / Tag
Bemerkungen: zweispännige Streitwagen mit zwei Mann Besatzung; Einheit wird am Szinto vernichtet und erst von Kalif Malkillah III. wieder aufgestellt

Einheit: **„Gelbherzen“ (Garde von Unau)**
Stärke/Werte: 50 Mann / 5.Stufe: MU:13; AT:12; PA:12; LE:40
Rüstung: Ringelpanzer + Kettenhaube (RS:5)
Bewaffnung: Doppelkhunchomer (1W+6)
Feldzeichen & Uniform: Wappenhemd mit gespaltenem gelbem Echsenhäutchen
Kommandant: 1 Agha, dem Sultan von Unau unterstellt
Bewegung: maximal 50 Meilen / Tag
Bemerkungen: Einheit wird in Unau vernichtet

Einheit: **Novadische Stammeskrieger**
Stärke/Werte: ca. 5000 Mann + Streitraum / 3.Stufe: MU: 12; AT:11; PA:11; LE:35
Rüstung: Wattierter Waffenrock (RS:2)
Bewaffnung: Khunchomer (1W+4), Dschadra (1W+5 bis 3W+6)
Feldzeichen: --
Kommandant: ca. 200 Hairans, ca. 20 Scheichs unterstellt
Bewegung: maximal 120 Meilen / Tag
Bemerkungen: in Sippenverbänden zu 20 bis 30 Krieger; fast 1500 Mann fallen in den ersten Mona-

ten

Einheit: **Hilfstruppen der tributpflichtigen Länder**
Stärke/Werte: ca. 4000 Mann / 1.Stufe: MU:11; AT:10; PA:10; LE:30
Rüstung: Lumpen und Strohhut (RS: 1)
Bewaffnung: Keule, Dreschflegel, Holzspeer, Hiebdolch o.ä. (1W+2)
Feldzeichen: Standarten
Kommandant: ca. 100 Beys, einem Emir und dem Mautaban unterstellt
Bewegung: maximal 30 Meilen / Tag
Bemerkungen: tulamidische Bauern und Viehtreiber vom Unteren und Oberen Mhanadi, Ongalo, Szinto

Reittier: Brabaker Waldelefant
Stockmaß: 2,75
MU 16; AT 14; PA 6; RS 3+3; AU 2/1; TP 2W+7 / 3W20; GS 6/8; Tragkraft: 40000; LE 100; Kriegelefant -11+0 (Kampf)

Ausrüstung

Die Novadis der Wüste sind natürlich unverkennbar: der Silham, ein gelber, weißer oder grauer Kapuzenmantel aus Kamelhaarwolle, dazu Turban und Wickeltuch, als Bewaffnung Khunchomer, Dschadra (Stoßlanze) und Waqqif (Dolch). Die Gardeeinheiten von Mherwed und Unau tragen regelrechte Uniformen mit ärmelloser Weste, weiten Hosen, Schärpe und Turban, dazu identische Bewaffnung und Feldzeichen.

Die Hilfstruppen schließlich tragen lokale Trachten oder was ihr geringes Vermögen zulässt. Gerade unter den Tulamiden von Mhanadi und Szinto kann man viele Halbnackte sehen. Das Gepäck besteht stets aus der Kamelhaardecke für Nacht und Sandsturm und großen Mengen Wasser. Dazu kommt privater Krimskrams wie ein Amulett, ein Leckstein für das Kamel, Pfeife mit Cheriacha usw.

Wenn ein Wüstenreiter sich im Frühjahr auf eine entscheidende Schlacht vorbereitet, hat er stärkendes Atmon dabei oder bereits aufgetragen.

Typisches Zitat:
„Rastullah!“

Die Schlacht am Szinto

„Das direkte Eingreifen eines Gottes in der Dritten Sphäre ist stets einem Tippen an den Waagschalen gleich
(Aus: „Kunde von den Sphären - Offenbarung des Nayrakis“, ca. 395 v.H.)

Der Kalender: 1.Praios (15 Hal) bis 26.Firun (15 Hal) 1 Der novadische Kalender:

Die Novadis benutzen bekanntlich einen modifizierten Mondkalender: Statt der Wochen verwenden sie Neuntage, Gottesnamen genannt. Je acht Gottesnamen, also 56 Tage oder zwei Mondphasen, bilden einen Zyklus. Die überzähligen fünf Tage des Jahres werden jedoch jeweils nach einem der Zyklen als Feiertage eingeschoben, Rastullahellah genannt, so daß der Kalender auch mit den Mondphasen nicht mehr übereinstimmt.

Garethar Kal.	Novadischer Kalender
23.Boron Hesinde Firun 5.Tsa Phex 18.Peraie Ingerimm Rahja 1 Tag dNL	Neujahr, 248. Jahr n. Erscheinen Rastullah Erster Rastullahellah Zweiter Rastullahellah Dritter Rastullahellah
1. Praios, Jahr 16 Hal, bzw. Jahr 1009 nach Bosparans Fall	
Rondra 9.Efferd Travia 22.Boron	Vierter Rastullahellah Fünfter Rastullahellah

14 Hal:

Die Lage zwischen Al'Anfa und dem ebenfalls theokratischen Kleinstaat Trahelien wird zunehmend gespannter. Ein ‚Freundschaftsvertrag‘ des Patriarchen Tar Honak mit Königin Peri wird zurückgewiesen.

Grenzstreitigkeiten zwischen Trahelien und Hôt-Alem.

Ende 14 Hal:

Ein Attentat auf Königin Pen scheitert. Die Köpfe der Assassinen werden dem Patriarchen übersandt. Tar Honak beruft sich auf einen Freundschaftsvertrag mit Hôt-Alem, der Al'Anfa zur Hilfeleistung gegen Trahelien verpflichtet. Eine offizielle Kriegserklärung bleibt jedoch aus. (Siehe auch Aventurischer Bote 28)

Rahja, 14 Hal:

Al'Anfa stellt eine riesige Armada zusammen: 30 schwarze Galeeren, über 100 Zedrakken, Thalukken und Barken.

1.Praios, 15 Hal:

Tar Honak ernennt Darion Paligan, einen führenden Patrizier Al'Anfas und Bruder der Kaiserin Alara, zum Hochadmiral der Armada. Paligan erklärt öffentlich, daß er nach der ‚Befriedung‘ Traheliens den novadischen Piraten El Harkir ver-

nichten werde.

Dritte Prajos-Woche, 15 Hal:

Der novadische Großwesir Bastrabun al-Darguni dementiert unaufgefordert jede Verbindung des Kalifates zu El Harkir.

8. Rondra, 15 Hal:

Das Korsarenstück des El Harkir: Seine Thalukke schleicht sich in den Hafen von Al'Anfa und entert die Golgari, das Flaggschiff der Armada. Hochadmiral Paligan wird verschleppt. Tar Honak fordert alle Zwölfgöttergläubigen zum Krieg gegen das Kalifat auf. (Siehe auch Aventurischer Bote 29)

Dritte Efferd-Woche, 15 Hal:

Der eben wiedergewählte bornländische Adelsmarschall kündigt den Ausbau der Festumer Flotte zum Schutz der Kolonien im Südmeer an.

Erste Boron-Woche, 15 Hal:

Alljährliche Sklavenauktion in Al'Anfa. Geringe Nachfrage, da die ganze Stadt bald mit neuen Sklavenlieferungen rechnet.

23.Boron, 15 Hal:

Beginn des 249.Jahres nach Rastullahs Erscheinen (novadische Zeitrechnung).

Geburtstag des Kaisers im Neuen Reich.

30.Boron, 15 Hal:

Tag des Großen Schlafes: Höchster Feiertag in Al'Anfa. Ritueller Sturz in den Tod („Flug der Zehn“). Die Stadt brodelte von Gerüchten, konkrete Vorbereitungen sind aber nicht zu beobachten.

Winter, 15 Hal:

Alanfanische Agenten verschleppen die beiden Töchter der Königin von Trahelien. Königin Peri III. sieht sich gezwungen, ihr Land unter Al'Anfas Herrschaft zu stellen und sich später selbst als Geisel zu Tar Honak zu begeben.

Zweite Firun-Woche, 15 Hal:

Die Armada sticht unter Tar Honaks persönlicher Führung in See. In Mittelaenturien braucht die Nachricht wegen des strengen Winters Wochen, bis sie bekannt wird.

Dritte Firun-Woche, 15 Hal:

Kalif Abu Dhelrumun ruft zum Krieg: Die Armeen erhalten von nun an keinen Sold mehr.

Entgegen ihrer Gewohnheit, nur im Frühling Krieg zu führen, brechen novadische Sultane und Scheichs aus Szintotal, südlicher Khom und Chababien nach Unau auf. Der Kalif setzt Truppen aus Mherwed und Keft Richtung Unan in Bewegung, da er mit einem Angriff über das Perlenmeer (Khunchom) nicht rechnen muß.

22.Firun, 15 Hal:

Die Armada erobert Selem nach kurzem Widerstand. Der Großkönig von Selem huldigt dem Patriarchen. Der Sultan von Selem bricht seine Zeltstadt bei Abszint ab und flieht

flußaufwärts.

23. bis 25. Firun, 15 Hal:

Tar Honak und die alananischen Fußtruppen ziehen den Szinto aufwärts. Plünderung von Abszint, Krividhan und Malkillabad.

25. Firun, 15 Hal:

Traditionelle Kamelrennen in Mherwed und Unau anlässlich

der Entstehung des Novadi-Volkes durch gemeinsame Blutsbrüderschaft der Rastullah-Gläubigen. Der Kalif befiehlt den in Unau lagernden Reitern den Angriff auf die Invasoren im Szintotal.

26. Firun, 15 Hal:

Die Schlacht am Szinto: Das Heer der Novadis wird vollständig vernichtet - fast alle Überlebenden gehen in die Sklaverei. (Siehe auch Aventurischer Bote 30)

Die Schlacht

„Als wahrer Waffenmeister kann sich nur jener bezeichnen; der derart geübt ist, daß er im Schläfe oder im Rausche, geblendet oder betäubt so sicher kämpft wie ein anderer bei wachsten Sinnen.“

(Aus dem geheimen „Armonum Ardariticum“, Ordensburg Arivor, 883 n.BF.)

Der Beginn des Abenteuers

Meisterinformationen:

Beginnen Sie unvermittelt mit der Beschreibung! Benutzen Sie den einleitenden Text. Werfen Sie reihum jedem Spieler einen Satz hin. Einige Szeneneindrücke. Die Verwirrung des Helden sollte die des Spielers sein. Beginnen sie mit Handlung, ehe sie zehn Sätze vorgelesen oder vorgetragen haben. Eine Bedrohung, ein Kampf. Zwei oder drei Helden sollten sich sofort in einer Auseinandersetzung befinden, wie sie für jeden auf dem Schlachtfeld typisch sein könnte. Wenn Helden versuchen, sich gezielt zu orientieren, greifen Sie je nach dem Hauptinteresse auf die nächsten Absätze (z.B. eigene Person, Gelände, auffällige Personen, Verstecken) zurück.

Vorschlag zur musikalischen Untermalung: ‚Säbeltanz‘ von Katchaturian, oder jedes andere instrumentale Musikstück mit überraschendem Beginn, sehr schnellem Takt und scharfen Dissonanzen.

Laut beginnen, nach den ersten zwei Sätzen Beschreibung auf Gesprächslautstärke stellen.

Allgemeine Informationen:

(Spieler 1) Du stehst auf lehmigem Boden. Geschrei betäubt deine Ohren.

(Spieler 2) Du kauerst zwischen fremdartigen Dornbüschen. Dein Gesicht ist zerkratzt. Deine Kleidung hat sich verheddert.

(Spieler 3) Ein Pfeil sirrt an dir vorbei. Vor deinen Füßen liegt ein Toter.

(Spieler 4) Du liegst rücklings im Schlamm. Abgebrochene Schilfhalme bohren sich durch deine Handflächen.

(Spieler 5) Vor dir stirbt ein Mann, bricht in die Knie. In deiner Hand ist ein abgebrochenes Schwert, von dem Blut tropft.

Spezielle Informationen:

(Spieler 1) Zwei Fremde kommen bedrohlich grinsend auf dich zu. Sie tragen braunes Leder und rote Pluderhosen. Der Eine schwingt einen Stein an einer langen Schnur. Der Zweite hält eine eigenartige Krummschwert in der Hand. Die Beiden versuchen dich zu umzingeln...

(Spieler 2) Zwei Kämpferinnen stürmen auf dich zu. Zehn Schritt entfernt verzögern sie. Die Brünette im Lederpanzer

deutet auf dich: „Der gibt einen hervorragenden Eunuch ab. Vielleicht etwas spät für den entscheidenden Schnitt...“ Die Kleinere kommt näher, lässig eine Seilschlinge schwenkend. Die Brünette wartet indessen ab, ein Beil griffbereit.

(Spieler 3) Ein hell gewandeter Reiter sprengt auf dich zu. Das Pferd scheint außer Kontrolle. Dennoch holt er mit einem schweren Krummsäbel aus, beugt sich seitlich herab, entschlossen dich zu köpfen. Ein gurgelnder Schrei entringt sich seiner Kehle.

(Spieler 4) Ein Mann in einer grauen Kutte schlägt neben dir hin, bleibt quer über deinen Beinen zu liegen. Er hebt noch einmal den Kopf, sein Gesicht ist eine Grimasse des Grauens. Dann siehst du die Verfolgerin, eine zwielichtige Person in schwarzem Leder, die sich mit der Sicherheit einer Ortskundigen durch den Sumpf bewegt. Hinter ihr, oberhalb der Uferböschung, siehst du einen eigenartig geformten Baum mit flacher Krone, (Spieler 5) Um dich liegen nur Tote. Der Sterbende vor dir

trägt ein zerschlissenes grünes Hemd, auf dem ein Katzenkopf in Schwarz aufgenäht ist. Seine langen Lederstiefel sind voll gelbem Schlamm. Die anderen Toten sind entweder in weite gelbe und graue Mäntel gekleidet oder in Lederwämser mit bauchigen Ärmeln darunter. Die meisten haben bunte Tücher um die Köpfe gewickelt oder zerfetzte Lederhüte.

Eigene Person

Meisterinformationen:

Wenn sich ein Held selbst untersucht, versuchen Sie, möglichst generelle und unverfängliche Antworten zu geben. Einige zu eindeutige Antworten, und Ihr Spieler weiß Bescheid, selbst wenn sein Held es nicht tut.

Nutzen Sie aus, daß die Helden ein, zwei Wochen Reise durch unbekanntes Terrain hinter sich haben. Vielleicht haben sie sich - ganz gegen ihre Gewohnheiten - in aller Eile die ortsüblichen novadischen Kamelhaarmäntel organisiert, gegen die gleißende Sonne thalusische Stroh Hüte aufgesetzt, oder zum Zwecke der Tarnung schwarze Kutten übergeworfen.

Verfälschen Sie notfalls die Angaben. Wenn Spieler A gezielt nach seinem magischen Rubin-Amulett sucht, um sich zu vergewissern, daß er Alrik ist, dann erzählen Sie ihm von einer Halskette, erzählen Sie ihm von einem Talisman mit einem dunklen, geschliffenem Edelstein, oder leugnen Sie einfach. Lenken Sie seine Aufmerksamkeit auf Anderes.

In dem Zustand völliger Desorientierung bekommen Dinge völlig andere Wertungen. Das Erste, worauf das Auge fällt, wird (meist völlig unangebracht) als das Wichtigste verstanden. Eine einzelne Beobachtung löst im gemarteten Hirn des Helden irgend eine Assoziation aus und läßt ihn

alles andere fehlinterpretieren.

Ein Stück roter Magierrobe läßt den Helden vermuten, daß er Adelliger oder Geweihter ist (ohne daß ihm der Meister diesen Gedankensprung mitteilt). Von nun an geht er davon aus, daß er ein Mann ist, der zu befehlen hat: Menschen, nicht magischen Energien!

Allgemeine Informationen:

Du bist ein Mann. Ein großer, kräftiger Mann. Deine Arme sind muskulös, deine Hände sehnig und kräftig.

Du trägst einen weiten sandfarbenen Umhang, darunter ein gutes Lederwams.

Du bist ein vornehmer Herr. Du bist ziemlich gut gekleidet - wenn man davon absieht, daß du von oben bis unten mit bräunlichem Schlamm besudelt bist.

Du trägst enge schwarze Kleider, hemd- und hosenartig, dazu braune Stiefel - oder schwarze, von Schlamm verfärbt?

Spezielle Informationen:

Je nach Charakter.

Hinzu kommen zahlreiche kleine bis mittlere Verletzungen.

Es ist eher kühl und windig, aber dennoch rinnt jedem der Schweiß aus allen Poren.

Meisterinformationen:

Magiebegabte sind selbstverständlich außerstande zu zaubern. Selbst ihre persönlichen Artefakte sind fremdartige Gegenstände. Erst nach intensiver Beschäftigung kann ein Magier eine besondere Beziehung und Kraft zu dem Zauberstab, eine Hexe zu dem Besen feststellen.

Das Gelände

Allgemeine Informationen:

Du siehst gelben Lehm Boden, auf dem zertrampeltes gelbliches Gras wächst. Fünfzig Schritte vor dir scheint ein breiter Fluß zu fließen. Fünfzig Schritte hinter dir liegt ein kleiner Hügel mit Büschen. Der eigenartige dunkle Qualm zieht in schwarzen Wölkchen über das Schlachtfeld.

Spezielle Informationen:

Der Boden ist größtenteils staubtrocken, mancherorts aber auch aufgewühlt und schwer von dem Grundwasser nahe darunter. Etwa alle fünfzehn Schritte kann man metallische Waffen oder Bruchstücke blitzen sehen: eine gebrochene Lanze, Pfeile, ein schwerer Dolch, Kettenglieder, ein seltsam geformter Säbel.

Der Baum steht genau an der Grenze zwischen Schilf und Gras. Er ist etwa acht Schritte hoch, seine gekrümmten Äste reichen weit herunter.

Der Fluß dürfte hundert Schritte breit sein, von breiten Schilfgürteln gesäumt. Sein träge fließendes Wasser schillert grün und gelb. Leichen schwimmen zur linken Seite. Etwa zweihundert Schritte flussaufwärts tobt eine Reiterschlacht. Hunderte von Pferden, bis zum Sattelknauf im Wasser einer Furt, sind ineinander verkeilt.

Auf der anderen Seite des Flusses warten reglos an die fünfzig Reiter in schwarzen Rüstungen auf den Ausgang des Gemetzels.

Noch weiter, eine halbe Meile entfernt jenseits der Furt, liegt ein malerisches Dorf aus gelben und roten Lehm- und Backsteinbauten.

Weit entfernt am Horizont kann man eine schneebedeckte Gebirgskette erspähen.



Auf dieser Seite des Flusses sind viel mehr Kämpfer, aber es gibt keine erkennbaren Formationen. Hunderte, ja Tausende laufen durcheinander.

Weit rechts, etwa gegenüber des Dorfes, sieht man Zelte und Rauschschwaden. Weitere schwarze Reiter galoppieren durch das Lager.

Der Hügel abseits des Flusses ist etwa vier Schritt hoch und hat fast dreißig Schritt Durchmesser, Zwischen den Dornbüschen scheint ein Tier zu stehen,

Meisterinformationen:

Das Ufer gilt als Sumpf der Stufen 1 und 2: Es braucht eine GE-Probe+2 bzw. +4, um nicht steckenzubleiben oder um sich zu befreien,

Die ‚Hellen‘

Allgemeine Informationen:

Unter den mindestens vier Parteien kannst du viele in helle, weite Gewänder Gekleidete sehen, die besonders erregt durch das Kampfgetümmel stürmen oder galoppieren.

Spezielle Informationen:

Die ‚Hellen‘ haben fremdartige Gesichter mit brauner, harter Haut und schwarzen Haaren, Bärten und Augen. Sie tragen flatternde Gewänder in Weiß, Sandgelb, Grau oder Braun, Sie sind, wenn überhaupt, mit mächtigen Krummschwertern bewaffnet und schlagen auf alles ein, was ihnen im Weg steht. Man kann jedoch nicht beobachten, daß sie irgend jemanden verfolgen.

Wenn sie sich ohne Angriff auf doppelte Armreichweite nähern, öffnen sie den Mund und sagen: „Malach malachem! Mullah la-udadef!“

Meisterinformationen:

Prägen Sie sich diesen Satz ein, falls Sie nicht ohnehin fließend Novadisch sprechen. In langjährigen Spieltests hat er sich als die perfekte Essenz eines novadischen Wortschwallis erwiesen: leicht zu merken, eindeutig erkennbar und absolut unverständlich!

Die ‚Bunten‘

Allgemeine Informationen:

Der Großteil der Kämpfer ist nicht eindeutig einer der mindestens vier Parteien zuzuordnen, Du siehst braunes Leder und bunteste Stoffe. Meist bewegen sie sich schnell vorüber, ohne anzugreifen.

Spezielle Informationen:

Die ‚Bunten‘ haben fremdländische Gesichtszüge und dunklere Haut. Ihre Lederwämser sind oft zerschissen, die bunten Hemden, Hosen und Röcke abgetragen. Ihr Waffen sind einfache Klingen und Keulen.

Während man noch versucht auszumachen, ob sie aggressiv sind und warum sie zuweilen auch gegeneinander kämpfen, schält sich eine Handvoll aus dem Gewühl und nähert sich bedrohlich übermütig: „Die sind ja wirklich dumm wie Selemer Sauerbrot!“

Meisterinformationen:

Die alanfanischen Sklavenjäger und Hilfstruppen tendieren dazu, ihre Überlegenheit zu überschätzen. Auf die auffälligen

Merkmale eines Helden reagieren sie mit Jagdfieber und Gier.

Die ‚Dunklen‘

Allgemeine Informationen:

Unter den mindestens vier Parteien kannst du viele in schwarzem Leder oder Tuch sehen, die sich meist in fünf- oder zehnköpfigen Stoßtrupps sehr gezielt durch das Chaos bewegen.

Spezielle Informationen:

Die ‚Dunklen‘ sind sehr gut bewaffnet und geschützt: schwarze Lederrüstungen, Metallhelme, oft sogar Kettenhemden. Sie tragen auch Wappen, wobei du schwarze Katzen und Adler zu entdecken glaubst.

Wenn sich ein Trupp von ihnen nähert, attackiert er gezielt und voll Selbstbewußtsein. Man kann Sätze hören wie:

“...aufspießen wie eine Traloper Krachwurst.“

Meisterinformationen:

Al'Anfas Elitesöldner und Ordenskrieger dürften in dieser Situation auch einen Helden in die Flucht schlagen. Ihre Aufgabe ist es, den letzten Widerstand zu zerschlagen: auffällig gut Bewaffnete und Gruppen, die sich in der Not zusammenrotten - richtig, unsere Helden sind typische Ziele! Ein sehr guter Krieger unter den Helden könnte bereits an so einen Trupp geraten sein. Andernfalls sollten sich ‚dunkle‘ Trupps langsam nähern, um die Helden in Bewegung zu setzen; die wenigen Reiter sollten gar nur am Horizont auftauchen oder später klarmachen, daß die Helden sich vom Schlachtfeld entfernen müssen.

Bei den Wappentieren handelt es sich natürlich in Wirklichkeit um Panther und Raben.

Auffällige Personen – die Helden finden zueinander

Allgemeine Informationen:

Im Getümmel der Hellen und Dunklen kannst du drei oder vier auffällige Kämpfer ausmachen. Hochgewachsen, hellhäutig, offensichtlich Anführer oder außergewöhnlich erfahrene Kämpfer.

Spezielle Informationen:

Je nach Charakter der Mitspieler:

Die langjährige Erfahrung jedem der Helden selbst in dieser Situation deutlich anzusehen. Seine instinktiven Reaktionen verraten ihn dem Betrachter als kampferprobten Veteranen.

Meisterinformationen:

Über kurz oder lang führt die Anwesenheit der anderen dazu, daß sich die Helden sammeln. Wenn die Spieler zu plump vertraulich auf die ‚Fremden‘ reagieren, entpuppt sich einer der vermeintlichen Helden als verwirrter novadischer Recke, der in plötzlicher Panik die Hellhäutigen attackiert.

Verstecken

Meisterinformationen:

In ihrer Lage bleiben den Helden wenig Handlungsmöglichkeiten, als sich nach und nach aus dem Kampf zurück-zuziehen, um sich irgendwo zu verstecken. Sollte einer von ihnen der Meinung sein, es sei sicherer, 'toter Mann' zu spielen, dann entgeht er damit keineswegs jeder Aufregung:

Allgemeine Informationen:

Während der Kampf tobt, hörst du ständig herannahendes und entschwindendes Gebrüll, Waffengeklirr und Hufgetrappel, immer im Ungewissen, ob die Unbekannten nicht hemmungslos „über Leichen gehen“.

Spezielle Informationen:

Danach dauert es bis Einbruch der Dunkelheit, bis die letzten Sklavenjäger und 'Goldghule', also Plünderer, verschwunden sind. Zuweilen kann man Dialoge belauschen:

„Der dämliche Ring geht nicht vom Finger.“ „Abschneiden, du Versager!“

„Da, der bewegt sich!“ „Ach was, der tut nur so!“

„Ich würde mir zu gerne noch ein Ohr mitnehmen...“ Irgendwann kann der Moment kommen, wo sich ein Plünderer an den Stiefeln oder dem Mantel des Helden zu schaffen macht. Natürlich rechnet er nicht im mindesten mit einer 'Wiederauferstehung'...

Noch später hört man dann das aufgeregte Kreischen der Krähen näherkommen, zuweilen auch das rauschende Flattern eines Geiers und das harte Geräusch, wenn er seinen Schnabel durch Leder und Fleisch treibt. Schließlich, noch bevor es dunkel wird, hört man ein leises Krabbeln und Kratzen, als die letzten und gründlichsten Aasfresser kommen, die sicher niemanden übersehen: die Ratten!

Meisterinformationen:

Lassen Sie den Spieler schmoren, bis er irgendwann die Nerven verliert (eventuell auch nach mißlungener Talentprobe Selbstbeherrschung) und sich lieber durch die letzten Leichenflederer durchkämpft als ihnen bei ihrem ekelhaften Nahrungserwerb zuhört.

Flucht

Allgemeine Informationen:

Das Bild des Schlachtfeldes wandelt sich. Nach und nach sind eure hellgekleideten Leidensgenossen verschwunden. Schwerebewaffnete Stoßtrupps und herumlungernde Menschenfänger nehmen überhand.

Spezielle Informationen:

Die Aktivität der Feinde konzentriert sich deutlich in dem kleinen Ort auf der anderen Seite des Flusses sowie nahe der Furt. Flußabwärts und in den Hügeln abseits vom Fluß sind nur selten einzelne Fliehende zu sehen.

Meisterinformationen:

Langfristig sollten die Helden - wenn sie sich retten wollen - auf jeden Fall aus der Umgebung fliehen. Je weniger Novadis in Freiheit verbleiben, desto auffälliger werden die Helden; zuerst für nahe Sklavenfänger, dann für berittene Patrouillen, dann für schwere Infanterie, die das Gebiet systematisch durchkämmt.

Wenn die Helden sich etwa eine Stunde nach der Katastrophe noch frei auf dem Schlachtfeld bewegen, ziehen sie unweigerlich die Aufmerksamkeit der Boronsrabben auf sich:

50 ausgeruhte, schwer gepanzerte Ordensritter, die wissen

wollen, was die Meldungen über ein halbes Dutzend vom Schwarzen Wunder unbeeindruckte Nordländer bedeuten sollen!

Der Hügel

Allgemeine Informationen:

Der Hügel liegt 100 Schritt vom Fluß entfernt. Seine Grundform ist ein flacher Kegel von etwa vier Schritt Höhe und einem maximalen Durchmesser von dreißig Schritt. An beiden Flanken ist er von niedrigen Dornbüschen oder Dornhecken bewachsen.

Zwischen den Büschen kannst du ein grasendes Pferd erkennen.

Spezielle Informationen:

Der Hügel ist ein Schwemmkegel aus schwerem gelbem Lehm, auf dem dürres wadenhohes Gras büschelweise wächst. Auf der dem Fluß zugewandten Seite ist der sanfte Abhang von Fuß- und Hufspuren zerwühlt.

Die Dornbüsche und Hartlaubgewächse reichen etwa bis zur Brust und stehen zuweilen so eng, daß man sich nur durchzwängen kann.

Meisterinformationen:

Auf der halb abgewandten Seite des Hügels stehen die Hälfte der Pferde der Helden, je nach deren Vorgehen angezäumt oder vom Schlachtfeld zurückgekehrt.

Verluste

Allgemeine Informationen:

Du blutest aus Wunden am ganzen Körper.

Spezielle Informationen:

Nach und nach stellen die Helden auch fest, daß sie am ganzen Körper mit Blessuren und Schürfwunden übersät sind, und daß sie mehrere große klaffende Wunden davon getragen haben.

Ihre Ausrüstung ist keineswegs vollständig: manche Waffen sind abgebrochen oder verloren, Kleidung und Rüstungen zerfetzt, Beutel, Knöpfe und dergleichen sind abgerissen.

Meisterinformationen:

Bestimmen Sie das Ausmaß der Verwundung je nach Ungeduld Ihrer Helden: Wenn Sie gute Rollenspieler haben, denen der Schock in den Knochen sitzt, sind die Helden mit 30 verbleibenden LP ausreichend angeschlagen. Müssen Sie sich mit Spielern auseinandersetzen, die im Kampfrausch in Spielrunden denken statt in Tagen, sollten die Helden knapp vor dem Zusammenbruch stehen: etwa 10 LP!

Die Ausdauerpunkte der Helden sind in jedem Fall fast auf Null: Gewaltmärsche und stundenlanger Überlebenskampf fordern ihren Tribut.

Die Verwirrung der Schlacht ist eine hervorragende Gelegenheit, den Helden einige magische oder besonders wertvolle Artefakte abzunehmen - insbesondere solche, deren Anwesenheit in der Kampagne immer wieder Anlaß für Meisterärger waren. In jedem Fall sollten ein oder zwei Helden wichtige Utensilien vermissen, die von Alanfanern erbeutet wurden und später zurückerobert werden können.

Abenteurpunkte

Meisterinformationen:

Es ist eine große rollenspielerische Herausforderung, einen Helden eines Großteils seiner Fähigkeiten beraubt darzustellen, obwohl er in Lebensgefahr schwebt. Bewerten Sie diese Leistung sofort nach Ende der Szene. Spielern, die sich offensichtlich nicht vorstellen können, was es heißt, einen Teil der Erfahrung zu verlieren, geben Sie eine Hilfestellung, indem Sie ihnen APs abziehen.

Die Erinnerung

„Verführerisch sind die 1001 Düfte des Landes der Ersten Sonne, und verlockend ist der Duft des Abenteurers. Wer könnte beiden zusammen widerstehen?“

(Aus: „Der Tulamidenkrieg 760 bis 763 n.BF.“, Kriegsepos aus Arivor)

Wer bin ich?

Allgemeine Informationen:

Langsam kehrt Ymras Gabe, die Erinnerung, wieder in eure Herzen zurück: Namen blitzen wie Sternschnuppen am Nachthimmel auf, Bilder erscheinen wie Felsen unter dem Meeresspiegel. Namenlose Gegenstände bekommen Eigenschaften, unbedeutende Kleinigkeiten erlangen Bedeutung.

Spezielle Informationen:

Es können Kleinigkeiten sein, die die ersten Assoziationen der Helden auslösen. Ein Waffe läßt vergangene Gefahren und eigene Heldentaten erahnen. Kleidungsstücke oder Schmuck lassen den Namen von Freunden und Geliebten erklingen. Fremde Münzen werden mit den Gesichtern von Händlern, Schmieden und Auftraggebern verbunden. Die Gestalten der Begleiter erscheinen vertraut und flößen Sicherheit ein.

Das Erste, über dem sich der schwarze Vorhang wirklich lichtet, ist stets jener Name, mit dem der Held sich selbst benennen würde: Der Vorname aus Kindertagen, der vom Vater vererbte Adelsname, der Spitzname, unter dem man berühmt geworden ist, der Wahre Name eines Elfen - kurz, das innerste Selbst der Persönlichkeit.

Dann folgt binnen Minuten und Spielrunden all jenes, das diese Persönlichkeit ausmacht: Kindheit und Lehrzeit, die größten Tragödien und Triumphe, das letzte große Abenteuer, die großen unausgesprochenen Wünsche

Meisterinformationen:

Teilen Sie nun die Dokumente der Stärke bzw. die Heldenbriefe aus. Geben Sie den Helden anschließend ausreichend Gelegenheit, einander von den eigenen Erinnerungen zu erzählen und sich gegenseitig von Ereignissen aus der Vergangenheit zu berichten, die sie miteinander geteilt haben. Falls Sie jetzt feststellen, wie langweilig eindimensional die Persönlichkeit des einen oder anderen Helden erscheint, ist das die Gelegenheit, einige verborgene Erinnerungen zum ersten Mal auftauchen lassen. Werfen Sie dem Spieler eine verdrängte Katastrophe hin, eine vergessene Liebe, einen unterdrückten Wunsch. Erinnerung muß nicht immer das Beste sein - vielleicht wäre Borons Wunder ein Segen gewesen?

Lesen Sie folgende Richtlinien vor und sprechen Sie Ihre Beurteilungen durch:

0 AP: Der Spieler akzeptiert zähneknirschend, daß sein verwirrter Held sich bloß noch in Sicherheit bringen will.

+50 AP: Der Held hält sich unnötig auf und versucht relativ unbedeutende Dinge zu verstehen.

+100 AP: Der Spieler läßt seinen Helden gezielt Fehler machen und bringt ihn in Schwierigkeiten.

-50 AP: Der Held verhielt sich dank ständiger Meister-Rügen nur übermenschlich, nicht göttlich!

Wo bin ich?

Der Aufbruch

Meisterinformationen:

Spielen Sie jetzt erst den Anfang des Abenteuers durch.

Warum sind die Helden in das Land der Ersten Sonne gekommen?

Bedenken Sie die (noch nicht) veränderte Situation: Damals ist Kaiser Hal noch umjubelter Herrscher des Neuen Reiches, Amene III. von Vinsalt ist noch Königin, und von Orks hat man kaum etwas gehört.

Welche Vorbereitungen haben die Helden getroffen, welche Ausrüstung vorbereitet? Insbesondere gilt diese Frage für Wasserschläuche oder -flaschen und andere Vorräte. Davon abgesehen können Sie auch einfach Nahrung und Ausrüstung vom Ende des letzten Abenteuers übernehmen.

Die Reiseroute

Meisterinformationen:

Welchen Weg haben die Helden genommen, um vom Mittelreich (oder wo immer sie sich üblicherweise aufhalten) in diesen Teil des Kontinentes zu kommen?

Der wahrscheinlichste Weg führt durch die Randgebiete der Khom, ob man nun aus Almada (der nächstgelegenen Provinz des Neuen Reiches) und Albernien (Havena) kommt oder aus dem Lieblichen Feld. Von der Hauptstadt Gareth aus wird man den gigantischen Raschtulswall sinnvollerweise über Aranien umgehen.

Möglicherweise haben sich die Helden einer Karawane eilig heimkehrender Novadis angeschlossen - das Vernünftige, wenn sie nicht bereits alte Wüstenfüchse sind.

Die zweite Möglichkeit ist der Seeweg. Von Festum oder den kaiserlichen Perlenmeerhäfen kann Khunchom leicht angelaufen werden, von dort ins Kalifat ist es nur noch ein kurzer Weg.

Von Thorwal, Havena, Kuslik und allen anderen Hafenstädten des Westens kann man über das Kap Brabak durch alananische Gewässer ins Perlenmeer gelangen. Der bestgelegene Hafen Selem wird natürlich von den Alananern blockiert, fremde Schiffe dürfen den alananischen Aufmarschweg nicht benutzen. Jeder vernünftige Kapitän wird daher das zivilisierte Kannemünde oder gleich eine der tulamidischen Hafenstädte ansteuern.

Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie die Anreise nun durchspielen oder als eigenes Abenteuer gestalten wollen. Günstiger für das Spielerlebnis ist es jedoch, wenn die Helden

das Entdecken der Khom-Wüste und das Durchbrechen al-anfanischer Blockaden noch vor sich haben.

Die Ankunft

Spezielle Informationen:

Das Land der Ersten Sonne hallt wieder von einem Ruf.

Allenthalben kann man hören: „Die Pestbeule des Südens ist aufgeplatzt, und ekliges Gewürm kriecht hervor.“

Meisterinformationen:

Der erste Weg führt die Helden möglicherweise bereits zu einer Audienz beim Kalifen, beim Sultan von Unau oder einem anderen Novadifürsten, der ihnen bekannt oder sympathisch ist.

Eine Gruppe aus Söldnertypen, die eher materialistisch eingestellt sind, wird als ausländische Spezialisten angeworben: „Söldner bekämpft man am besten mit Söldnern.“ Alles weitere ist sehr einfach: Ob es rondrianischer Mut oder hesindiale Neugier ist, welcher Held läßt sich die Gelegenheit entgehen, an einer echten Schlacht teilzunehmen?

Spezielle Informationen:

Als sich allenthalben die Meldung verbreitet, daß der Sultan von Selem geflohen ist, strömen Kämpfer und Kriegsleute aus allen Himmelsrichtungen in das Tal des Szinto. In der Nacht vom 25. auf den 26. Firun legt das Reiterheer der Novadis die hundert Meilen von Unau bis zum Schlangenfluß zurück.

Die Al'Anfaner erwarten die nahenden Novadis bei Malkilabad in einem befestigten Lager.

Abenteuerepunkte

Meisterinformationen:

Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie für die Anreise Abenteuerepunkte vergeben wollen. Jedenfalls können die Helden erst jetzt, wo ihre Erinnerung zurückkehrt, auf diese Erfahrungen wieder zurückgreifen.

Was ist geschehen?

Die Schlachtordnung

Allgemeine Informationen:

In der ersten Stunde des neuen Tages formieren sich die beiden Heere. Das Schlachtfeld bildet ein Quadrat von etwa einer Meile Seitenlänge.

Mittendurch fließt von Norden nach Süden der Szinto.

Spezielle Informationen:

Auf der Ostseite des grün glitzernden Schlangenflusses erstreckt sich die novadische Schlachtlinie etwa eine Meile weit. 400 Mann des Kalifen und ebenso viele Wüstennomaden warten auf tänzelnden Rössern; dazwischen sieht man auch Kamele und tulamidische Streitwagen.

Die Aghas (Hauptleute) und der Miralay (dienstältester Agha, im Rang eines Oberst) können ihre Truppen kaum zügeln. Immer wieder sprengt ein einzelner Reiter oder ein Trupp vor, um sich dann mühsam zu beherrschen und wieder einzuordnen.

Auf der anderen Seite des Szinto marschieren etwa 2000 Fußtruppen von Al'Anfa und seinen Vasallen und Verbündeten auf. Über die weite Distanz kann man kaum einen Laut hören, nur dann und wann Trommelwirbel, einzelne Kommandos und Hurrarufe.

Auf novadischer Seite treffen noch Verstärkungen ein: Der Sultan von Chababien führt eine Hundertschaft der Beni Brachtar heran, Grenzkämpfer, die über den Chabab-Paß zwischen den Eternen und den Hohen Eternen hierher geeilt sind. Ihre Ankunft bringt noch mehr Unruhe, sind die Beni Brachtar doch diejenigen, die einst unter Tugruk Pascha den letzten großen Angriff gegen die Mittelländer geführt haben - vergeblich!

Schließlich läßt sich der aufgestachelte Ehrgeiz nicht mehr bezähmen: An vier Stellen gleichzeitig preschen novadische Sippen vor, die Beni Brachtar gleich vorneweg. Ein tausendstimmiges „Rastullah!“ dröhnt über die Ebene, und don-nernd setzt sich das gesamte Heer der Novadis in Bewegung.

Meisterinformationen:

Das Vorgehen der Helden bleibt diesen überlassen. Als ers-

ter anzugreifen, ist natürlich eine grobe Unhöflichkeit und löst unweigerlich den Gesamtangriff aus. Vernünftiger mag sein, daß die Helden zurückbleiben wollen: Die Novadis jedenfalls kennen so etwas wie eine Reserve nicht

Das schwarze Wunder

Allgemeine Informationen:

Die Alanfaner erwarten regungslos den Angriff, nur an den Flanken ist Unruhe zu bemerken. Auf dem Feldherrenhügel heben die Anführer ihre Feldzeichen.

Die ersten Novadis erreichen die Furt und galoppieren in die schlammigen Fluten.

Spezielle Informationen:

Das Wasser des Szinto reicht auch in der Furt bis zu den Knien, fünfzig Schritt ringsherum sogar bis zur Brust. Bis die vordersten Angreifer die Mitte des Flusses erreicht haben, staut sich das novadische Heer am Ufer.

Die abgebrühten alananischen Söldner lassen sich von dem Spektakel wenig beeindrucken. Die Hilfstruppen dagegen sich sichtbar erschreckt.

Der Feldherrenhügel der Alanfaner liegt zwanzig Schritt hinter ihrer Schlachtlinie, genau in der Mitte.

Eine Anzahl gepanzerter Reiter auf prächtigen Rappen haben sich hier versammelt. Einer davon trägt den schwarzen Rabenhelm, das Zeichen des Al'Anfanischen Oberkommandierenden.

Auf dem höchsten Punkt des Hügel steht der Patriarch Tar Honak in schwarzer, goldgesäumter Kutte. In der Hand hält er einen etwa armlangen Stab mit einem Rabenknopf, den er himmelwärts hebt. Er ruft unverständliche Worte in der Rabensprache der Boronis, und plötzlich herrscht Totenstille auf dem Schlachtfeld. Schwarze Nebel wallen auf, und der Ansturm der Novadis wird zu einem zögernden Verharren. Dann ertönen die Kommandos der Schwarzgekleideten, und das Kampfgebrüll der Alanfaner erfüllt die Luft. Fünfzig schwarze Reiter stürmen in die Furt, und hinter ihnen werfen sich die Fußtruppen in die Fluten.



Der Sultan von Chababien an der Spitze der Novadis erwartet zaudernd die alananischen Reiter, und ein einziger Schwert- hieb wirft ihn vom Roß.

Dann wird es auch dunkel um die Helden...

Meisterinformationen:

Was nun mit den Helden geschieht, weiß - wenn überhaupt - nur der Meister. Pferde oder Streitwagen kommen abhan- den; sofern es sich aber nicht um einfache Gäule handelt, werden die treuen Tiere dafür sorgen, daß kein Sklavenjä- ger Hände an sie legt und außerhalb des Getümmels auf ih- ren Reiter warten.

Abenteuerpunkte

Meisterinformationen:

Für die Schlacht bis zum Schwarzen Wunder können Sie pro Spieler bis zu 25 AP für gutes Rollenspiel vergeben: Es ist guter Stil, vor der Schlacht scheinbar sinnvolle Entschei- dungen zu treffen, obwohl man - als Spieler - den Ausgang kennt.

Die Lage

„Wer Sklaven hält, lebt auf Kosten anderer Menschen. Ein Reich, das die Sklaverei zu seinem Grundpfeiler macht, lebt auf Kosten anderer Völker. Langfristig kann diese Lebens- weise nur durch Gewalt aufrechterhalten werden: Gewalt gegen unvorbereitete, friedliche Menschen und Länder.“

(Aus: „Der Al'Anfa-Komplex“, von Maffia Vellia, ca. 525 v.H.)

Meisterinformationen:

Es ist recht wahrscheinlich, daß die Helden sich einen sehr

genauen Überblick über die Situation verschaffen wollen. Unterstützen Sie alle derartigen Aktionen: alle ‚militär- geheimdienstlichen‘ Informationen werden später Gold wert sein.

Irgendwann jedoch werden die Helden das Schlachtfeld und die Umgebung verlassen wollen; die Wahl des Zieles ent- scheidet dann den weiteren Verlauf der Kampagne - und kann durchaus auch für den Krieg entscheidend sein.

Das Schlachtfeld

Allgemeine Informationen:

Hinter euch liegt das Schlachtfeld. Im Umkreis von einer Meile um die Furt ist die Ebene mit Leichen und Waffen bedeckt. Dazwischen herrschen die Sieger und die Aasfresser.

Spezielle Informationen:

Es ist ein klarer, kühler Tag. Der Siral weht unentwegt nach Südwesten.

Die Verletzungen der Helden beginnen zu schmerzen, bluti- ger Schorf und trocknender Lehm verunstaltet ihr Äußeres, eine lähmende Müdigkeit erfüllt ihre Glieder.

Fast fünfhundert Krieger des Kalifen wurden in der Schlacht getötet, die andere Hälfte wird zusammengetrieben und ver- sklavt. Zurück bleiben Khunchomer, halb in den Lehm-boden getreten, und zersplitterte Dschadras.

Sklavenjäger, Plünderer, ‚Goldghule‘ und Versprengte lungern herum und untersuchen noch warme Leichname.

Etwa eine Stunde nach der Schlacht ist der Himmel schwarz von geflügelten Boten des Todes: Khom- und Schwarzgeier setzen langsam und selbstbewußt zur Landung an, Elstern, Krähen und - wie könnte es anders sein - Raben warten keifend auf den wenigen Bäumen. Später kommen vom Flu- ßufer die Wasserratten und huschen zwischen den Gefallenen umher.

Meisterinformationen:

Bekannt bei Talentprobe ‚Heilkunde,Krankheiten‘: Geier übertragen die Schlachtfeldgilbe, eine gefährliche Infektion, die ein Leben lang immer wieder ausbrechen kann.

Das Wunder

Allgemeine Informationen:

Vor allem quält euch die Frage, was für ein wundersames und schreckliches Ereignis es war, das euch und tausend anderen das Gedächtnis rauben und euch so ins Unglück stürzen konn- te.

Ihr wißt, daß Ihr im Umkreis von 500 Meilen niemanden fragen könnt. Für den einfachen Aventurier sind Götter und Magie so unergründlich, daß er den Unterschied zwischen einer Wundersamen Heilung und dieser Katastrophe gar nicht ermessen kann. Wenn irgend jemand überhaupt dieses Schwarze Wunder beurteilen kann, dann Ihr mit Eurem ge- sammelten Wissen und Eurer ganzen Weisheit.

Spezielle Informationen:

Aventuriens Magier können einzelnen Gegner beeindruck- kende Dinge antun, aber kein heute lebender Magier könnte ein ganzes Heer beeinflussen.

Aventuriens Götter sind immer präsent, kaum jemand würde ihre reine Existenz leugnen. Herrische Gottheiten wie Prajos, Rondra und Efferd beweisen alljährlich ihre Macht. Doch

meistens sind die Spuren alveranischen Wirkens nur für den wahren Gläubigen zu erahnen.

In der gesamten Geschichte Aventuriens gibt es keine Handvoll vergleichbarer Ereignisse:

Vor 2000 Jahren sollen Göttersöhne auf Dere gewandelt sein, die mit einem Schwert in der Faust Ungetüme und ganze Heerscharen in die Flucht schlugen.

Bei der Ersten Dämonenschlacht vor 1500 Jahren gelang es dem Hexerkaiser Fran-Horas, Scharen von Dämonen zu beschwören und durch sie ein riesiges Bürgerheer zu vernichten - und sein eigenes.

Bei der Zweiten Dämonenschlacht vor 1000 Jahren verhin- derten die Zwölfgötter eine ähnliche Beschwörung, indem sie direkt in die Schlacht einschritten.

Von Rohal dem Weisen und seinen selbsternannten Nachfol- gern während der Magierkriege vor 500 Jahren wird berichtet, daß sie mit einem Ritual ganze Heere in den Wahnsinn trei- ben konnten.

Meisterinformationen:

■ Lassen Sie die Helden ihr gesammeltes Wissen und ihre

ganze Weisheit einsetzen, um das Schwarze Wunder zu- mindestens einschätzen zu können. Dazu kommen Talente wie ‚Geschichtswissen‘, ‚Götter& Kulte‘ und ‚Magiekunde‘. Bestätigen Sie den Helden zunächst die einfachen Beob- achtungen - überzeugen Sie sich, daß die Spieler keinen Fehlinterpretationen unterliegen:

- daß das Wunder von Tar Honak ausgegangen ist,
- daß (tief in seiner Seele) niemand wirkliche Zweifel hat, daß es sich um ein göttliches Eingreifen handelt,
- daß es allumfassend alle Feinde Al'Anfas und keine seiner Verbündeten getroffen hat,
- daß die Al'Anfaner im Großen und Ganzen auf die Folgen vorbereitet waren.

Letztlich sollten die Helden zu etwa folgender Antwort ge- langen:

Auch Boron selbst hat - soweit ein Sterblicher das sagen kann - einige der ewigen Gesetze Alverans und Deres bis zum Äußersten gebogen, als er derart in Aventurien einge- griffen hat. Wenn überhaupt, dann kann der Patriarch von Al'Anfa das oder ein vergleichbares Wunder nach aller Ein- schätzung nicht binnen einiger Monate wiederholen.

Malkillabad

Allgemeine Informationen:

Malkillabad, am rechten Ufer des Szinto, ist eine malerische tulamidische Kleinstadt mit etwa hundert Gebäuden aus oran- gefarbenen Lehmziegeln. In der Mitte sind der Funduq, das großes Lagerhaus, sowie ein weiß getünchter kleiner Palast zu sehen. Rings um die Stadt liegen Pferche und Kornfelder, etwas weiter außerhalb Weinberge und Obst-plantagen.

Die Stadt ist von Tausenden Söldnern und Sklavenjägern besetzt. Schon als ihr beginnt, den Szinto zu überqueren, könnt ihr sehen, wie die Sklavenjäger mit euren Leidensge- nossen umgehen. Wie ein Nest aufgescheuchter Hornissen stürzen sie sich auf die geschlagenen Krieger, die teilweise noch ohne Gedächtnis, teilweise verwundet, allenthalben durch die Szintofurt stapfen.

Spezielle Informationen:

Malkillabad hat etwa 600 Einwohner, größtenteils Beni Sze- lemjati, und war Sitz eines Emirs, also eine Verwaltungs- beamten des Kalifen.

Gestern (25.Firun, 15 Hal) wurde die Stadt im Sturm genom- men. Der Emir von Malkillabad und seine Krieger wurden bei der Verteidigung des kleinen Palastes erschlagen. Das Bet- haus mit Rastullahs goldener Locke, von Malkillah II. erbaut, wurde gebrandschatzt. Nach der Plünderung des Weinkellers des Emirs sind zahlreiche Söldner stockbetrunken.

Einzelne novadische Versprengte, die sich der Stadt zögernd nähern, werden von Reitern zusammengetrieben, von einem Troßschmied in Ketten gelegt, und in die brechend vollen Sklavenpferche gesteckt, in denen sonst Shadifhengste zuge- ritten werden. Insgesamt sind hier etwa 500 teilweise ver- wundete Kämpfer angekettet, bewacht von 50 Sklavenjägern.

Meisterinformationen:

■ Es versteht sich von selbst, daß die Helden Malkillabad nicht offen betreten können. Jede nähere Erkundung, um einige der obigen Entdeckungen zu machen, muß ohne Wissen des Gegners stattfinden.

Der Gegner

Allgemeine Informationen:

Insgesamt verfügt der Patriarch von Al'Anfa über schätzungs- weise zwei- bis dreitausend Mann, der Großteil davon mäßig ausgerüstet und ausgebildet.

Spezielle Informationen:

Bei intensiver Beobachtung lassen sich folgende Truppen- zahlen in und um Malkillabad ermitteln: 2000 Mann Fuß- truppen, davon ein Drittel Elite, ein Drittel Söldlinge und ein Drittel Hilfstruppen; weiters 150 Mann Reiterei, ebenfalls qualitativ im gleichen Verhältnis; und 1000 Mann Troß, un- bewaffnet und nur zur Versorgung der Truppe ausgerüstet. Die Truppen haben ihre Zelte in und um die kleine Stadt auf- geschlagen. In den Gebäuden am Basarplatz im Zentrum sind die Anführer und ihre Leibwachen - etwa 100 Personen

- untergebracht.

Tar Honak selbst hält sich vermutlich in der Mitte des Lagers in einem schwarzen Sänftenwagen, verziert mit schwarzen Seidenvorhängen und nachgebildeten Orchideen aus Gold, auf.

Meisterinformationen:

■ Die Ermittlung dieser Daten erfordert etwa einen Tag oder drei Nächte genauer Beobachtung aus etwa 200 Schritt Dis- tanz. Bei Untersuchungen innerhalb von Malkillabad sinkt die Zeit auf ein Drittel. Spionage im Hauptquartier reduziert die Zeit noch einmal auf ein Viertel (eine Stunde bei Tag, drei bei Nacht) und ermöglicht zusätzliche Entdeckungen.

Der Schilfgürtel des Szinto bietet (für einen erfahrenen Helden) fast ideale Möglichkeiten sich ungesehen vorzu- pirschen: je eine Talentprobe auf ‚Schwimmen‘, ‚Schlei- chen‘ und ‚Sich Verstecken‘. Das Mißlingen einer Probe kann durch eine entsprechende sinnvolle Handlung ausgeg- lichen werden. Mißlingt diese jedoch auch, wird der Spion von einer Handvoll Al'Anfanern entdeckt, angegriffen und verfolgt.

Ein Eindringen in Malkillabad erfordert schon bessere Tar- nung: Unsichtbarkeit, oder ein halbes Dutzend Proben auf ‚Schleichen‘ und ‚Sich Verstecken‘, oder eine annehmbare

Verkleidung; bei letzterer genügt es, auffällige und nicht-südländische Äußerlichkeiten zu vermeiden (Probe-2). Es ist leichter als erwartet, sich unter die dreitausend Mann des Patriarchen zu mischen: Dutzende von Uniformen und Kleidungsstile, allgemeiner Siegestaumel, Alkohol und Rauschkraut, und vor allem die Nachlässigkeit, die aus dem Gefühl fast völliger Überlegenheit entsteht.

Für eine Spionage im Hauptquartier ist schon der Einsatz meisterhafter Talente oder von Magie unerlässlich: Wer sich nicht zumindest als Angehöriger der Gardeeinheiten tarnen kann, wird nicht vorgelassen oder bei Entdecken sofort attackiert.

Wohin?

Allgemeine Informationen:

Die Nachricht ist offensichtlich: Die Schlacht von Malkillabad ist verloren, das Heer des Kalifen zerschlagen. Vor allem aber: Tar Honak verfügt über überirdische Kräfte.

Die Frage lautet: Wem sollt ihr berichten?

Spezielle Informationen:

Für jemanden, der auch nur geringes Wissen über das Land der Novadis hat, gibt es nur wenige plausible Ziele: die zwei einzigen Städte Unau und Mherwed, sowie die heilige Oase Keft mitten in der Khom-Wüste.

Meisterinformationen:

Falls die Spieler ratlos sind oder völlig andere Ideen äußern, geben Sie ihnen nach einer Talentprobe ‚Geografie‘ diese Informationen.

Sollten die Helden keinerlei Erfahrung und Kenntnisse im Land der Ersten Sonne haben, werden sie sich ja wohl ohnehin nach dem Rat einiger Einheimischer oder nach der Marschroute des Feindes richten.

Falls die Helden zaudern, nach Keft zu reiten, bestärken Sie sie darin: Die Oase liegt mitten in der Khom, wird vermutlich von fanatischen Novadis bewohnt, die auf Mittelländer nicht gut zu sprechen sind, und wird - falls es Angriffsziel des Patriarchen ist - zum Schauplatz eines Religionskrieges, mit dem die Helden weniger zu tun haben.

Etwas kundigere Helden streben möglicherweise in die einzige mittelländische Stadt der Gegend, die bornländische Kolonie Kannemünde.

Von anderen Zielen sollten Sie den Spielern abraten (zunächst unauffällig, letztlich aber bestimmt):

In Maikillabad können die Helden sich zwar treffen und informieren. Aber da dort das gesamte alanfanische Heer in einem befestigten Lager liegt, ist das Risiko - so kurz nach

der Schlacht - sehr hoch.

Eindeutig abraten sollten Sie davon, daß die Helden Selem, den Brückenkopf des Patriarchen, auskundschaften oder gar zurückzuerobern versuchen (bei Rollenspieler*innen weiß man ja nie). Als einziger Nachschubhafen der Alanfaner wird die verfallende, aber dennoch riesige Stadt erwartungsgemäß von enormen Truppenverbänden gesichert.

Was die Angaben Einheimischer angeht: Bedenken Sie, daß der durchschnittliche Nomade oder Bauer nur einfache Vorstellungen vom Kalifat hat, geschweige denn von anderen Reichen. Ein Reisbauer im oberen Szintotal kann keineswegs mit Sicherheit sagen, ob Selem novadisch ist oder nicht. In Kriegszeiten herrscht dazu noch völlige Unsicherheit.

Je nach der Entscheidung der Helden gestalten sich Reise-route und weitere Handlung.

Der Weg in die drei Städte führt zunächst durch die Steppe des Shadifs (am salzigen Chabab abwärts bis nach Kannemünde), dann zum großen Salzsee am Rande der Unauer Berge (Unau), von dort durch die Ausläufer der Khom-Wüste in den fruchtbaren Balash (Mherwed).

Falls die Helden nur die Kenntnisse aus »Wie Sand in Rastullahs Hand« besitzen, werden sie auch nach Keft bis Unau reisen und von dort in die Khom vordringen. Der direkte und weniger strapaziöse Weg führt den Szinto aufwärts bis zu dessen Quellbergen, dann über die Oase Manesh ins Herz der Khom.

Was die weitere Handlung angeht: Die drei Städte Unau, Mherwed, Kannemünde sind auch die Ziele der Eroberer; der Weg der Helden führt ins Kapitel ‚Die Belagerung‘. Keft dagegen ist eher ein Umweg, der den Helden allerdings die Gelegenheit gibt, Informationen zu sammeln und sich als Verbündete der Novadis zu präsentieren.

Abenteurpunkte

Meisterinformationen:

Für die Versuche, nach der verlorenen Schlacht die Lage zu klären, gibt es je Held Abenteurpunkte nach folgenden Richtlinien:

0 AP: Nichts wie fort von hier!

+50 AP: Der Held verschafft sich eine Atempause und Überblick oder versucht zu retten, was zu retten ist

+100 AP: Der Held ist sich im Klaren, wie angeschlagen er und das Kalifat sind, recherchiert aber dennoch einen umfassenden Bericht über die strategische Situation nach der Schlacht: Funktionsfähigkeit beider Heere, feindliche Absichten, Reaktion der Bevölkerung usw.

Die Reise

„Eyne gar schroeckliche Strapazen ist das Reisen hiezulandt.“

(Aus: „Meyne gefaehrlichsten Handelszuege“, von Sluiter Broenster, ca. 203 v.H.)

Die Strecke

Allgemeine Informationen..

Euer Weg führt Euch größtenteils nicht durch echte Wüste,

sondern eher durch Steppenlandschaften.

Spezielle Informationen:

Der Weg ist keineswegs unbeschwerlich. Es ist kühl, nur zu Mittag wird es unerträglich heiß. Der Wassermangel macht sich allenthalben bemerkbar.

Messergras zerschneidet die Fesseln der Pferde, Geröll behindert ihren Weg. Hartlaubgewächse und blühendes Gras bedecken die Ebene. Dazwischen kann man Dutzende Kakteenarten beobachten.

Meisterinformationen:

Für die Piste gilt ein Bewegungsmodifikator von 80%; wenn man von der Hauptstrecke abweicht, sinkt der Modifikator auf 50%.

Jeweils eine Talentprobe ‚Pflanzenkunde‘ identifiziert: den kopfgroßen Kugelkaktus, den wie zusammengesteckt wirkenden Ohrenkaktus, die gigantische Boronsorgel mit ihren hunderten aufragenden Kolben, die mannshohe Raschultsfontäne.

Die fünfte Probe: Das blühende Gras ist Atmon; im Land der Ersten Sonne das, was Gulmond im Norden ist: das wei-testverbreitete Stärkungsmittel.

Fortbewegung

Allgemeine Informationen:

Während Ihr Eure Pferde ungeduldig vorantreibt, werden sie zusehends erschöpfter.

Meisterinformationen:

Lassen Sie die Helden ruhig ihre Pferde zu Schanden reiten. Angesichts der Lage ist es naheliegend, erschöpfte oder verlorene Pferde bei Einheimischen zu ersetzen, sie eventuell sogar zu beschlagnahmen. In der Oase Tarfui und im Balash gibt es einige Posthaltereien, die für Kuriere, seien es Novadis oder Beilunker Reiter, Pferde bereithalten, natürlich gegen Entgelt - üblicherweise eine regelmäßige Abonnementgebühr, was für unsere Helden logischerweise nicht gilt.

Proviand und Quartier

Allgemeine Informationen:

Bald seid Ihr völlig erschöpft: die Strapazen der Schlacht, der schnelle Ritt, das ungewöhnliche Klima, Hunger und vor allem Durst quälen Euch.

Spezielle Informationen:

Das übliche Problem im Land der Ersten Sonne: die wenigen Ziegenschläuche sind bald leer, der Durst wird mörderisch. In den wenigen Karawansereien und auf den Märkten sind Quartier, Nahrung und Wasser schwer zu bekommen. In Kriegzeiten werden die Preise immer angehoben, und die patriotischen Novadis nehmen nur Piaster und Denar an. Die Wirtsleute sind zunächst mißtrauisch, überschlagen sich dann aber vor Gastfreundschaft. Gäste werden ins Innere der Häuser gezerzt, wo der Wirt unverständlich salbadernd die Auswahl an Essen präsentiert. Eisengrill und Backofen stehen fast immer im Freien direkt neben den Gästen, die die Zuberei-

tung beobachten können (und sollen). Wo geschlachtet wurde, hängt ein frischer Stierkopf vor der Tür. Mädchen und Frauen scheint es keine im Land der Ersten Sonne zu geben.

Meisterinformationen:

Eigentlich entspricht ein Denar zwei Silbertalern, ein Piaster zwei Kreuzern, aber die Wechselkurse werden von einigen wenigen abgebrühten Krämern diktiert. Wenn man überhaupt jemanden findet, können auch dreifache Kurse vorkommen.

Wer unabgekochtes Wasser trinkt und es nicht gewöhnt ist, kann sich leicht die ‚Unauer Jagd‘ holen, den unvermeidlichen Durchfall Südaventuriens.

Achten Sie darauf, ob Spieler von sich aus die Gefahr von Sonnenbrand oder Sonnenstich berücksichtigen. Ziehen Sie Helden, die sich nicht ausreichend schützen, am ersten Abend 1 LP und jeden folgenden Abend 1 LP mehr als am Vortag ab, ohne eine Begründung zu geben. Dann und wann

erwähnen Sie, daß die Haut sich scharlachrot färbt oder daß Wams oder Lederrüstung kaum noch erträglich kratzen.

Dieser Schaden endet erst, wenn die Haut mit Kleidung, Olivenöl oder alchemistischen Tinkturen geschützt wird; er regeneriert erst, wenn Heilsalben aufgetragen werden.

Grundsätzlich regeneriert jeder Held über Nacht 1W Lebenspunkte; im Fall von Magiebegabten wird der höhere von zwei Würfeln verwendet, der niederere für die Regeneration der Astralenergie.

Abenteurpunkte

Meisterinformationen:

Vergeben Sie in etwa für die ersten 500 Meilen, die die Helden im Land der Ersten Sonne zurücklegen, Abenteurpunkte, um ihr Lernen zu symbolisieren. Spätere Reisen werden dann mit der gleichen Selbstverständlichkeit wie im Mittelreich ablaufen, wenn auch dann und wann typische Probleme auftauchen mögen.

Richtlinien:

0 AP: Der Held stürmt durch die Gegend, als wäre es selbstverständlich, daß er bereits am Ziel ist.

+25 AP: Der Held erkennt, daß seine Erfahrungen nicht vollständig zu übertragen sind, und nimmt Rücksicht auf sich und sein Pferd.

+50 AP: Der Held weiß, daß die Reise ein Abenteuer für sich ist. Er trifft Vorbereitungen, holt sich Ratschläge der Einheimischen, zeichnet Karten und versucht generell so viel wie möglich zu lernen.