

ERFAHRUNGSTUFEN

15-21

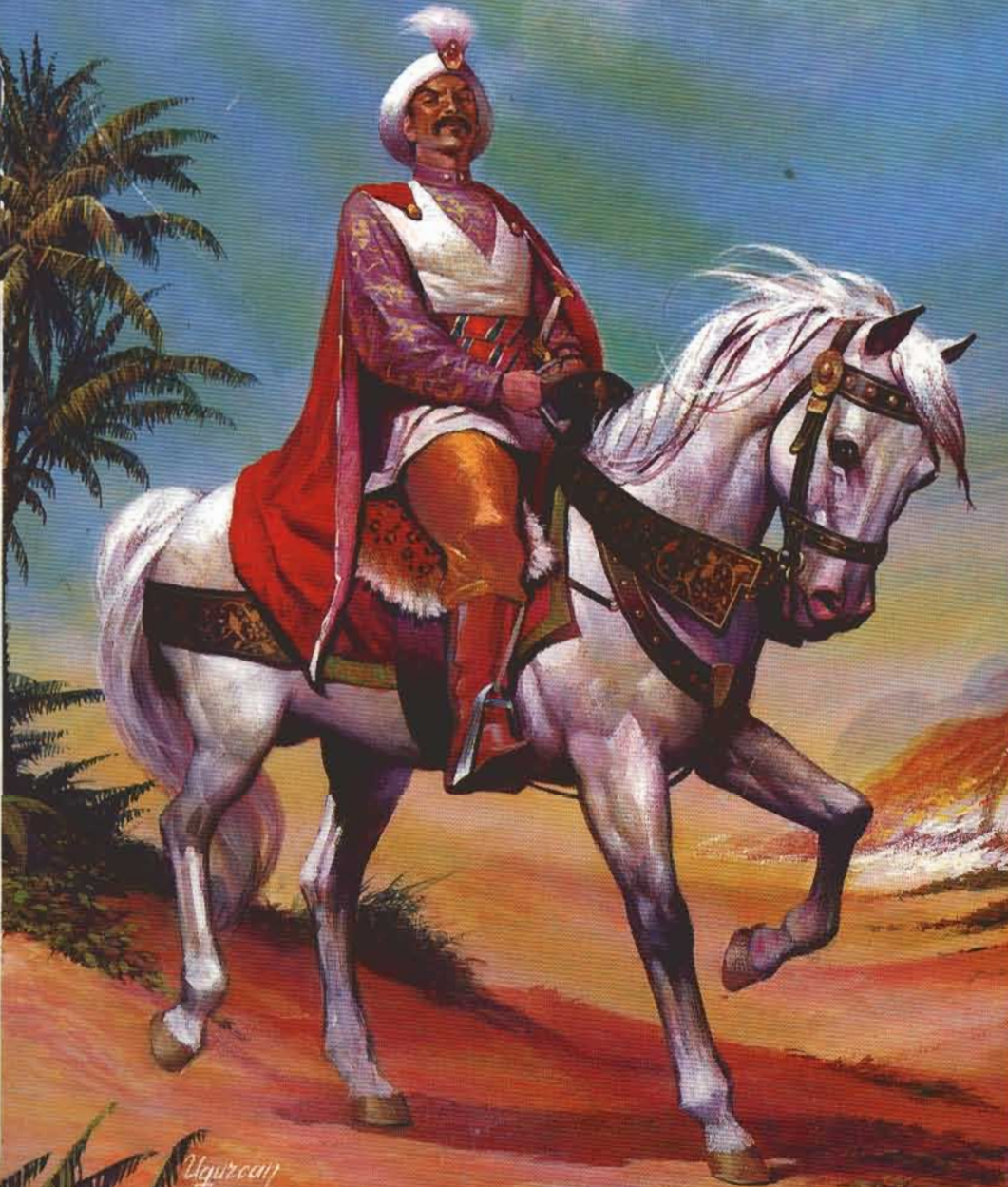
ABENTEUER

42

Das Schwarze Auge

DER LÖWE UND DER RABE II

Malkillah



Ein Gruppenabenteuer für den Meister und 4-6 Helden


**Schmidt
Spiele**

Gruppen-Abenteuer

Der Löwe und der Rabe,
Teil 2: Malkillah



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Christian Turk und Ina Kramer (S.51)

01992 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH. Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Der Löwe und der Rabe

Teil 2: Malkillah

von
Hadmar Freiherr von Wieser

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



Inhalt

Tar Honak, Patriarch von Al'Anfa.....	5
Der Kalender: 1.Tsa (15 Hal) bis 10.Efferd (16 Hal)	5
Gerüchte I.....	8
Das Feldlager	9
Die Oase	12
Die Belagerung	13
Die Ankunft	13
Unau	15
Mherwed	17
Kannemünde	19
Das Leben in einer belagerten Stadt	20
Der letzte Angriff	23
Sultan Mustafa.....	25
Der Kalender: 11.Efferd (16 Hal) bis 30.Rondra (17 Hal)	25
Gerüchte II	27
Der Krieg	27
Tar Honak	27
Mustafa.....	28
Der Mautaban	31
Leomar von Almada	31
Sultan Hasrabal	33
Oderin du Metuant.....	35
Der Sieg	37
Die Befreiung.....	40
Die Oase Tarfui.....	41
Kalif Malkillah III.....	43
Der Kalender: 1.Efferd (17 Hal) bis 14.Travia (17 Hal)	43
Gerüchte III	43
Die Thronbesteigung	43
Die Entscheidung	44
Die Salbung	44
Das Hofleben	47
Die Politik.....	47
Prinzessin Nedime	49
Der Kalender: Ab 17.Travia (17 Hal)	49
Gerüchte IV	49
Der Auftrag	49
Die Spur	51
Die Lösung	53
Das Ende des Abenteuers.....	55

Tar Honak, Patriarch von Al'Anfa

Der Kalender:

1.Tsa (15 Hal) bis 10.Efferd (16 Hal)

"... doch dieses Tippen an den Waagschalen, eine kleine Geste der Gottheit, bedeutet für die Dritte Sphäre Kataklysmen: Heerscharen, Städte, ganze Reiche können untergehen, ja selbst der Lauf von Los (Schicksal), Sumu (Welt) oder Satinav (Zeit) mag sich ändern ..."

(Aus: "Kunde von den Sphären - Offenbarung des Nayrakis", 395 v.H. - Fortsetzung)

Anfang Tsa, 15 Hal: Beginn der Winterregenzeit im Land der Ersten Sonne. Die Altoum-Winde verhindern fast jede Schifffahrt.

1.Tsa, 15 Hal: Mengbilla setzt 500 Mann Richtung Port Corrad in Marsch, um das Kontor Gerbelstein "vor der bornischen Habgier Stoorrebrandts" zu schützen. (Daß die beiden Magnaten während des ganzen Krieges in Khunchom Partner in ihrem Maraskan-Kontor bleiben, stört niemand.)

3.Tsa bis 7.Tsa, 15 Hal: Das alananische Heer bricht Richtung Unau auf und durchquert das Shadif.

5.Tsa, 15 Hal: Erster Rastullahellah: Der traditionelle Fast- und Bußtag, um Rastullah nahezukommen. Die Selbstkasteiungen sind so streng wie noch nie. Zahllose Novadis stürzen sich in Selbstmordaktionen auf die Angreifer.

6.Tsa und 7.Tsa, 15 Hal: Mengbillas Truppen marschieren in Port Corrad ein. Die regierende Handelsfamilie Rhudainer hat sich bereits arrangiert und stellt einen Troß zur Verfügung. Ein beträchtlicher Teil der Mengbillaner Truppen marschiert weiter nach Selem.

8.Tsa, 15 Hal: Die Alanfaner besetzen die Karawanserei Bir-es-Soltan und bereiten sich auf den Marsch in die Wüste vor.

Der Großemir von Mengbilla warnt die Herrscherfamilie von Chorhop (das 32 v.H. von Novadis besetzt wurde), in den Krieg gegen die Wüstenbewohner einzugreifen.

Zweite Tsa-Woche, 15 Hal: 400 Mengbillaner Bezirksgarden zu Roß und zu Fuß landen in Selem und folgen dem Alanfanischen Heer den Szinto aufwärts und durch das Shadif.

15.Tsa bis 16.Tsa, 15 Hal: Der Marsch auf Unau und Kannemünde. Die Al'Anfaner dringen von Bir-es-Soltan in die Wüste vor, die Mengbillaner den Chanab abwärts zum Meer.

17.Tsa, 15 Hal: Die Schlacht von Unau: Etwa 500 novadische Reiter treten den Alanfanern in der Ebene entgegen und werden vernichtend geschlagen. Die Stadt Unau wird nach eintägigen Kämpfen besetzt. Etwa 300 Überlebende der Unauer Truppen ziehen sich in die Oberstadt zurück. Tar Honak schlägt sein Lager im Funduq von Unau auf. (Siehe auch Aventurischer Bote 31)

Dritte und vierte Tsa-Woche, 15 Hal: Die Lage vor Kannemünde bleibt unentschieden: Die Mengbillaner sperren alle Landwege, aber die Festumer Schiffe ziehen sich in die Tränenbucht zurück. Die Mengbillaner wollen wegen der Schiffgeschütze nicht die Stadt stürmen.

25.Tsa, 15 Hal: Die erste Sklavenkarawane aus Unau, 50 Sklavenjäger und 100 Sklaven, bricht durch Shadif und Szinto-Tal nach Selem auf. Im Abstand von jeweils einer Woche folgen weitere.

26.Tsa bis 29.Tsa, 15 Hal: Die Reitertruppen der Mengbillaner ziehen den Chanab aufwärts und verstärken die Einheiten um das belagerte Unau.

19.Phex, 15 Hal: Die Alanfaner und Mengbillaner erobern die Oberstadt von Unau. Die letzten 150 Mann der Unauer verbarrikadieren sich in der Garnison.

21.Phex, 15 Hal: Nach zwei Tagen ununterbrochener Angriffe wird auch die Garnison von Unau eingenommen. Über der Stadt flattert die Schwarze Fahne!

28.Phex, 15 Hal: Das Bornland und die Freie Stadt Festum erklären den Städten Al'Anfa und Mengbilla "wegen des Angriffes auf bornländische Bürger und Schiffe" den Krieg.

Ende Phex, 15 Hal: Ende der Winterregenzeit im Land der Ersten Sonne.

Erste Peraine-Woche, 15 Hal: Ein alananischer Versuch, mit drei Galeeren in den Hafen von Kannemünde vorzudringen, scheitert. Die Festumer Schiffe beherrschen weiter die

Tränenbucht, aber die Versorgung von Schiffen und Stadt ist problematisch.

12.Peraine, 15 Hal: In Selem trifft eine Nachschubflotte ein. Proviant, Waffen und dergleichen, weiters 200 Mann alanfanische Ersatztruppen, größtenteils für den Schwarzen Bund des Kor angeworben, aber auch Rekruten, die Verluste anderer Einheiten ersetzen sollen. Die Einheiten benötigen bis zu einer Woche, um ihre Stammgarnisonen in Malkillabad und Unau zu erreichen.

18.Peraine, 15 Hal: Zweiter Rastullahellah: Tag der Karawanen und Heerschauen. Die Stämme der Inneren und Nördlichen Khom sammeln sich in ihren Oasen, insbesondere in Keft und Tarfui. Die Gerüchte über das Schwarze Wunder lassen die Wüstenreiter zögern, aber immer wieder brechen einzelne Verbände gegen die Invasoren auf.

Dritte Peraine-Woche, 15 Hal: Graf Khorim Uchakbar von Yaquirtal und Graf Julka Tilma von Ragath, beide novadischer Abstammung, verlassen ihre mittelreichischen Lehen (Graf Khorim ist noch dazu Statthalter des Großfürstentums Almada) und brechen "in das Land ihrer novadischen Vorfahren" auf.

21.Peraine bis 24.Peraine, 15 Hal: Einen Monat nach der endgültigen Eroberung von Unau haben alle Einheiten dank der Verstärkungen wieder Sollstärke. Eine Garnison von 200 Mann bleibt in Unau zurück. Der Großteil der Heere Al'Anfas und Mengbillas unter persönlicher Führung des Patriarchen setzt sich wieder in Bewegung - Richtung Mherwed.

24.Peraine, 15 Hal: Im Wadi Dschenna, einem meist trockenen Flußlauf aus den Unauer Bergen, kommt es zu einem Hinterhalt novadischer Freischärler. Geringe Verluste, aber die Angreifer schlagen ein Notlager auf.

Vierte Peraine-Woche, 15 Hal: Festum ist außerstande, mit den regulären Konvoischiffen weiter die Tränenbucht zu sichern.

25.Peraine, 15 Hal: Erste Schlacht bei Tarfui: Fast 400 Mann vom eigentlichen Stamm der Beni Novad und 300 Verbündete stellen sich zur offenen Feldschlacht. Die Schlacht der beweglichen Reiter gegen die schweren Fußtruppen ist langwierig, aber nach dem Tod des Sultans und fast aller Scheiks fliehen die Novadis in die Wüste. Auch die meisten Frauen und Kinder räumen die Oase.

26.Peraine bis 28.Peraine, 15 Hal: Ein Gewaltmarsch bringt die Alanfaner und Mengbillaner bis an die Quelle des Mhalik und damit an den Rand des Balash, der Fruchtbaren Sichel. Mherwed, Rashdul, sogar Khunchom liegen in Griffweite!

29.Peraine, 15 Hal: Kalif Abu Dhelrumun flieht mit seinen Leibherren und Sklaven den Mhanadi aufwärts. Sein Gast

Mustafa von Unau sucht Fürst Selo von Khunchom auf. (Der Kalifenpalast liegt außerhalb Mherweds auf der gefährdeten Seite des Mhanadi.)

30.Peraine, 15 Hal: Die Kavallerien Al'Anfas und Mengbillas (100 + 200 Mann) erobert im Morgengrauen Madrash, mit etwa 600 Einwohnern größte Stadt am Mhalik, nur noch 30 Meilen westlich von Mherwed gelegen. Gegen Abend rücken die Fußtruppen nach und setzen sich in der Stadt fest.

2.Ingerimm, 15 Hal: In Selem treffen wieder 200 Mann Verstärkungen und umfangreicher Nachschub ein. Die Barken und Zedrakken Al'Anfas verkehren inzwischen fast regelmäßig und schaffen auf der Rückreise monatlich bis zu 1000 Sklaven nach Al'Anfa.

Die Nachschublinie des alanfanischen Vorstoßes ist bereits 500 Meilen lang, davon die Hälfte durch die Khomwüste! Die Bemühungen, die Strecke durch einen alanfanischen Nachschubhafen in Kannemünde zu verkürzen, können als gescheitert gelten.

3.Ingerimm, 15 Hal: Die Kavallerie Al'Anfas und Mengbillas stößt an Mherwed vorbei und erobert Bakir, das die Straße zum südlichen Balash beherrscht.

5.Ingerimm, 15 Hal: Die 300 Reiter des Patriarchen dringen südwärts in den Balash vor. Nach einem kurzem Angriff auf Rab El'Dash erobern sie Al'Tamur, die letzte der drei wichtigen Kleinstädte des Balash.

6.Ingerimm bis 8.Ingerimm, 15 Hal: Die Fußtruppen Al'Anfas und Mengbillas marschieren in großem Bogen durch den Balash. In Madrash, Bakir und Al'Tamur werden je 100 Söldner als Garnison stationiert.

9.Ingerimm, 15 Hal: Thalusa: Als Fürst Ras Kasan die Nachrichten von dem eigenartigen Schwenk des alanfanischen Heeres hört (nur mehr die Ongalo-Sümpfe liegen zwischen Tar Honak und Thalusa), bricht er in Panik aus und trifft Vorbereitungen, die Stadt zu verlassen. In einigen Haushalten kommt es zu Sklavenaufständen.

9.Ingerimm und 10.Ingerimm, 15 Hal: Das wieder vereinigte Heer der Invasoren dringt von Al'Tamur über die Ausläufer der Unauer Berge in die Khom vor. Die Oase Hayabeth wird im Morgengrauen umzingelt und erobert, etwa 200 Wüstenreiter werden in die Flucht geschlagen. Der lästige Stachel im Rücken des Patriarchen ist beseitigt.

10.Ingerimm, 15 Hal: Scheich Jassafer Yhlal Al-Ghos'Mherwed erobert mit 200 Reitern Madrash zurück und macht die gesamte Garnison nieder. Sein Bruder Yali Hachman scheitert bei einem Parallelangriff auf Bakir und erleidet erhebliche Verluste.

11.Ingerimm, 15 Hal: Ein erneuter Gewaltmarsch bringt Al'Anfas Heer aus der Wüste nach Madrash. Nach Streitigkeiten unter den novadischen Rückeroberern zieht Scheich Jassafer mit 100 Mann ab. Die verbleibende Hälfte der Reiter wird von dem überlegenen Heer des Patriarchen vernichtend geschlagen.

Zweite und Dritte Ingerimm-Woche, 15 Hal: Immer wieder dringen Schwarze Galeeren in die Tränenbucht vor und beschießen Kannemünde. Festumer Schiffe müssen mehrfach umkehren.

12.Ingerimm bis 14.Ingerimm, 15 Hal: 300 Freibeuter dringen von Bakir aus zum mächtigen Mhanadi vor, der hier fast eine halbe Meile breit ist. Im Sumpfgürtel beginnen sie mit dem Bau von Schilfbooten. Innerhalb eines Tages setzen sie mit ihren wenigen Waffen über den Strom.

Mitte Ingerimm, 15 Hal: Der geflohene Kalif Abu Dhelrumun versucht im Mhanadi-Hochland mit dem Sultan vom Erkin zusammenzutreffen. Dabei wird er von einem Djinn getötet - vermutlich im Auftrag Sultan Hasrabals.

Dritte und Vierte Ingerimm-Woche, 15 Hal: Sklavenjäger und Troß durchkämmen die Dörfer des Balash und beschlagnahmen systematisch alle Nahrungsvorräte. Alle kräftigen Männer und Frauen werden versklavt, die anderen auf die Felder getrieben.

Mhenved ist von seiner Kornkammer abgeschnitten. Hamsterkäufe auf den Basaren, erste Flüchtlinge brechen Richtung Rashdul auf.

Der Troß Al'Anfas beginnt in den Wäldern des Balash mit etwa 400 Sklaven den Bau von schwerem Belagerungsgerät.

16.Ingerimm, 15 Hal: Ein Versuch, Bastrabuns Brücke bei Mhenved aus dem Strom heraus zu erobern, scheitert. Etwa 50 Freibeuter auf Schilfbooten werden zurückgeschlagen. Sie lassen sich flußabwärts treiben und vereinigen sich mit ihren Kameraden.

17.Ingerimm, 15 Hal: 200 der besten Söldner des Patriarchen besetzen Beysal, eine kleine Stadt auf halbem Weg zwischen Madrash und Mherwed, mit einer Furt über den Mhalik. Von dort dringen sie zum Mhanadi vor und erobern zehn Meilen Ilußaufwärts eine Fähre über den Strom.

22.Ingerimm, 15 Hal: 100 Mann alanfanische Verstärkungen aus Unau, abgelöst von den neuen Rekruten aus Selem, treffen im Balash ein.

24.Ingerimm, 15 Hal: Die Belagerung von Mherwed: Die Vereinigten Truppen Al'Anfas und Mengbillas beginnen die Kalifenstadt einzukreisen.

Erste Rahja-Woche, 15 Hal: Fest der Freuden: Die karnevalsartigen Orgien der freien Liebe lassen auch bei den

borongläubigen Al'Anfanern wenig Gedanken für anderes zu. Selbst im Ring um Mherwed ist Unaufmerksamkeit zu bemerken.

2.Rahja, 15 Hal: Der Emir von Mhanadistan berichtet in Keft vom Tod des Kalifen.

8.Rahja, 15 Hal: Die Mhanadisultan, der größte tulamidi-sche Stromsegler, wird beim Versuch, am Hafen an Bastrabuns Brücke anzulegen, von Al'Anfas Freibeutern attackiert und kehrt nach Rashdul um..

11.Rahja, 15 Hal: In Selem treffen die monatlichen Nachschublieferungen und Verstärkungen (wieder 200 Mann) wegen der Rahja-Festtage verspätet ein. Zum dritten Mal werden die zurückkehrenden Barken mit novadischen Sklaven gefüllt; insgesamt wurden bereits über 2000 Menschen nach Al'Anfa verkauft.

24.Rahja bis 28.Rahja, 15 Hal: Großangriff am Westufer Mherweds, vorbereitet durch Scheinattacken am Ostufer. Der Kalifenpalast fällt nach mehrtägigen Kämpfen in die Hände der Al'Anfaner. Großwesir Bastrabun al-Darguni wird getötet. Die Stadt selbst am Ostufer bleibt ungefährdet.

Erster Tag des Namenlosen, 15 Hal: Dritter Rastullahel-lah: Tag der Rache. Zahlreiche junge Novadis brechen auf, um Ungläubige zum Zweikampf aufzufordern.

Im Morgengrauen versucht der glücklose Yali Hachman Al-Ghos'Mherwed, mit einem Ausfall über die B r ü i n Kalifenpalast zurückzuerobern. Yali fällt, der Ausfall wird zurückgeschlagen. Bei der Verfolgung können die Al'Anfaner in die Stadt eindringen, werden aber ebenfalls bis Einbruch der Dunkelheit wieder zurückgeschlagen.

1.Praios, 16 Hal: Sommersonnenwende: Für Mittelländer und Balashiden höchster Feiertag des Jahres, für Al'Anfaner und Mengbillaner nur Neujahr, für die Novadis ein Tag wie jeder andere.

5.Praios, 16 Hal: In Selem kommen zum letzten Mal vor der Regenzeit Nachschub und 200 Mann Verstärkungen an. Auch sie werden größtenteils benötigt, um die Verluste des bisherigen Feldzuges zu ersetzen. Tar Honak hat bereits ein Viertel seines ursprünglichen Heeres verloren.

Erste und Zweite Praios-Woche, 16 Hal: Die alanfanischen Pioniere arbeiten sich auf Bastrabuns Brücke zum Haupttor vor. Ein hölzerner, steingedeckter Tunnelgang soll freien Zugang ermöglichen.

Dritte und Vierte Praios-Woche, 16 Hal: An der Ostmauer Mhenveds gelingt es, einen Belagerungsturm bis an die Befestigung vorzuschieben. Im Schutz des Turmes beginnen die Pioniere, eine Bresche zu brechen.

Anfang Rondra, 16 Hal: Beginn der Sommerregenzeit im Land der Ersten Sonne. Der Mhanadi beginnt, Hochwasser zu führen. Auch die ~~Seefahrt~~ wird durch die tropischen Regenfälle beeinträchtigt.

2.Rondra und 3.Rondra, 16 Hal: Ein Entsatzheer von 300 Kämpfern der Beni Schebt (Oasen Shebah und Birscha) dringt in den Balash vor. Die Kavallerie Al'Anfas und Mengbillas plänkelt und zieht den Feind ins Mhaliktal. Die heraneilenden Truppen des Patriarchen und die ausrückende Garnison von Madrash zerschlagen das Heer, das sich in die Khom zurückzieht.

Die Mherweder nutzen die Gelegenheit, um den Belagerungsturm zu zerstören und die Bresche notdürftig zu reparieren.

5.Rondra, 16 Hal: Tag des Schwurs: Hoher Feiertag für Rondra-Gläubige.

15.Rondra, 16 Hal: Tag des Schwertes: Allaventurischer Rondra-Feiertag. Großoffensive auf Mherwed nach zweieinhalb Monaten Belagerung. Die Al'Anfaner können an drei Stellen in die Stadt vordringen, sich aber nirgends festsetzen; am Abend läßt der Patriarch zum Rückzug trommeln.

Ende Rondra, 16 Hal: In Mherwed und Kannemünde herrscht nach drei Monaten Belagerung schwere Hungersnot. Draußen reifen die Kakteenfrüchte.

1.Efferd, 16 Hal: Tar Honak, Patriarch von Al'Anfa Tag des Wassers: Hoher Feiertag, sogar in der Khom.

Ein Regenwunder eines Geweihten läßt den Mhanadi endgültig über die Ufer treten. Die Belagerer müssen sich fluchtartig einige Meilen zurückziehen und lassen ihr Belagerungsgerät zurück.

Anläßlich der Flottenparade entsendet der Festumer Admiral Jelliko von Nimitzki eine Flotte aus leichten Schivonen, Holken und Karavellen unter Führung der Bomstolz.

2.Efferd, 16 Hal: Mherwed: Die Belagerer haben neue Quartiere aufgeschlagen und beginnen, Flöße zu bauen und Material zu bergen, ~~Der~~ Nachschub aus Selem trifft ein.

9.Efferd, 16 Hal: Vierter Rastullahellah: Tag der Ruhe. Die Mherweder erbeuten ein Boot voll aranischem Rauchkraut und feiern abends.

In der Nacht dringen alfanische Agenten in die Stadt ein.

10.Efferd, 16 Hal: Zweite Großoffensive auf Mherwed nach dreieinhalb Monaten Belagerung. Al'Anfaner und Mengbillaner greifen zu Wasser und zu Lande an. Mit Hilfe des Hochwassers wird schweres Belagerungsgerät bis an die Mauern gefloßt. Die eingedrungenen Agenten legen an mehreren Stellen Feuer und können ein Tor öffnen. Gegen Mitternacht entkommt der Mautaban der Falle. Mherwed ist mit Ausnahme von Basar und Karawanserei in der Hand der Eroberer!

Gerüchte I

Meisterinformationen:

Benutzen Sie die folgende Gerüchte-Tabelle, wann immer während dieses Zeitabschnittes Personen befragt werden. Generell handelt es sich um die typischen Gerüchte innerhalb eines Krieges, sodaß sie ~~von Jedem, ob Novadi oder~~ Al'Anfaner stammen können - mit Ausnahme einfacher Bauern. Falls gezielt in einer größeren Bevölkerungsgruppe nach Informationen gesucht wird, benutzen Sie eine Talentprobe 'Gassenwissen—. Erlauben Sie eine Talentprobe 'Menschenkenntnis—, um die Zuverlässigkeit des Informanten (nicht der Information) einzuschätzen. Falls Ihnen eine Kombination aus Information und Informant zu unplausibel erscheint, ändern Sie das nach Belieben.

Würfeln Sie mit 2W6:

2 - "Der geschlagene Kalif erreicht die Tore von Mherwed: 'Sind schon Deserteure angekommen?' Darauf die Wache: 'Nein, Ihr seid der Erste!'" (Unverkennbar eine alte Soldaten-Anekdote, die wahrscheinlich über jeden geschlagenen Heerführer erzählt wird.)

3 - "Tar Honak hat sich in Al'Anfa der Rabengarde gestellt. Sie haben mit Armbrüsten und Bögen nach ihm geschossen,

aber nichts, was sie taten, konnte ihm schaden." (Richtig)

4 - "Heuer wird es keine Überfälle durch Khoramsbestien geben; die sind alle satt!" (Möglich)

5 - "Tar Honak hat von Boron ein heiliges Artefakt bekommen, ein sogenanntes Schwarzes Auge, mit dem er alle sehen kann, was in Aventurien vorgeht." (Falsch)

6 - "Sultan Hasrabal wird nächster Kalif!" (Das würde ihm so passen)

7 - "In Selem sind neun riesige Potten voll Söldnern gelandet." (Übertrieben)

8 - "Kein Sterblicher kann Tar Honak töten, nicht mit einer Waffe, die von Menschenhand geformt ist." (Fast richtig)

9 - "In Selem ist durch die vielen Leichen im Szinto eine Seuche ausgebrochen." (Übertrieben)

10 - "Der Alte (Tar Honak) ist wirklich ein Boltanspieler nach Phexens Art!" (Vermutlich richtig)

11- "Die Krieger des Kalifen sind alle dumm wie Selemers Sauerbrot." (Falsch)

12 - "Der Zauberer und seine schwarzen Schergen sind entsetzliche Unholde. Ihre Berührungen brennen wie Feuer! Überhaupt schwarz..." (Opfer des SCHWARZEN SCHRECKENS)

Das Feldlager

"Jeder Angriff des guten Fechters sollte danach trachten, den Gegner kampfunfähig zu machen. Mögen Finten den Gegner beeindrucken und Fleischwunden ihn beeinträchtigen, so kann ihn ein einziger Schlag ausschalten, wenn er mit ronianischem Ernst geführt und gegen das Haupt gezielt wird."

(Aus: "Die edle Kunst des Fechtens", Rondratempel Arivor, ca. 800 n.BF.)

Meisterinformationen:

Es ist sehr wahrscheinlich, daß Ihre Spieler sich Gedanken darüber machen werden, woher die Macht des Patriarchen kommt, wie oft er sie anwenden kann, und wie man sie neutralisieren kann.

Möglicherweise werden sie versuchen, "die Scharte auszuwetzen" und "der Schlange den Kopf abzuschlagen", das heißt, nachdem das Heer der Novadis an Tar Honak gescheitert ist, ihn im Alleingang anzugreifen.

Diesem "Kommandounternehmen" ist von dem Ewigen Los von vorne herein kein Erfolg beschieden: Das Heer des unverwundbaren Tar Honak wird Unau und Mherwed erreichen. Sie, geschätzter Meister, können den Spielern abrateten, sie durch die Sicherheitsvorkehrungen abschrecken, ihnen attraktivere Ziele anbieten, sie durch Begegnungen in eine andere Richtung führen - oder einfach mitspielen! Ein Mißerfolg bei dieser recht spontanen Aktion wird den Spielern klarmachen, daß sie in neuen Maßstäben denken müssen. Falls sie sich dadurch völlig frustrieren lassen, mögen sie Abenteurer, aber bestimmt keine Helden sein.

Die folgende Beschreibung zeigt Tar Honaks Feldlager, während er "alleine" zu einem anderen Schauplatz unterwegs ist. Natürlich gilt sie sinngemäß auch, wenn er inmitten seines Heeres eine Stadt belagert oder den Weitermarsch vorbereitet.

Erkundung

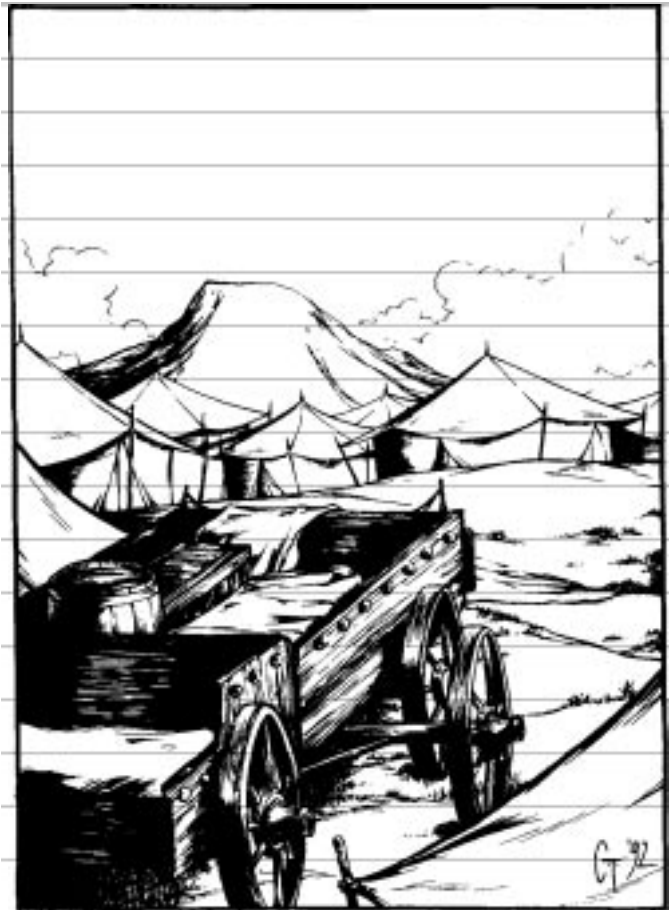
Allgemeine Informationen:

Die Prunkkarosse des Patriarchen wird von 50 Mann Kavallerie und 50 Mann Infanterie eskortiert und von noch einmal etwa 50 Dienstleuten auf vier schweren Troßwagen begleitet.

Das Lager besteht aus zwölf grauen Mannschaftszelten, 6 mal 6 Meter groß und 2,5 Meter hoch, einem riesigen schwarzen Generalstabszelt, 10 mal 20 Meter groß und 3 bis 4 Meter hoch. und den vier Troßwagen, 4 mal 1,50 Meter groß. In der Mitte steht die schwarze Prunkkarosse, 6 mal 2 Meter groß.

Spezielle Informationen:

Die Fußtruppen wie die Reiter führen jeweils ein Banner mit sich. dessen Zeichen sie auch als Wappenhemd tragen: Der Schwarze Rabenkopf in silbernem Kreis auf Schwarz zeich-



net sie als Al'Anfas Ordenskrieger aus.

Die Zelte werden nur im Freien aufgebaut; falls entsprechend befestigte Gebäude zur Verfügung stehen, werden diese vorrangig besetzt.

Das Lager wird in der Wildnis immer zu beiden Seiten der Straße oder Piste aufgebaut, möglichst nahe an einer Wasserstelle; in Oasen oder Städten wird stets die Karawanserei oder der Funduq besetzt. In flacherem Gelände liegt kein Hügel oder Gebäude näher als 100 Meter. Läßt sich dies nicht vermeiden, wird das Lager zwischen mehreren Hügeln oder Gebäuden aufgeschlagen und diese werden mit Wachen besetzt.

Steppengras oder Korn wird im Umkreis von zwanzig Metern durch Troß, Wachen und Pferde völlig zertrampelt. Einzelne Kakteen, Bäume, Dornbüsche oder auch Zelte und einfache Bauten, die Deckung bieten könnten, werden als Feuerholz oder nur zur Sicherheit umgehauen oder zerstört. Die Hälfte der 50 Streitrößer und die 24 Maultiere werden freigelassen. Sie verteilen sich in fruchtbarerem Grasland bis zu eine halbe Meile rings um das Lager und werden morgens wieder eingefangen. Im Wüstengebiet und innerhalb von Siedlungen werden bei den Troßwagen Heu und Hafer ballenweise ausgeteilt, um die Tiere über Nacht zu ernähren. 25 Streitrößer und die 6 Zugpferde werden an der Straße

angehobbelt, um für einen plötzlichen Aufbruch bereit zu sein. Sie werden nach Einbruch der Dunkelheit von ihren jeweiligen Herren gefüttert. Es gibt keine Lagerfeuer, und auch Fackeln oder Laternen werden nicht entzündet.

Mannschaftszelt

Das Zelt besteht aus grobem Leinentuch. Es wird von neun Pfosten getragen, von denen der zentrale einen Meter länger ist und so dem Zelt die charakteristische Form gibt. Die acht Außenpfosten werden jeweils durch eine gespannte Leine gehalten.

Jedes Zelt bietet zwanzig Mann Platz. Die zwei den Troßwagen am nächsten stehenden Zelte werden von Dienstleuten bewohnt. Bis Mitternacht herrscht reges Kommen und Gehen, während der 8 Nachtstunden ist das Zelt fast voll belegt.

Generalstabszelt

Das Zelt besteht aus gutem, schwarz gefärbtem Segeltuch. Es hat 18 Außenpfosten im Abstand von je 2,5 Meter, jeweils mit gespannter Leine, und drei dicke Innenpfosten.

In dem Zelt sind etwa fünf Anführer und fünfzehn Mann, teilweise bewaffnetes Gefolge untergebracht. Auch in diesem Zelt wird bis Mitternacht konferiert oder gefeiert, aber auch während der Nacht treten ständig Wachen heraus oder hinein.

Troßwagen

Der Troßwagen ist ein schwerer Dreiachser, tagsüber mit sechs Maultieren bespannt. Er hat ein kurzes gedecktes Vorderstück mit dem 2 Meter hohen Kutschbock; die restlichen drei Viertel des Wagens sind von einer Plane überspannt. Zwei der vier Wagen tragen zerlegbare Feldküchen aus rußigen Schamottsteinen. Die anderen beiden sind mit Vorräten, Wasser, Werkzeug und Rohmaterialien beladen. Die Dienstleute ziehen sich größtenteils nach Einbruch der Nacht in die Zelte zurück, dafür sind sie ab der vierten Stunde wach und beginnen mit Vorbereitungen: Feuermachen, Wasser holen, Holz und Heu machen und dergleichen.

Prunkkarosse

Die sechs Zugtiere werden neben der Karosse angebunden. Die zwei Wagenlenker legen sich unter der Karosse zum Schlafen.

Wachen

Jeder Posten hält zwei Stunden Wache und wird dann abgelöst. Jeder Posten meldet sich alle fünf Minuten durch einen halblauten Ruf bei seinem nächsten Nachbarn. Viertelstündlich kontrollieren zwei Ordens-Wachtmeister die Posten und gehen das gesamte Lager ab.

Meisterinformationen:

Eine beiliegende Karte zeigt das Feldlager in typischem Aufbau. In allen Zelten werden nächtens Kohlebecken aufgestellt. Fackeln und Lagerfeuer sind verboten: Veteranen wissen, daß sie vor allem die Lagerinsassen blenden. Von

Ordenskriegern erwartet man, daß sie auch im Dunkeln kämpfen können.

Jede Nacht wird in fünf zweistündige Wachen geteilt: Erste Wache (20-22 Uhr), Nachtwache (22-0 Uhr), Geisterwache (0-2 Uhr), Hundswache (2-4 Uhr) und Morgenwache (4-6 Uhr). In Garnisonen werden tagsüber entsprechend sieben Tagwachen gehalten.

Die fünf Nachtwachen erlauben es, jeweils ein Fünftel der Truppe, also 20 Wachen aufzustellen. Der Wachplan zeigt nur 14 Posten. Die restlichen sind die 2 Offiziere, die sich die meiste Zeit vor dem Generalstabszelt aufhalten; weiterhin 2 Vorposten mit Armbrüsten, die jeweils 500 Schritt entfernt vom Lager neben der Straße lauern, um überraschende Besucher, vor allem reitende Boten, abzufangen oder zumindest zu melden; und schließlich 2 schwarze Wachen, die sich nach Gutdünken im Lager bewegen.

Schwarze Wachen würden in schlechteren Einheiten nur zu Bummelei führen, aber die Boronsrabben sind extrem diszipliniert. Manchmal wird die Gelegenheit sogar benutzt, um durchs eigene Lager zu schleichen. Zuweilen werden unvorsichtige Kameraden "abgeschlagen", eine Berührung, die jeder kennt, weswegen kein Alarm gegeben wird. Natürlich kostet das "Abschlagen" traditionellerweise eine runde Summe; und Frischlinge, die dabei irrtümlich doch Alarm geben, müssen (beim ersten Urlaub) die ganze Einheit freihalten.

Diese Kleinigkeiten des Lagerlebens, die Tar Honak fast unangreifbar machen, können Sie benutzen, um die Helden abzuschrecken und zu verdutzen. Nur eine Talentprobe 'Kriegskunst' oder eigene Militärerfahrung kann solche eigenartigen nächtlichen Beobachtungen erklären.

Im Freien wird ein Anschleichen bereits durch die freigelassenen Pferde beeinträchtigt. Die wenigen Troßpferde sind sehr gemütlich, aber die 25 Schlachtröser reagieren schon auf leiseste Störungen (dazu gehört auch eine ungewöhnliche, weil magische, Stille) mit Hektik, Schnauben oder sogar Aggressivität. Alle Tiere lassen nur ihren eigenen Reiter an sich heran, den sie am Geruch erkennen. Die Windrichtung ist meist Nordost (Siral), aber im Frühjahr können auch im Landesinneren die Altoum-Winde aus Süden blasen.

Wenn Sie es geschickt anstellen, kann bereits aus dem Versuch, sich ins Lager zu schleichen, ein mehrnächtliches Abenteuer werden: Der Held gerät bereits eine halbe Meile vorher an Vorposten und Pferde; sobald Alarm und Aufregung sich gelegt haben, kann er in einen kontrollierenden Offizier laufen. Wenn er in der nächsten Nacht wiedertrommt, ist die ganze Anordnung natürlich leicht verändert, und er weiß noch nicht einmal von den schwarzen Posten ...

Angriff

Meisterinformationen:

Sobald die Helden sich in die Idee verbissen haben, Tar Honaks Lager zu attackieren, müssen Sie mit fast allem rechnen. Das Ziel kann der Tod des Patriarchen, seine Ent-

führung, ein aufklärendes Eindringen in seinen Wagen, eine erzwungene Audienz, der Raub des Göttlichen Talismans, oder ein Anschlag auf eine der anderen **Führungspersonen** sein. Die Methoden können von maraskanischer Guenllatechnik und elfischem Auftauchen über eine Kavallerieattacke bis zur Beschwörung eines Kampfdämonen reichen.

Das meiste davon hat der Ordens-Großmeister (und der Autor) vorhergesehen und durch die Wacheinteilung zu verhindern versucht. Denken Sie auch an Araldo K'Hestof, den Leibmagier, der für Elfen und Dämonen zuständig ist. Aber machen wir uns keine Illusionen: Ihre Spieler werden eine Methode entdecken, an die keiner gedacht hat. Wenn die Helden allen Sicherheitsvorkehrungen zum Trotz zu Tar Honak vordringen können, müssen Sie sich für eine von mehreren Möglichkeiten entschließen:

Die spannendste und riskanteste Version ist jene, wo die Helden Tar Honak ungehindert attackieren können und feststellen müssen, daß er tatsächlich unangreifbar ist. Wenn ihnen dann rechtzeitig der Rückzug gelingt ...

Ein besonders unanständiger Meistertnck ist jener, bei dem Sie - notfalls in letzter Minute - beschließen, daß das Feldlager eine Finte ist; der raffinierte Tar Honak hat so ein Attentat vorhergesehen und reist inkognito mit kleiner Leibwache. Diese Variante kann übertrieben wirken, aber die einzige plausible Erklärung sein, warum die Wachen die Helden wieder entkommen lassen.

Wenn Ihre Spieler eine besonders überzeugende Aktion liefern, mögen Sie versucht sein, sie Erfolg haben zu lassen. Wie bereits erwähnt, ist Tar Honaks Ende keineswegs gesichert. In einem vom Original geringfügig abweichenden Parallel-Aventurien mag er tatsächlich von mehreren Hel-

den getötet worden sein. Der Feldzug Tar Honaks wird dadurch jedoch nicht beendet ...

Sollte einer der Helden eher unverdient **gefangengenommen** werden, benutzen Sie die Schwäche der Generalin Duridanya Karinor. Sie läßt den Helden in ihr Zelt schaffen und beginnt ihn unter Einsatz aller Weiblichkeit, mit luxuriöser Bewirtung und subtilen Drohungen zu verführen. (Wie weit sie die Szene führen, hängt von Ihnen und dem Spieler ab.) Sobald ihre Pflichten sie überraschend zwingen das Zelt zu verlassen, kann der Held fliehen.

Abenteuerpunkte

Meisterinformationen:

Die Abenteuerpunkte für dieses Kommandounternehmen werden auf die gesamte Gruppe verteilt. Einzelaktionen ohne Absprache sind uninteressant, wenn nicht sogar gefährlich. Nur das koordinierte Vorgehen der Gruppe kann (annähernd) Erfolg haben. Dazu gehört auch, die eigene Abenteuerlust zu beherrschen, geschickten Attentätern und Pfadfindern den Vortritt zu lassen, ihr Eindringen zu ermöglichen und ihre Flucht zu decken.

Richtlinien (für die ganze Gruppe):

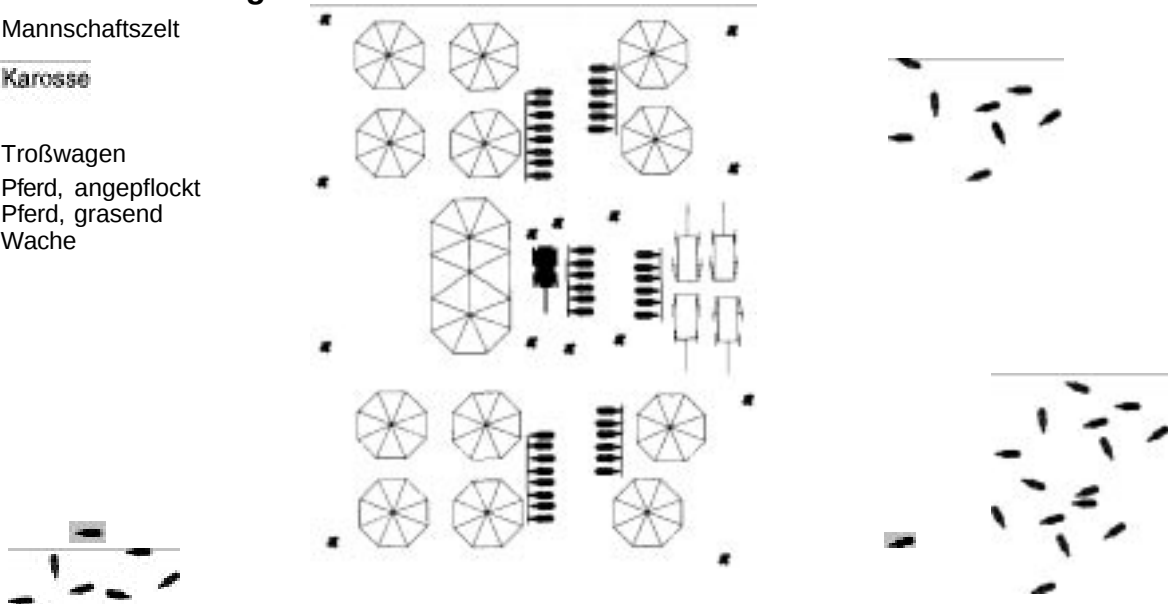
0 AP: Planloses Eindringen in das Lager.

+250 AP: Die Helden erkunden das Lager selbst oder durch geeignete Gefährten oder Gefolgsmänner und erkennen, daß ein Angriff zu gefährlich und sinnlos wäre.

+500 AP: Die Helden ermitteln Position und Verhalten aller Lagerangehörigen, Wachpläne und dergleichen. Sie dringen wohl vorbereitet ins Lager ein, **entdecken Tar Honaks** Unverwundbarkeit und können mit diesem Wissen entkommen.

Tar Honaks Feldlager

-  Mannschaftszelt
-  Karosse
-  Troßwagen
-  Pferd, angepflockt
-  Pferd, grasend
-  Wache



Die Oase

"Die wahre Weisheit des Herzens aber findet der Gottgefällige stets nur an der Stätte des Ursprunges. Mag sein Weg ihn weitführen, die heilige Oase wird stets der Quell sein, daraus er Glück trinkt."

("Die 999 Gaben Rastullahs", Omjaid dhar Gheref, ca. 135 v.H.)

Meisternformationen:

Irgendwann werden die Helden auch in die Khom-Wüste vordringen und die "Inseln des Lebens" aufsuchen, jenen ureigensten Lebensraum der Novadis, in dem jene fast unangreifbar sind. Ob es sich um die Heilige Oase Keft handelt oder um eine andere, die Situation wird immer ähnlich sein.

Die Begrüßung

Allgemeine Informationen:

Friedlich liegt vor euch im Graugelb der Wüste die Oase, ein zauberhaft grüner Kreis inmitten des Nichts. Auf einem Durchmesser von etwa einer Meile wachsen die Palmen dicht an dicht, dazwischen kann man Melonen- und Kornfelder, Zelte und Gebäude schimmern sehen.

Spezielle Informationen:

Im Westen kann man einige hundert Meilen entfernt den goldenen Djer Chuzach erkennen, einen schneebedeckten Fünftausender.

Plötzlich lösen sich zehn Novadis auf Kamelen aus dem Schatten der Oase und galoppieren mit gezückten Säbeln und einem heiserem "Rastullah!" auf die Helden zu.

Meisterinformationen:

Wenn Sie wollen, lassen Sie einen der weitgereisten Helden sich erinnern, daß die Novadis ihre Gäste so begrüßen (Talentprobe 'Geografie-'). Lassen Sie den Spieler entsprechend reagieren.

Die Novadis haben daher vermutlich die erste Kampfrunde für Fernkampfangriffe alleine zur Verfügung. Spätestens nach dem ersten blutigen Treffer dürfte den Helden klar werden, daß die Novadis es ernst meinen.

Eine Talentprobe 'Menschenkenntnis' verrät, daß sie wütend, beleidigt und erschreckt sind. Die wenigen Überlebenden der Schlacht am Szinto haben die Schreckensmeldung verbreitet, und naturgemäß werden Mittelländer oder etwas fremdartig Aussehende als Feinde betrachtet.

Wenn die Helden sich zurückziehen, ist die Oase natürlich als Lagerplatz unerreichbar, sie müssen in die Wüste fliehen. Wenn die Helden nicht perfekt ausgerüstet sind, kann das bedenklich werden: Das "Überspringen" einer Oase (kein Wasser, kein Schatten) ist üblicherweise selbst für Novadis lebensgefährlich.

Falls die Helden verhandeln wollen: Der erste Zorn der

Novadis wird bald verrauchen. Die Gesetze der Gastfreundschaft sollen genau das verhindern, was den Helden "da draußen" droht. Insbesondere wenn sie sich friedlich und standhaft benehmen, wird nach wenigen Stunden einer der Novadis heranreiten und sie einladen - ohne jede Entschuldigung, als hätte man sie eben erst entdeckt.

Bei einem Erfolg der Helden, ob Sieg oder Friedensschluß, verteilen Sie die Abenteuerepunkte für diesen Kampf - für zehn Gegner etwa 250 AP.

Fall sie fliehen müssen, gibt es keine Prämie, möglicherweise aber für Abenteuer in der Wüste.

Die Mawdliyat

Allgemeine Informationen:

Unter lautem Gemurmel werdet Ihr sofort ins Herz der Oase eskortiert und zu den Mawdliyat gebracht.

Spezielle Informationen:

Die Mawdliyat von Keft sind neun Greise von ehrfurchtgebietendem Äußeren, ihr Sprecher der greise Ruhollah Marwan al-Hendj. Ihre Fragen an die Helden, wenn nötig von einer jungen verschleierte Frau übersetzt, sind verwirrend und erstaunlich. Sie gelten religiösen Aspekten und historischen Zusammenhängen, nicht aber militärischen Fakten oder dem Schicksal einzelner Menschen. Dann und wann werden Erklärungen abgegeben, die dem Ungläubigen wenig sagen:

"Es ist eine heilige Zeit. 3 mal 9 Jahrneunte sind vergangen, und es ist die Mitte des nächsten Jahrneunts, seit Rastullah uns erschienen ist. 2 Jahrneunundneunzigte sind vergangen, und es ist die Mitte des nächsten Jahrneunundneunzigts, seit Rastullah uns erschienen ist."

Auch sind sich die neun Mawdliyat keineswegs einig:

"Rastullah straft die Verweichlichten der Flußländer. Die Fremden sind seine Geißel, die die Kleinmütigen zurück in die heimatliche Wüste treibt."

"Der Verlust des heiligen Mherwed ist eine Prüfung für alle, die weichen Herzens geworden sind. Ein Novadi ist nur so lange Novadi, als er kämpft wie der zornige Löwe der Khom."

"Über der Herrschaft von Chamallahs Sohn lag stets ein Schatten: kein Erbe, keine Eroberung, keine Stadtgründung. Wofür hat dieser Kalif eigentlich gelebt? Rastullah ist zornig."

Meisterinformationen:

Sie können gerne nachrechnen: Das Datum und die besonderen Zusammenhänge in der novadischen Arithmetik stimmen. Vielleicht gehören die Ereignisse ja wirklich zu einem größeren Plan ?

Spiele Sie diese Szene penetrant, aber vorsichtig aus. Die

Mawdliyat dürfen niemals lächerlich wirken, wohl aber querköpfig und verbohrte und von einer eigentümlich närrischen Weisheit.

Was die Machtverhältnisse in Keft angeht: Es ist klug, aber nicht notwendig, auch mit Dschadir ben Nasreddin, dem Sultan der eigentlichen Beni Novad zu verhandeln; die meisten der Mawdliyat sind direkte oder entfernte Verwandte des Sultans.

Abenteuerpunkte

Meisterinformationen:

Für den Besuch in der Oase Keft gibt es Prämien nach folgenden Richtlinien. Für Besuche bei den Weisen anderer

Oasen werden die Wert halbiert; sollten die Helden später doch noch nach Keft kommen, können Sie nochmals die halben Prämien verteilen.

Richtlinien (je Held):

0 AP: Hier ist ja wohl nichts los! Wohin jetzt?

+50 AP: Der Held informiert Einheimische und sammelt seinerseits Informationen. Er stellt klar, auf welcher Seite er steht.

+100 AP: Der Held besteht von sich aus auf einen Besuch bei den Mawdliyat. Er koordiniert seine und ihre Informationen (möglicherweise mit Hintergedanken). Er macht sich (vielleicht gemeinsam mit den Mawdliyat) Gedanken über seinen Platz im Geschehen oder gar in den Plänen des Himmels.

Die Belagerung

"Gegen den Ungläubigen kämpft der Gottgefällige bis zum letzten Blutstropfen, sei es auch der eigene."

(Aus: "Also spricht Rastullah", von dem Ersten Mawdli ar Yehani, ca. 100 v.H.)

Meisterinformationen:

Zumindest einmal sollten die Helden im Zuge der Kampagne erleben, an der Verteidigung einer belagerten Stadt teilnehmen zu können. Grundsätzlich ist es möglich und auch zu erwarten, daß die Helden in beiden novadischen Hauptstädten Unau und Mherwed "dabei" sein werden.

Letztlich bleiben all ihre Bemühungen aber vergeblich. Beide Städte werden eingenommen und können erst später befreit werden. Den Helden bleibt nur die Flucht in letzter Sekunde - und der Versuch, das Unausweichliche so lange wie möglich zu verhindern.

Die Verteidigung von Kannemünde dagegen ist erfolgreich, die Belagerer ziehen sich schließlich aus politischen Gründen zurück. Die Helden werden sich hierbei aber eher langweilen, umso mehr, als sie kriegsentscheidende Ereignisse an anderen Orten versäumen. Allerdings empfiehlt sich als humorvolle Einlage ein Kurzbesuch bei den spießigen Bornländern; die Belagerung durch 200 Soldaten zweimal zu durchbrechen dürfte für unsere Helden kein größeres Problem sein.

Die Texte dieses Kapitels sind zweierlei Art. Erstens die typischen Ereignisse, Szenen und Hintergründe, die allen belagerten Städten gemeinsam sind, nämlich Ankunft, Vorbereitungen und Letzter Angriff. Zweitens die spezifischen Beschreibungen der drei belagerten Städte (inklusive Karten von Mherwed und Unau) und ihrer Situation.

Die Ankunft (Strategie)

Meisterinformationen:

Es zeigen sich die besonderen Schwächen des Novad-Reiches und Tar Honaks strategisches Geschick: Unau und Mherwed sind die einzigen nennenswerten Festungen. Die

Al'Anfaner können sich voll auf diese konzentrieren, mit ihrem Fall gibt es im Rücken und an den Flanken der Eroberer keinen organisierten Widerstand mehr.

Auch der Angriffstermin im Winter - scheinbar von spontanen Wutausbrüchen des Patriarchen bestimmt - ist genau gewählt: Die Novadis führen wie alle Nomaden und Barbaren nur im Frühling Krieg, wenn die Herden und Ernten keine Aufsicht brauchen. Da es kaum stehende Heere gibt, ist diese Tradition in allen Kämpfen tief verwurzelt und beeinträchtigt ihre Kriegslust entscheidend.

Wie gelangen die Helden in die Stadt?

Allgemeine Informationen:

Schon aus mehreren Meilen Entfernung könnt Ihr die Silhouette der Stadt in der Ebene sehen: gelbe, erdfarbene und weiße flache Häuser, einige größere Gebäude im Zentrum, an Paläste mit Türmchen erinnernd, da und dort auch Stadtmauern, die aber keineswegs alle Gebäude einschließen.

Um die Stadt zieht sich ein Ring aus Rauchsäulen und Zelten: Die Stadt ist von einem mächtigen Heer eingeschlossen und wird belagert!

Spezielle Informationen:

Die genauen Ausmaße des Belagerungsringes und der Aufenthalt einzelner Einheiten ergibt sich aus Stadtbeschreibungen und den jüngsten historischen Ereignissen.

Meisterinformationen:

Die zwei klassischen Methoden in eine belagerte Stadt zu gelangen sind noch immer das sturmartige oder heimliche Durchbrechen des Belagerungsringes. Belagerer sind immer einige Pfeilschußweiten von einer Festung entfernt, und nach einigen Tagen und Wochen ist kein Soldat mehr so aufmerksam.

Ein kühner Reiter oder geschickter Schleicher braucht drei Talentproben, um unbehellig zu bleiben. Das Mißlingen

einer einzelnen Probe kann durch eine entsprechende Gegenaktion ausgeglichen werden. Beim Mißlingen zweier Proben wird der Eindringling gestellt und angegriffen. Beim Mißlingen von drei Proben wird der Blockadebrecher unweigerlich in einen Kampf gegen 10 bis 20 Mann verwickelt und benötigt schon die Rettungsmöglichkeiten eines großen Helden.

Die Helden können ihre Pferde eventuell vor der Stadt zurücklassen oder auch beim Eindringen verlieren.

Den Belagerten klar zu machen, daß man (buchstäblich) zu ihrer Seite gehört, ist das nächste Problem. Hiefür sind einige tobende alanfanische Verfolger der klassische und beste Weg. Ziemlich sicher - spätestens wenn sich die Gruppen offensichtlich bekämpfen - werden die Novadis ein Tor öffnen. Natürlich werden die Neuankömmlinge sofort von einem Ring aus Dschadras (Lanzen) umzingelt.

In der Stadt

Allgemeine Informationen:

Die Stadt bietet ein Bild allgemeiner Wehrhaftigkeit: entschlossene, schwer bewaffnete Verteidiger, Bewohner, die

an Ausbau und Reparatur der Befestigungen arbeiten, Verwundete, die sich trotz blutroter Verbände beteiligen.

Spezielle Informationen:

Die Belagerten schauen hoffnungsvoll zu den Helden auf. Viele scheinen auf ein Zeichen zu warten. Das Interesse eines der Helden für die eigenen Erlebnisse erfüllt jeden sichtbar mit Stolz.

Hungernde Frauen und Kinder drängen sich scheu um die gut ausgerüsteten Helden. Einerseits gilt die tularmidische Pflicht, ein guter Gastgeber zu sein, andererseits wissen die Belagerten seit Tagen nicht mehr, wie sie sich selbst versorgen sollen.

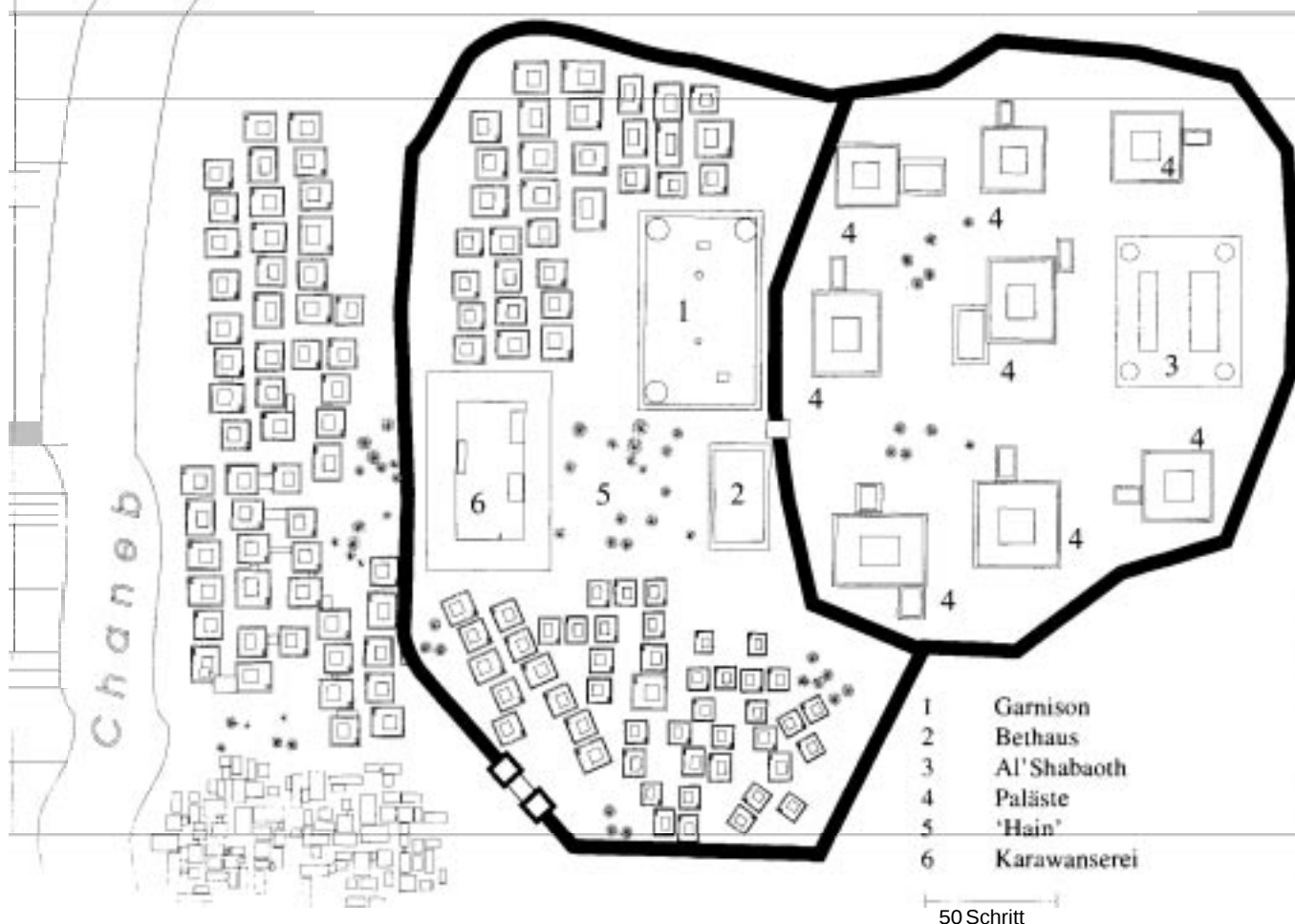
Die Helden erhalten ohne Umstände einige der besten Quartiere angeboten und bereitet, einige sogar dort, wo die Anführer sich täglich zum Kriegsrat treffen.

Meisterinformationen:

Hier können die Helden erstmals entdecken, wie angesehen sie sind, sei es durch Ruhm, sei es durch ihr reines Auftreten und Eingreifen.

Genauere Angaben über die Stadt entnehmen Sie den folgenden Beschreibungen.

Schematische Darstellung der Stadt Unau



Unau

Die Stadt

Allgemeine Informationen:

Unau liegt auf einem ockerbraunen Felssockel von etwa 300 Schritt mal 150 Schritt, im Osten 15 Schritt hoch, nach Westen abfallend. Sowohl Ober- wie auch Unterstadt sind viel mehr eine Oase als eine Stadt: großzügig angelegte Flachbauten, die fruchtbarsten Gebiete im Inneren.

Außerhalb der Mauern drängen sich im Südwesten die Elendsquartiere, im Westen große Lagerhäuser und im Norden die Pferdekoppeln. Entfernt liegen im Nordosten eine alte Palastruine und weiter östlich die Reste einer Festung.

Die Unterstadt ist von einer hellen Stadtmauer umgeben, fünf Schritt hoch. Ockerfarbene Flachbauten liegen um das offene Zentrum, den riesigen Funduq und einen Hain, der bis zu den Mauern der Oberstadt reicht.

Die Oberstadt ist nochmals von einer eigenen Mauer geschützt: Man kann weiße Paläste mit glitzernden Kuppeln und ockerfarbenen Türmen inmitten üppiger Gartenanlagen sehen.

Spezielle Informationen:

Die Winterregenzeit hat ihren Höhepunkt erreicht. Immer wieder stürzen kalte Wolkenbrüche vom Himmel, durchtränken Kleidung und Zelte und verwandeln Wege in reißende Bäche.

1 Garnison

Grundriß 36 Schritt mal 44 Schritt; 5 Schritt hoch (davon 2 Schritt Brustwehr am Dach); massiver Bruchstein; großer Innenhof. Im Süden Pforte der Waren: 3 Schritt mal 3 Schritt; doppeltes zweiflügeliges Tor aus Zedernholz.

2 Rastullahtempel

Grundriß 25 Schritt mal 20 Schritt; 3 Schritt hoch (in Mauer eingebaut; darüber 2 Schritt); massiver Sandstein; Durchgang zur Oberstadt.

3 Sultanspalast Al'Shabaoth

Grundfläche 200 Rechtschritt; 12 Schritt = 3 Stockwerke hoch; Sandstein, mit Kalkplatten verkleidet; wenig wehrhaft, aber unübersichtlich (50 Räume) und mit zahlreichen Fluchtmöglichkeiten; besonders prunkvoll eingerichtet.

4 Paläste

Grundfläche jeweils ca. 150 Rechtschritt; 8 Schritt = 2 Stockwerke hoch; Sandstein, mit Kalkplatten verkleidet; wenig wehrhaft, aber unübersichtlich (ca. 35 Räume) und mit zahlreichen Fluchtmöglichkeiten; prunkvoll eingerichtet.

5 Hain der Gnade

Grundriß 60 Schritt mal 80 Schritt; Mandelbäume, Dattelpalmen, öffentlicher Brunnen (Zugang zur Foggara).

6 Funduq (Karawanserei)

Grundriß 28 Schritt mal 48 Schritt; 5 Schritt hoch (davon 2 Schritt Brustwehr am Dach); gebrannte Ziegeln; mehrere Innenhöfe durch Tore getrennt, eigene Weidefläche.

Seit dem 17. Tsa weht über dem großen Funduq, Marktplatz und Karawanserei in einem, das schwarze Banner. Hier residiert Tar Honak mit seinen 100 besten Männern.

Etwa 1500 Mann mit 100 Pferden haben sich in der Unterstadt einquartiert, zahlreiche Häuser mußten von ihren Bewohnern, sofern sie noch lebten, geräumt werden.

Etwa 500 Sklavenjäger und 1000 Mann Troß haben sich größtenteils auf dem Quad Al'Zulquh (Feld der Verbrüderung) mit den Pferdekoppeln im Norden niedergelassen. Die meisten Pferde werden nun für Sklaven verwendet.

In der besetzten Stadt herrscht Ausgehverbot: Wer von den Al'Anfanern auf den Straßen ertappt wird, wandert sofort in die Sklavenpferche oder wird gar erschlagen. Die Sklavenjäger durchkämmen die Viertel systematisch und sortieren Junge, Kräftige, Attraktive und gut Ausgebildete aus.

Jede Woche bricht eine Sklavenkarawane aus 50 Sklavenjägern und 100 Sklaven nach Selem auf. Sie benötigt elf Tage für die Hinreise und etwa neun Tage für die Rückreise, so daß alle drei Wochen die gleiche eingespielte Truppe aufbricht. Die Al'Anfaner entzünden jede Nacht etwa drei Dutzend Lagerfeuer, um sich zu wärmen und die Stadt zu beleuchten. In Ermangelung besserer Brennstoffe benutzen sie wie die Novadis Kameldung. Der ständige Regen läßt die Feuer beißend qualmen.

Die Ziegenherden der Nomaden dienen den Eroberern als Nahrung, jede Nacht kann man über den Lagerfeuern Braten brutzeln sehen.

Die zwei Tempel der Unterstadt, darunter das Bethaus der orthodoxen Kasimiten, wurden gebrandschatzt.

Meisterinformationen:

Zum besonderen Ärger des Patriarchen konnten die Tempelschätze der Kasimiten, eine Platte mit Rastullahs Fußabdruck und das 1300 Jahre alte Original von "Die sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes", von Gläubigen versteckt oder fortgeschafft werden. Auch massive Folterungen führen zu keiner Spur.

(Weitere Beschreibungen der Wüstenstadt Unau siehe »Die Wüste Khom«, Seite 100-103; »Wie Sand in Rastullahs Hand«, Seite 22-27; »Das Land des Schwarzen Auges«, Seite 99.)

Die Verteidiger

Allgemeine Informationen:

Am 17.Tsa stellen sich etwa 500 novadische Reiter den Al'Anfanern vor den Mauern von Unau.

Spezielle Informationen:

Die Schlacht in der Geröllwüste südlich von Unau wird zu einer Katastrophe. Die Unauer, undiszipliniert wie alle Novadis, zugleich aber verweichlicht vom Stadtleben, greifen unkoordiniert in Sippenverbänden an. Dezimiert durch Schützen und Schleuderer, scheitern sie blutig an den Piken des Schwarzen Bundes des Kor und sogar an den Speeren der Hilfstruppen. Die ausgeruhte Reiterei der Al'Anfaner macht ihnen den Garaus.

Allgemeine Informationen:

Etwa 300 Novadis verteidigen einen Monat lang die Oberstadt von Unau.

Spezielle Informationen:

Kommandant der belagerten Stadt ist der—Wesir **Jikhbar ibn Tamrikat**; Sultan Mustafa selbst hält sich derzeit beim Kalifen in Mherwed auf.

Kern der Truppe sind die 50 Mann Stadtgarde des Sultans, abfällig wegen ihres Wappens Gelbherzen genannt, sowie 100 Soldaten des Kalifen vom Stamm der Beni Khibera.

Hinzu kommen viele Bewohner Unaus: die reichen Besitzer der neun Paläste von Unau, verschleierte Kasimiten, Salzgänger mit ihren Kaktusnarben im Gesicht, Halbnomaden aus der Umgebung, sogar drei Gefangene aus dem Kerker. Die ungewöhnlichste Verteidigerin ist die Elfe Sonnenglanz, die aus unerfindlichen Gründen an der Seite der Rosenohren kämpft. (Übrigens der einzige Elf, den die Helden während der zwei Jahre sehen werden.)

Immer wieder werden Angreifer wie Verteidiger von den berüchtigten Unauer Geistern in Angst und Schrecken versetzt; die Stadt hat schon so viele Eroberungen und heldenhafte Kämpfe bis zum letzten Mann gesehen.

Die 300 Mann genügen gerade, um die fast 500 Schritt langen Mauern der Oberstadt zu besetzen, wobei die östliche Hälfte mit dem 15-Schritt-Absatz stets vernachlässigt werden kann und muß. Auf den Mauern sind Schleudersteine aus dem Geröll der Unauer Berge gestapelt, doch nach und nach geht diese Munition zur Neige.

Die Nahrungsversorgung wird nur durch den Geiz der Oberstadt-Bewohner gefährdet: Die Dattelpalmen, Mandelbäume und Obstbäume bieten gerade während der Regenzeit genügend Nahrung, um zwei Monate auszuhalten.

Meisterinformationen:

Die Geister Unaus sind hochgradig aufdringlich, aber meistens ungefährlich. Oft genügt es, (wirklich überzeugt) den Namen Rastullahs rufen, damit sie ihre Lamentationen einstellen und verichwinden. Dennoch bietet sich hier die Gelegenheit für ein kleines Grusel-Szenario.

Die Angreifer

Spezielle Informationen:

Die riesige Übermacht der Al'Anfaner beschränkt sich auf wenige Angriffe auf die Tore zur Oberstadt.

Die Angriffe sind in erster Linie dazu gedacht, die Belagerer mürbe zu machen und nicht zur Ruhe kommen zu lassen. Das Wissen um die unheiligen Fähigkeiten des Patriarchen, nächtliche Sabotage, magische Ereignisse und die Geistererscheinungen tun ihr übriges. Täglich reitet ein selemitischer Überläufer vor das Tor der Festung und verkündet in fließendem Tulamidisch die Bedingungen der Übergabe: Überleben in Sklaverei, wenn die Festung übergeben und Boron als oberster Herr anerkannt wird.

Indessen kann man im Norden den Troß an Belagerungsleitern und Rammböcken aus Palmenholz bauen sehen, unterstützt von der versklavten Bevölkerung. Täglich werden die Geier, Elstern, Krähen und Raben aufdringlicher, die auf den Mauern auf die beiderseits aufgetischte Nahrung warten.

Am 19.Phex dringen die Al'Anfaner in die Oberstadt ein und besetzen alle Paläste. Nur die Garnison selbst, zwischen den beiden Eingängen, kann zwei Tage gehalten werden.

Die Gelbherzen und Kasimiten kämpfen rondrianisch Tag und Nacht, aber letztlich ist die Übermacht zu gewaltig.

Meisterinformationen:

Jikhbar ibn Tamrikat wird scheinbar als einer der letzten durch einen Pfeil getötet, überlebt aber; der hübsche Kopf der Elfe Sonnenglanz, der den Söldner als interessantere Trophäe erscheint, rettet ihn.

Die Sieger

Allgemeine Informationen:

Die siegreichen Al'Anfaner gebärden sich in Unau wie die Orks: Brandschatzung, Plünderung, Zerstörung und Willkür.

Spezielle Informationen:

Der Erste Rastullahtempel und zwei Paläste werden teils gezielt, teils durch Übergriffe in Brand gesetzt. Große Mengen erbeuteten Porzellans und Glases werden in wahren Zerstörungssorgen von den Mauern Unaus hinabgestürzt.

Der Patriarch spricht etliche Todesurteile wegen Sabotage, Spionage, Gotteslästerung und Hexerei aus, und einige Hingerichtete werden öffentlich ausgestellt.

Die Wasserkanäle ins Gebirge, die bei den Einheimischen als verflucht gelten und fast vergessen sind, werden erst Tage später entdeckt.

Meister-Informationen:

Eine Garnison sichert die Stadt: 50 Mann Basaltfaust, 100 Mann Schwarzer Bund des Kor, 50 Mann Mirhamer Hilfstruppen. Einen Monat später werden die 100 besten Soldaten Richtung Mherwed abgezogen und durch 100 Sklavensoldaten ersetzt.

Mherwed

Die Stadt

Allgemeine Informationen:

Mherwed liegt am Nordufer des mächtigen Mhanadi, der hier über 200 Schritt breit ist. Eine alte tulamidische Stadt in weiß, gelb und grün, verwinkelt und mit unzähligen Türmen, umgeben von einer uralten mächtigen Mauer.

Die uralte schwarze Brücke über den Mhanadi beherrscht das Stadtbild; direkt daneben liegt der Hafen.

Am Südufer liegt prächtig und fast ungeschützt der **Kalifenpalast**, ein Konglomerat zahlreicher Gebäude auf einer Fläche von 150 Schritt im Geviert.

Spezielle Informationen:

Der Palast Al' Aram (Das große Zelt) wurde erst unter den Kalifen erbaut, der heimatlichen Khom zugewandt. Niemand hätten sich die Novadis träumen lassen, daß diese, die "sichere" Seite, einstmals zu allererst bedroht werden könnte. So hat der Palast keine Mauern (während in der Stadt Charnallah-Karawanserei und Basar noch einmal ummauert sind). Noch immer ist er das "Zelt" des Hairans, der sich nicht von seinem Volk abschotten darf.

Bastrabuns Brücke, aus schwarzem Basalt und mit unbekannten Methoden errichtet, widersteht seit Urzeiten Satinavs Hörnern.

Im Zentrum der Stadt liegt der Basar, ein vielstöckiges Gassengewirr; nach altem Gesetz der einzige Ort, wo gehandelt werden darf, und dementsprechend überfüllt. Nach tulamidischem Vorbild hängen hier hunderte bunter Fahnen statt Ladenschilden, wenn auch viele während des Krieges entfernt werden. Hier werden auch in Friedenszeiten Hunde (meist Tuzakermischlinge und halb wilde Gruben hunde) als Schlachtvieh angeboten; nun kann man sogar Ratten und Krähen kaufen.

Ringsum liegen flachere Bauten mit Dachgärten, manche davon uralt. Nächstens zwischern hier die Nachtigallen. Fast auf jedem steht ein eigener Alarmgong.

1 Palast Al'Aram

Grundfläche über 2000 Rechtschritt; 8 bis 12 Schritt = 2 bis 3 Stockwerke hoch; weißer Marmor; zahlreiche Ballustraden, Balkone und Bastionen in oberen Stockwerken; unüberblickbar (130 Räume) und mit zahlreichen Fluchtmöglichkeiten; unglaublich prunkvoll eingerichtet.

2 Bastrabuns Brücke

Grundriß 220 Schritt mal 5 Schritt; 3 Schritt hoch (unter Wasser bis zu 10 Schritt); Basalt, eigenartige Reliefs, breite Brustwehr.

3 Hafen

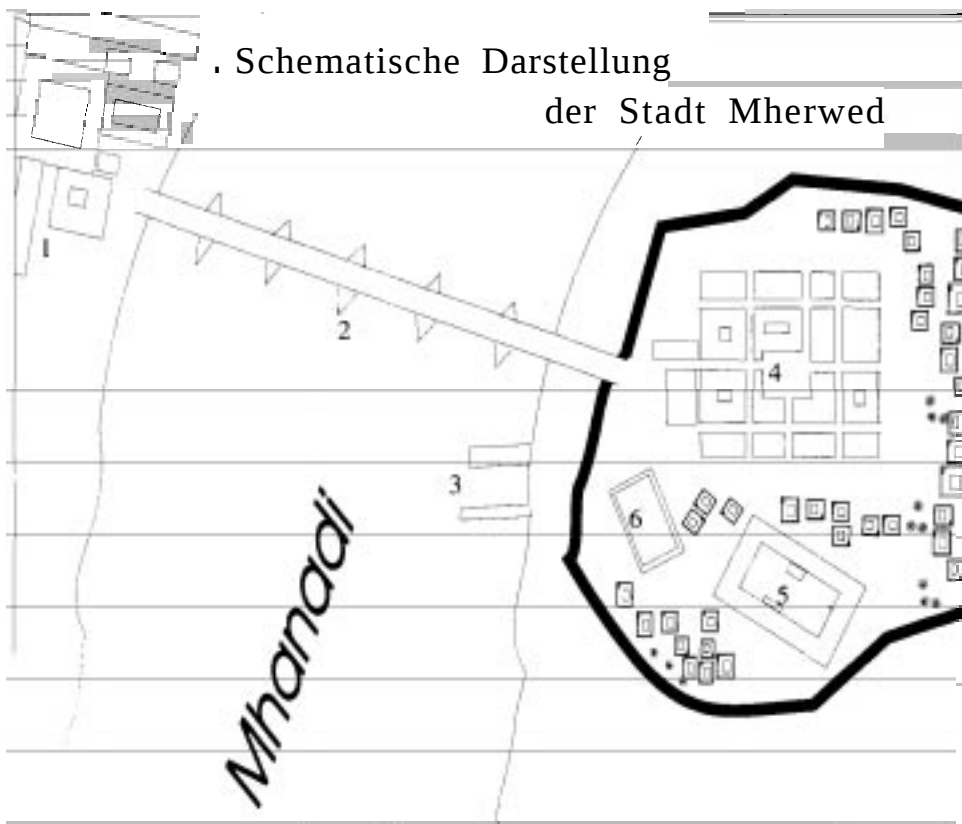
Grundriß 100 Schritt mal 12 Schritt; außerhalb der Mauern gelegen, eigenes zweiflügeliges Tor; drei flache Lehmbauten; Segelschiffe können die Brücke nicht unterfahren.

4 Basar

Grundfläche etwa 500 Rechtschritt, größter Durchmesser 100 Schritt; bis 12 Schritt = 4 Stockwerke hoch, plus Dachgärten; ockerfarbene Lehmziegel; völlig undurchschaubar (etwa 550 Läden), zahllose Geheimverbindungen.

5 Chamallah-Karawanserei

Grundriß 60 Schritt mal 30 Schritt; 8 Schritt = 2 Stockwerke hoch (davon 2 Schritt Brustwehr am Dach); gebrannte Ziegeln; mehrere Innenhöfe durch schwere Tore getrennt, Weidefläche.



6 Bethaus des Haschabnah

Grundriß 24 Schritt mal 20 Schritt; 6 Schritt = 2 Stockwerke hoch; grüner Marmor, verspielte Architektur; wertvoll eingerichtet.

Meisterinformationen:

(Weitere Beschreibungen Mherweds siehe »Die Wüste Khom«, Seite 97-100; »Das Land des Schwarzen Auges«, Seite 88.)

Die Verteidiger

Allgemeine Informationen:

Am 29. Peraine flieht der Kalif aus Mherwed und überläßt das Kommando unausgesprochen Großwesir und Mautabañ. Zur Verteidigung der Stadt sind nur 200 Murawidun und 40 Stadtgardisten sowie die Bürger der Stadt geblieben.

Seit Mitte Ingerimm zieht sich der Ring der Belagerer enger um Mherwed.

Am 16. Ingerimm ist Bastrabuns Brücke Ziel eines ersten Stoßtrupps, der zurückgeschlagen wird.

Spezielle Informationen:

Großwesir Bastrabun al-Darguni behält 150 Murawidun unter seinem Kommando zur Verteidigung des Palastes Al'Aram.

Dem Mautaban unterstehen in der eigentlichen Stadt am Ostufer die vierte Lanze der Murawidun (50 Mann) und die 40 Stadtgardisten der Beni Khibera. Dazu kommen etwa 400 novadische Krieger, vor allem Versprengte aus den eroberten Oasen, Freiwillige aus der Khom und einige seßhafte Bewohner des Balash, sogar einige Mawdliyat, sowie 100 Angehörige der tulamidischer Minderheit von Mherwed.

Als Ende Rahja der Kalifenpalast völlig eingeschlossen ist und unentwegt attackiert wird, läßt der Großwesir alle Schlüssel in den Schlössern abbrechen; jeder Mann wird einen Raum, in dem er eingeschlossen ist, bis zum letzten Atemzug verteidigen. Angesichts der Loyalität der Elitetruppen des Kalifen fast unnötig: Kein einziger der 150 Murawidun ergibt sich, etliche von ihnen halten einzelne Räume noch stundenlang gegen Scharen von Gegnern.

Nach dem Verlust des Palastes beginnen die reichen Bürger von Mherwed, nächtens ihre Schätze an genau markierten Stellen im Mhanadi zu versenken.

Am Vierten Rastullahellah (9. Efferd) wird an Bastrabuns Brücke ein Boot voll aranischem Rauchkraut angetrieben. Die novadische Besatzung ist offensichtlich von alanfanischen Armbrustbolzen getötet worden. Nach anfänglichem Mißtrauen nehmen die Novadis dies als Zeichen Rastullahs, und alle Männer können sich abends die rituelle Pfeife stopfen.

Meisterinformationen:

Helden in Mherwed werden die Rauchkrautladung natürlich mißtrauisch untersuchen. Eine Talentprobe 'Pflanzenkunde' identifiziert die Ungefährlichkeit, aber unterstützen

Sie paranoide Maßnahmen wie alchemistische Untersuchungen oder Orakelbefragungen.

Der Trick - denn natürlich ist es ein Trick - liegt jedoch in der Psychologie der Novadis: Befriedigt von ihrem religiösen Erlebnis beachten sie in der folgenden Nacht nicht das Eindringen der alanfanischen Saboteure. Falls die Helden nicht ausdrücklich gegen ein derartiges Unternehmen Maßnahmen ergreifen, haben sie wenig Chancen, die Infiltration zu bemerken.

Die Angreifer

Allgemeine Informationen:

Ende Rahja attackieren die Alanfaner den Kalifenpalast, der nach mehreren Tagen erobert wird.

Im Praios-Monat arbeiten sich die Pioniere Al'Anfas von allen Seiten an die Stadtmauern heran.

Am 15. Rondra beginnt unter ständigen Sommergewittern ein Großangriff auf die Stadt, wird jedoch am Abend abgebrochen.

Spezielle Informationen:

200 Söldner kommen über die Straße von Nordwesten, 350 Freibeuter aus dem Südosten, 1000 Mann und Hilfstruppen marschieren vom Westen auf den Palast zu. Nach der Eroberung des Palastes dringen dessen Besatzungseinheiten über Bastrabuns Brücken gegen Mherwed vor.

Die Hauptstraße am Mhanadi wird von den übergesetzten Einheiten blockiert. Schiffe auf dem Strom werden zuweilen beschossen, können aber wegen der Breite des Stromes recht ungehindert passieren.

Immer wieder treiben brennende Boote gegen die Pfeiler von Bastrabuns Brücke.

Allgemeine Informationen:

Am 10. Efferd sind die Eroberer erneut vorgedrungen. Der zweite Großangriff ist dank eingedrungener Agenten und Hochwasser erfolgreich.

Spezielle Informationen:

Der Mautaban kann gegen Mitternacht als einer der wenigen aus der Karawanserei entkommen und sich durch einen Sprung von den Stadtmauern in den Mhanadi retten. Da er nicht mehr auftaucht, gehen die Eroberer davon aus, daß er mit der Waffe in der Hand ertrunken ist.

Der Erste Mawdli leistet derart erbitterten Widerstand, daß das Bethaus schließlich in Brand gesetzt wird; der Mawdli kommt dabei um, das Feuer jedoch erlischt auf merkwürdige Weise sehr bald.

Meisterinformationen:

Der heiligste Tempelschatz der Novadis, Rastullahs goldenes Haupt, wurde ebenfalls wieder weggeschafft.

Mherwed hat seit der Eroberung durch Malkillah II. 134 v.H. ein Minderheitenproblem: Ein Fünftel der Bevölke-

lung sind Tulamiden, die den Novadis keineswegs alle wohlgesonnen sind. Der Geheimdienst des Patriarchen nutzt jede schwache Stelle. Wenn Ihre Helden besonders raffinierte Strategien aushecken, können sie durch tulamidische Verräter sabotiert oder sogar durch einen Doppela-
genten direkt verraten werden.

Die Sieger

Allgemeine Informationen:

Die Al'Anfaner hausen in Mherwed mit der Willkür der Sieger.

Spezielle Informationen:

Gefangene Würdenträger werden in Käfigen ausgestellt. Viele Artefakte werden geraubt, Teppiche herausgeschleppt und haufenweise verbrannt.

Die Karawanserei und vor allem der Basar halten sich noch lange nach der eigentlichen Eroberung der Stadt. In blutigen Straßenkämpfen müssen die Alanfaner Barrikaden in jeder Gasse durchdringen. Vor allem die Straße der Adamant-schneider erweist als undurchdringlich. Schließlich läßt der Patriarch den Basar von seinem Truppen räumen und anzün-
den. Neun Verteidiger, die der Flammenhölle entkommen, werden gefangen genommen und hingerichtet.

Wenig später ernennt sich Tar Honak zum Imperator des Südens.

Kannemünde

Die Stadt

Allgemeine Informationen:

Kannemünde liegt am Südufer der Mündung des salzigen Chaneb in die Tränenbucht: eine mittelgroße Stadt (annähernd rechteckiger Grundriß von 150 Schritt mal 200 Schritt) von offensichtlich nordaventurischem Charakter, mit Stein-
mauer, etwa 150 Fachwerkhäusern, Tempeln, soliden Ha-
fenanlagen und Speichern.

Ringsum jedoch wachsen Zwergpalmen und Hartlaubge-
wächse, und außerhalb der Mauern liegen novadische Lehm-
bauten.

Spezielle Informationen:

Im Chaneb-Tal wird wenig Ackerbau betrieben; der salzhal-
tige Schlamm ruiniert fast jedes Saatgut. Dennoch war das Salz - als Haupthandels-
gut - der Hauptgrund für die Grün-
dung der bomländischen Kolonie.

Kannemünde bewirbt sich mit Al'Anfa um den größten
Gezeitenhub Aventuriens: die Tränenbucht steigt bei Flut
fast fünf Schritt!

Kanne ist eine bomländische Verballhornung des novadi-
schen Flußnamens. Der Chaneb ist nicht schiffbar. Eine
bekannte Kannemünder Redewendung: "Man fragt sich, was
Efferd sich bei der Erschaffung dieses Flußes gedacht hat."
Kannemünde hat etwa 1300 bomländische und 500 novadi-
sche Einwohner.

Im Westen der Stadt, außerhalb der Mauern und beiderseits
der Straße, liegt die Novadisiedlung. (Die Kannemünder
lassen die Novadis ebenso ungern in die Stadt wie die Unauer
die Kannemünder.) Hier haben sich die Mengbillaner ein-
quartiert. Da die Stadt selbst keine nennenswerte Artillerie
besitzt, bieten die Hütten und Lehmbauten genügend Schutz.
Hinter den Mauern liegt das Schlepperviertel: Hafenarbeiter
und Lastträger haben viel zu tun, weil es wegen der Wasser-
knappheit kaum Tragtiere gibt.

Der Markt ist das Zentrum der Stadt: vier Tempel, Kontore
mit so berühmten Namen wie Stoerrebrandt, Surjeloff, Klan-

de und Fürstlich-Aranische Handelskompanie, und der Gast-
hof "Zur Krone", in dem der Stadtrat tagt.

Die östliche Stadthälfte wird vom Hafen eingenommen, der
auffällig große Korn- und Salzspeicher hat. Im Frühjahr,
wenn die Altoum-Winde jeden Schiffsverkehr aus Festum
verhindern, müssen die Kannemünder von ihren Vorräten
leben.

Hier haben sich auch einige Fischer niedergelassen: In dem
salzigen Chaneb hat man durchaus Chancen, auch einmal
einen Streifenhai zu fangen.

Meisterinformationen:

Traurige Berühmtheit errang der Hafen etwa 3 Hal; hier
schlug die gefürchtete Eiserne Maske erstmals zu und er-
beutete eine Kogge.

(Weitere Beschreibungen Kannemündes siehe »Wie Sand
in Rastullahs Hand«, Seite 8-10; »Das Land des Schwarzen
Auges«, Seite 84.)

Die Verteidiger

Allgemeine Informationen:

Seit dem 20. Tsa wird Kannemünde von Mengbillanem be-
lagert. 50 Festumer Stadtgardisten und einige Novadis ver-
teidigen die Stadtmauern. Die Flotte verläßt den gefährdeten
Hafen und zieht sich in die Tränenbucht zurück.

Spezielle Informationen:

Bei der Flotte handelt es sich um drei Dreimaster mit insge-
samt etwa 150 Mann Besatzung: eine leichte Geleit-Schivo-
ne der Seewolf-Klasse, ein leichter Holken und eine misch-
getakelte Dreimastkaravelle der Festum-Klasse. Sie können
bis Ende Peraine auf See ausharren und auch einige alanfa-
nische Galeeren abwehren; dann gehen die Vorräte zu Ende,
und sie kehren nach Festum zurück.

Die Verteidiger gehen an die Sache heran, wie das nur
Bomländer können: Die Alarmglocke wird hervorgeholt,

gesäubert und am Gasthof "Zur Krone" befestigt. Schälchen mit Fischtran beleuchten die Mauern.

Boleslaw von Salderkeim-Schwertbergen, Obrist der Stadtgarde, läßt seine 50 Leute vor versammelter Bevölkerung zum Waffenappell antreten und sofort einen Gardisten wegen ungeputzter Stiefel einsperren.

Alle Wehrfähigen werden in Wehrlisten eingetragen. Zwei alte Khom-Schatzsucher, Stenger Droll und Detzel Tuske, werden zu Feldwebeln ernannt (wer lachen möchte, siehe Basis-Abenteuer 8, Seite 54). Hafendirnen und Matrosenliebchen werden zu Wehrhelfern ernannt.

Alle Vorräte werden in doppelter Buchführung erfaßt und vom Stadtrat kommissarisch beschlagnahmt (natürlich gegen eine Quittung mit Bürgschaft der Nordlandbank), damit sie gerecht verteilt werden können.

Die bornländischen Krämerseelen legen viel Hoffnung auf den beginnenden Phex-Monat mit den zwei Feiertagen des Händlertagottes. Am Glückstag (24.Phex) lassen sich die Festumer nicht davon abhalten, die traditionellen Streiche vor allem den Mengbillanern zu spielen.

Erst nach drei Monaten Hungersnot beginnt die Haltung der Bornländer abzubrockeln, aber glücklicherweise kommt dann kurzfristiger Entsatz, und die ganze Geschichte beginnt von vorne.

Meisterinformationen:

Kannemünde soll einer von den unterhaltsameren Schauplätzen dieser Kampagne sein. Spielen Sie die bornierte Ignoranz voll aus: "So macht man das. So haben wir das immer gemacht. Da könnte ja jeder ..." Kurz: Man benimmt sich wie in einer nordaventurischen Bürgerstadt und ignoriert, daß man am Rande der Salzwüste und viele hundert Meilen weg von zu Hause ist.

Die Angreifer

Allgemeine Informationen:

Am 20.Tsa riegeIn 400 Mengbillaner Bezirksgardisten, davon 200 berittene, das Chanab-Tal ab.

Ende Tsa zieht die Kavallerie bereits wieder ab.

Ab Ingerimm beherrschen die alananischen Galeeren die Tränenbucht, Ende Efferd werden sie wieder vertrieben.

Spezielle Informationen:

Durch die Flotte vor dem Hafen entsteht eine Patt-Situation: Die Mengbillaner könnten die Stadt erobern, würden sich aber dem Beschuß der Kriegsschiffe aussetzen, die für sie unangreifbar sind. Die Festumer wiederum wollen ihre teuren Schiffe nicht riskieren.

So stellen sich die Mengbillaner auf eine lange Belagerung ein und machen es sich ebenfalls gemütlich. Zudem haben sie alle Hände voll zu tun, sich aus der kargen Umgebung zu ernähren.

Jede Nacht stimmen sie - wann wäre es passender - das alte Seefahrerlied "Wir lagen vor Kannemünde..." an.

Meisterinformationen:

Auch die Mengbillaner haben eigene Vorstellungen von Kriegsführung. Die Bezirksgardisten sind eher Polizisten als Soldaten, noch dazu die südländische Variante, die zu Willkür und Selbstherrlichkeit neigt. Es bleibt Ihrer Phantasie überlassen, daraus die logischen und vergnüglichen Szenen zu gestalten.

Die Sieger

Allgemeine Informationen:

Über ein halbes Jahr nach Beginn der Belagerung brechen die Mengbillaner ihre Zelte ab und ziehen sich zurück.

Meisterinformationen:

Nach der Vernichtung der Mengbillaner Kavallerie geht der Plan Leomars von Almada auf. Die Infanterie wird zurückgerufen, um den Krieg gegen Festum näher der Heimat und den eigentlichen Interessen zu führen.

Falls die Helden einen beträchtlichen Teil des Krieges in Kannemünde verbracht haben, können sie ihnen ruhig ein Erfolgsergebnis gönnen, bei dem sie die Belagerer verfrüht zum Rückzug zwingen oder auf demselbigen dezimieren.

Das Leben in einer belagerten Stadt

Meisterinformationen:

Die folgenden Kapitel schildern allgemeine Zustände, wie sie auf alle 3 Städte zutreffen können

Der Alltag

Allgemeine Informationen:

Es ist kaum zu glauben, daß Ihr im Krieg seid. Öde ziehen die Tage dahin, während Ihr auf den nächsten Zug des Feindes wartet. Schwere Arbeit krümmt Euch den Rücken, aber die Befestigungen müssen standhalten und die letzten Vorräte

müssen bereit werden. Die Sonne brennt herab, und die Zunge klebt Euch am Gaumen.

Vom alananischen Ring her hört man den Klang einer Okarina, dann und wann gröhrendes Gelächter und Gesänge.

*"Al'Anfa, stolze Herrin am Perlenmeer,
du Boronskrone, du Stadt aus Gold,
was nutzt mein Ruhm, was all mein Sold,
wenn ich die Fürstin der Städte begehr!"*

Spezielle Informationen:

Die Söldner Al'Anfas wissen von Berufs wegen, wie man sich die Zeit vertreibt. Sie sitzen beim südaventurischen

Nationalspiel, dem 19+2, einem reinen Glücksspiel, bei dem man die Würfel über Kriegstrommel oder Lederschild springen läßt und Einsätze riskiert, wie es nur einer tut, der morgen schon tot sein kann.

Ähnlich geht es beim Boltan zu. Die Kärtchen aus Buchenholz sind zerschlagen, ebenso die, die aus billigem Papier gemacht waren, aber sie sind des Söldners bester Freund - nun ja, nach der schartigen Klinge an der Seite und dem Weinschlauch, der schon wieder zur Neige geht.

Indessen spielen auch die Belagerten ihr Glücksspiel: Diebe schleichen hinaus in die besetzte Stadt oder gar ins alafanische Troßlager und stehlen Lebensmittel und Wasser. Schwerbeladen und von Häschern gehetzt, dürfen sie sich oft den rettenden Geheimgängen oder Leitern nicht nähern, wenn sie sie nicht verraten wollen - und manch einer bezahlt die tägliche Ration mit seinem Leben.

Meisterinformationen:

Lassen Sie den Alltag immer dann ausbrechen, wenn die Helden etwas Erholung nötig haben - oder wenn sie etwas feige geworden sind.

Die Provokationen

Allgemeine Informationen:

Die Stimmung auf beiden Seiten ist gereizt. Hunderte Männer warten nur darauf, einander an die Kehle gehen zu können. Natürlich brüllen sich in dieser Situation beide Seiten eifrig Beleidigungen zu.

Spezielle Informationen:

Der Stolz der Novadis stellt sich jedoch bald als Problem für eine "anständige" Belagerung heraus. Die Alanfaner entwickeln einen Trick, bei dem sich ein einzelner Krieger (außer Schußweite) aufbaut und einen Novadi herausfordert: "Hör zu, ben Achmed, hör, was ich rede!" (Irgend eines Kriegers Vater hieß immer Achmed.) Dann genügen wenige Brocken Tulamidy: "Feig! Hinterteil von Kamel!", oder unfehlbar: "Rastullah! (Spuck!)" und schon stürzt ein weiterer novadischer Held in sein Unglück. Denn natürlich machen ihn, kaum daß er auf seinen Herausforderer zugaloppiert, einige Heckenschützen oder eine kleine Kavallerie-Einheit nieder.

Spätestens nach zwei Tagen ist das Schicksal des letzten Kriegers vergessen, und die eigene Ehre scheint ohnehin wichtiger als jeder Einwand besonnenerer Freunde. Besonders Heißblütige prügelt sich gar mit ihren Freunden, damit man ihnen das Tor öffnet.

Meisterinformationen:

Verlangen Sie von Betroffenen eine Probe auf JÄHZORN, um nicht durchzudrehen. Falls diese mißlingt, reicht jedoch noch eine Talentprobe 'Selbstbeherrschung' aus, damit der Verstand meldet, daß man den Wutanfall anders abreagieren muß. Wenn auch diese Probe versagt ...

Die Kämpfe

Allgemeine Informationen:

Da kommen sie wieder. Zuerst ist es nur eine Bewegung zwischen Häusern und Büschen, dann sind es huschende Schatten, und dann kannst du das Gros sehen: Dutzende, Hunderte - und sie werden nicht weniger.

Spezielle Informationen:

Je nach neuestem Schlachtplan kommen die Angreifer in Morgengrauen, Mittagshitze oder Abenddämmerung geschlichen; oder sie kommen in Formation und Gleichschritt, mit Trommelwirbel und Fanfarenklang, mit der Lässigkeit derer, die die Ereignisse bestimmen; oder das Gros bricht mit lautem Gebrüll zwischen Schanzen und Deckungen hervor, um die Mauerwachen solange zu schocken, bis die ersten zuschlagen können,

Armbrust- und Bogenschützen bedecken die Mauerkrone mit einem Hagel aus Geschoßen. Zuweilen werden sogar schwere Geschütze abgefeuert, Bolzen, Spieße und Kugeln donnern gegen die Mauern oder in die Häuser dahinter.

Die Haupttruppe kommt hinter schweren Mannschilden aus Stroh, Messergras oder Leder; Dutzende Pfeile stecken darin und verraten, daß diese Waffen nicht ausreichen.

Dahinter sind die Gefährlichsten mit den Leitern und den Wurfhaken. Erst im letzten Augenblick schnellen sie hoch, und Triumphgebrüll kündigt an, daß wieder ein Weg auf die Mauer geschaffen wurde.

Gegen das Tor aber stürmt wieder eine ganze Hundertschaft, wie eine Schildkröte nach allen Seiten gedeckt. Dann ist der schwere Palmenstamm mit den Griffen und dem Rammbock am Tor, und wieder beginnt das drohende Dröhnen, und sorgenvoll beobachten die Belagerten, wie erste Holzsplitter aus dem Tor schnellen.

Meisterinformationen:

Ein CLAUDIBUS CLAVISTIBOR eines Meistermagiers kann ein Tor ungemein sichern. Der Zuschlag auf Kraftproben beträgt zweimal Summe aus investierten ASP und Stufe des Magiers - bei ihren Helden können Sie mit einem Malus bis zu 100 rechnen! Dieser Malus wird natürlich auf Alle aufgeteilt, aber viel mehr als zehn Männer können sich niemals gleichzeitig gegen ein Tor werfen. Und die Aussicht, daß zehn Kraftproben+10 gelingen ...

Natürlich gilt das für das Aufbrechen von Schloß und Riegel. Irgendwo ist der Punkt erreicht, wo schließlich das Tor selbst zerbricht, während das magisch gesicherte Schloß heldenhaft bestehen bleibt.

Die Ausfälle

Meisterinformationen:

Die meisten Belagerten (und Belagerer) halten sich an die scheinbar vorgeschriebenen Regeln dieser Art des Krieges. Typische Helden dagegen versuchen fast unvermeidlich,

das Zermürbungsritual mit dem absehbaren Ende zu durchbrechen. Einige Heldentaten sind in früheren Schlachten berühmt geworden - einige andere werden ihre Spieler erfinden!

Ausfälle sind die einfachste und klassische Form. Der Spieß wird umgedreht, die Angreifer werden angegriffen! Ausmaß und Ziel eines Ausfalles können sehr unterschiedlich sein:

- der Durchbruchversuch eines reitenden Boten, um Entsatz zu holen oder zumindest Nachrichten weiterzugeben;
- eine Störaktion einiger weniger Berittener;
- ein Stoßtrupp einiger Kecken, um gegnerische Gerätschaften oder feindliche Persönlichkeiten auszuschalten oder Gefangene, Dokumente oder Artefakte zu erbeuten;
- ein verzweifelter Durchbruchversuch aller Belagerten, bei dem die Stadt in jedem Fall aufgegeben wird;
- oder ein Ausbruch zur offenen Feldschlacht, bei der die Überraschung die geringere Zahl wettmachen soll.

Naturgemäß werden die stolzen Novadis sich eher auf erstere Manöver beschränken: ehrenhafte Heldentaten liegen ihnen, das freiwillige Aufgeben ihrer heiligen Städte wäre undenkbar.

Die berittenen Novadis haben entscheidende Vorteile gegen die Fußtruppen der Alanfaner, sowohl bei der Überraschung als auch - im Fall eines Scheiterns des Ausfalles - beim Rückzug.

In Aventurien muß man jedoch noch mit anderen Ausfällen rechnen: Unsichtbarkeit, Teleportation und Fliegende Teppiche ermöglichen überraschende Angriffe kleiner Gruppen aus dem Rücken oder gar aus der Mitte der Belagerer. Tunnelbauten dürften dagegen im verfestigten Uferschlamm der Jahrtausende, auf dem alle drei Städte stehen, selbst einem Zwerg unmöglich sein.

Allgemeine Informationen:

Plötzlich sehen sich die Angreifer als Angegriffene. Nach der Eintönigkeit der bisherigen Belagerung ist ihre Überraschung groß. Euer Angriffskeil schlägt wie der Blitz in die Übermacht der Belagerer ein.

Vor dir weichen drei Alanfaner zurück, überrumpelt, kaum die Waffen griffbereit. Aber schon sechs Schritt weiter springen zwei Schwerbewaffnete entschlossen auf. Und dahinter liegt der endlose Ring aus aufgeschreckten Söldner und Hindernissen.

Meisterinformationen:

Ein beispielhaftes Arrangement:

Jeder Held überrascht zunächst 1W-1 Krieger der 1.Stufe, die erst in der 2.Kampfrunde reagieren.

1W+2 Kampfrunden später springt ein Veteran (5.Stufe) hinzu.

3W Kampfrunden später rücken 1W20 Standardkrieger der 3.Stufe in Formation an, von denen die Hälfte dann aber ein anderes Ziel anpeilt - im Zweifelsfall einen Novadi, der gerade sein Reittier zum Rückzug wendet: "Rastullah mit uns - aber in der Stadt!"

Letztlich dürfte jeder Ausfall scheitern, d.h. die Helden müssen sich zurückziehen. Wenn die Helden zu heldenhaft sind, können sie damit das Haupttor in Gefahr bringen. Es wird nur kurze Zeit für zurückkehrende Kämpfer geöffnet, für verdiente Helden noch etwas offengehalten. Kein verantwortungsbewußter Torkommandant wird aber mehr als drei Gegner bis vor das Tor kommen lassen.

Auch diese Szene sollten Sie sich nicht entgehen lassen. Der Held vor den Toren muß, die Verfolger auf den Fersen, eine Stelle an der Mauer finden, wo man ihm Leiter oder Seil hinabläßt. Falls sich keiner der Helden für diesen Spießrutenlauf "bereiterklärt", benutzen sie einen vertraut gewordenen novadischen Helden.

Für Schaden, der dem Gegner zugefügt wird, gibt es Abenteuerpunkte. Wenn Helden zusammenarbeiten, werden Erfolgsprämien aufgeteilt - die Angreiferzahl dagegen vervielfacht sich.

Richtlinien:

Gegner kampfunfähig (halbe LE) halbe MK in AP

6-Mann-Zelt niedergebrannt (Brand legen, 1W+1 KR Löschen verhindern) 5 AP

20-Mann-Zelt oder Troßwagen niedergebrannt (Brand legen, 2W KR Löschen verhindern) 15 AP

Belagerungsmaschine niedergebrannt (3x Brand legen, 2W20 KR Löschen verhindern) 80 AP

Rettung eines Ausgeschlossenen MK in AP

Aufenthalt je KR außerhalb der Mauern (nur wenn in diesen KR gekämpft wird) 1 AP

Die Kriegslisten

Meisterinformationen:

Kriegslisten sind wahrscheinlich der kritischste Teil einer militärischen Kampagne: klassisch, ja sogar notwendig, aber schwer zu regeln. Die Ideen der Helden, die sich nicht an den üblichen Gang der Dinge halten wollen und können, müssen plausibel, heldenhaft und effektiv zugleich sein.

Unplausible und übertriebene Ideen gibt es zuhauf:

- Überschätzung der eigenen Möglichkeiten und jener der Verbündeten (Artillerie und professionelle Belagerungspioniere gibt es z.B. nur in Gareth und Al'Anfa);

- anachronistische Vorstellungen, die in Aventurien nichts zu suchen haben (meistens technische Spielereien sowie absurde Verkehrs- und Versorgungsmittel);

- und die generelle Vorstellung, daß der Gegner dämlich darauf wartet, ausgetrickst zu werden.

Falls die Spieler, wenn ihre Nahrungsvorräte zu Ende gehen, auf die alten Tricks zurückgreifen, wo man, um den Gegner zu täuschen, täglich den gleichen Stier zur Schlachtbank treibt oder gar Vorräte über die Mauer wirft ("Ihr armen Schweine sollt auch was zu fressen haben!"), können Sie ruhig mit lautem Gelächter der versammelten Söldner reagieren: Die kennen die alten Heldensagen nämlich auch!

Auch sollten die Ideen den hohen Ansprüchen eines Hel-

denepos genügen. Geschmacklose und skrupellose Ideen können Sie ruhig ablehnen. Die irdische Militärgeschichte kennt reichlich Unerfreulichkeiten wie das Katapultieren von Tierkadavern (um im gegnerischen Lager Seuchen auszulösen), Menschenköpfen oder lebenden Gefangenen, oder auch Schutzschilde aus menschlichen Gefangenen. Im heldenhaften Aventurien kommen solche Verirrungen kaum vor, und wenn, so bleiben sie den echten Bösewichten überlassen.

Schließlich aber müssen die Kriegslisten Wirkungen zeigen: Die Gegner sind nun einmal die "Bösen", die Helden diejenigen, die das Recht, das Glück und die entscheidende Intelligenz auf ihrer Seite haben.

Die Sabotage

Meisterinformationen:

Ein weiteres reichhaltiges Gebiet für Heldenaktionen sind Versuche, heimlich die gegnerische Kampffähigkeit, sein Material und seine Moral zu sabotieren. Gerade Mohas, Elfen und andere "Schleicher", die dem offenen Kampf ohnehin wenig abgewinnen können, schätzen solche Einzelgänge:

Wachen meucheln, Brand legen, Wasser vergiften, vielleicht auch dem gegnerischen General Nachrichten oder Dolche auf das Kopfpolster legen - seien Sie auf alles vorbereitet.

Für Sabotageakte benutzen Sie die AP-Richtlinien aus dem Absatz über Ausfälle.

Die Moral

Allgemeine Informationen:

Auch wenn ihr selbst unerschütterlich seid, könnt Ihr doch beobachten, wie eure Kampfgefährten nach und nach den Mut verlieren.

Spezielle Informationen:

Jeden Tag werden die Nahrungsrationen kleiner. Dann und wann müssen Helden schockiert feststellen, daß sie seit Wochen als einzige Fleisch bekommen, während Frauen und Kinder nicht einmal mehr Milch haben.

Die kargen Vorräte an Tamelen-Salbe und anderen Heilmitteln gehen zu Ende, selbst Stoffe für Verbandsmaterial sind nicht unerschöpflich.

Immer wieder hört man die Übergabeangebote der Al'Anfa oder die Hohnmfe der Söldner. Dann und wann flitzt ein Pfeil mit einer Nachricht in die Stadt. Wieder ein Sonderexemplar des 'Tempelrufers' (Tar Honak hat seine eigene Druckerpresse mitgebracht) mit seinem geifernden Stil und den frustrierenden Informationen: keine Reaktion vom Kalifen, ein einziger Trupp der Novadis, bereits wieder zerschlagen, Listen mit den neuesten Sklavenlieferungen nach Al'Anfa. Nachschub- und Urlaubstermine für die Truppen des Patriarchen.

Immer wieder rafft sich einer der alten Novadis auf: "Ihr Söhne des Opfermutes! Die Verzweiflung des Abends ist die Tapferkeit des Morgens!" Und die geschmolzene Schar der Verteidiger senkt den Kopf und murmelt: "Ich habe gesündigt und bitte um Vergebung!"

Meisterinformationen:

Die Moral der Verteidiger gehört zu jenen Dingen, die Spieler - sobald sie das Problem erkannt haben - am meisten quält. Ihr größten Heldentaten sind nur Tropfen auf dem heißen Stein. Jeder Ausfall, von dem sie triumphierend zurückkehren, hat wieder etlichen Gefährten das Leben gekostet; und die Verwandten stehen mit hohlen Wangen und stummem Vorwurf da. Jede neue Idee wird schwerer zu verwirklichen, weil sich immer weniger Freiwillige finden. Und irgendwann wird klar, wie leicht es ist, ein Held zu sein, wenn treue Gefolgsleute hinter einem stehen, und wie schwer es ist, ganz alleine der Held zu sein!

Der letzte Angriff

Allgemeine Informationen:

Da kommen sie schon wieder. Zuerst ist es nur eine Bewegung zwischen Häusern und Büschen, dann sind es huschende Schatten, und dann kannst du das Gros sehen: Dutzende, Hunderte - und diesmal werdet Ihr sie nicht alle aufhalten können!



Spezielle Informationen:

Der Geschoßhagel der Armbrust- und Bogenschützen ist mörderisch. Als die Verteidiger zu begreifen beginnen, daß die eigene Mauerstelle nicht mehr zu halten ist und sich umwenden, sehen sie mit Entsetzen, an wie vielen Stellen die Angreifer schon durchgebrochen sind.

Dann beginnt das große Rennen. Rückzug - aber wohin? Das nächst gelegene Bauwerk oder das einzige wirklich sichere? Was tun die Gefährten? Wo sind die Gefährten überhaupt? Dann wird um jeden Turm, um jedes Tor, um jeden Raum gekämpft. Möbel, Fässer, selbst Leichname werden zu den letzten Barrikaden. Aber die Angreifer sind unermüdlich.

Jeder Mann der Garde kämpft wie ein Drache bis zum letzten Atemzug. Recken, die Monate lang unsterblich schienen, fallen unter den wütenden Hieben ganzer Kompanien.

Irgendwann treffen sich die Blicke einiger letzter Helden: der Kommandant, zwei Gefährten - so viele fehlen! Dazwischen wimmeln die Alanfaner. Draußen brennen die Tempel, die Sieger ziehen jubelnd durch die Straßen.

Dann ist jeder allein. Hinter dem Helden eine Wand, eine Sackgasse, eine Ballustrade, der Abgrund. Vor ihm so viel Platz, wie seine Waffe ihm schaffen kann. Und sie kommen näher - denn sie wissen, daß sie gewonnen haben!

Meisterinformationen:

Bei dieser Szene müssen Sie sehr geschickt vorgehen. In einem Spiel, das letztlich immer den Helden triumphieren läßt, ist es für einen Spieler vielleicht am schwierigsten zu verstehen, daß er nach Monaten doch verloren hat.

Irgendwann muß der Spieler begreifen, daß ein Ausharren seines Helden die Stadt nicht mehr retten kann. Dann aber darf es noch nicht zu spät sein, um sich zu retten: von allen Seiten umzingelt, derart verletzt, daß der Held von sich aus beschließt, daß es lebensgefährlich wird, und dann das neue Problem, über das er vielleicht nie wirklich nachgedacht hat...

Die Flucht

Meisterinformationen:

Der Mautaban schlägt sich eine Gasse und entkommt durch einen kühnen Sprung in den Mhanadi. Das kann ein entscheidendes Beispiel sein.

Jedem Held sollte alleine vor dem Problem stehen, und jedem sollte letztlich die Flucht gelingen.

In Unau bieten sich die Feggagir (Wasserleitungen) an, in Mherwed stehen Fluchttunnel zur Verfügung. Keiner der letzten novadischen Verteidiger würde diese Wege verwenden. Die ungläubigen Helden dagegen werden ausdrücklich dazu aufgefordert. Nicht nur kann man ihr Opfer kaum annehmen. Auch ist den novadischen Führern klar, daß - strategisch gesehen - das Überleben einiger Orts- und Situationskundiger entscheidend für die spätere Rückeroberung sein wird.

Sollte ein Held sich letztlich verschätzen, sollte die entscheidende Talentprobe auf 'Springen', 'Sich Verstecken', 'Reiten', 'Klettern', 'Schwimmen' oder 'Fliegen' scheitern, müssen Sie schnell handeln. Der Blutrausch der Alanfaner ist gnadenlos. Nur ein Offizier hat genug Überblick, um den Wert eines gefangenen Helden zu erkennen. Wird ein Held gefangengenommen, stehen ihm einige harte Stunden bevor. Der Spieler muß begreifen, daß er die entscheidende Chance verpaßt hat. Erst später, vielleicht nach Demütigung und Folter, bietet sich wieder eine Gelegenheit. Auch hier empfiehlt sich die Szene mit der liebsten Generalin Duridanya Karinor, die aber deutlich härter ausfallen muß.

Abenteurpunkte

Meisterinformationen:

Zusätzlich zu Abenteurpunkten aus Kampferfahrung und besonderen Aktionen vergeben Sie eine Bewertung für den Gesamteinsatz während der Belagerung. Für Kannemünde sind alle Prämien zu vierteln.

Richtlinien (je Held):

0 AP: Wir sitzen in der Falle. Nichts wie raus hier!

+100 AP: Der Held kämpft, wo immer er steht, mit vollem Einsatz.

+200 AP: Der Held ist eine herausragende Gestalt der Verteidigung; ohne ihn wäre die Stadt schon früher gefallen.

+300 AP: Der Held versucht alles, um die Eroberung der Stadt so lange wie möglich zu verhindern. Er koordiniert die Verteidigung, er motiviert die Eingeschlossenen, er tüftelt neue Strategien und Tricks aus, er steht für Ausfälle und Sabotageakte zur Verfügung.

Sultan Mustafa

Der Kalender:

11.Efferd (16 Hal) bis 30.Rondra (17 Hal)

"... Das Los einzelner Menschen zählt wenig. Nur Helden und Herrscher, die das Karma begleitet, können die Dritte Sphäre nachhaltig beeinflussen ..."

(Aus: "Kunde von den Sphären - Offenbarung des Nayrakis", ca. 395 v.H. - Fortsetzung)

11.Efferd bis 18.Efferd, 16 Hal: Leomar vom Berg bricht von Brig-Lo auf und durchquert die Khom-Wüste bis nach Keft.

11.Efferd bis 15.Efferd, 16 Hal: Mherwed: Basar und Karawanserei werden umzingelt, die übrige Stadt gesichert. Tar Honak hält blutiges Gericht.

23.Efferd, 16 Hal:

Die Karawanserei von Mherwed wird eingenommen.

25.Efferd und 26.Efferd, 16 Hal: Die Schlacht in der Tränenbucht: Die Festumer Einsatzflotte trifft auf die alananische Blockade. Die sieben Kriegsschiffe vernichten die drei Galeeren vollständig und laufen in den Hafen ein. Das Geschützfeuer der Flotte und ein Ausfall der Kannemünder zwingt die Mengbillaner, ihr Lager abubrechen und flußaufwärts zu verlegen. (Siehe auch Av. Bote 32)

Ende Efferd, 16 Hal: Ende der Sommerregenzeit im Land der Ersten Sonne.

1.Travia bis 3.Travia, 16 Hal: Tag der Heimkehr und Fest der eingebrachten Früchte: Zwei der wichtigsten Feiertage im Leben des einfachen Mittelaventuriers.

Erste und Zweite Travia-Woche, 16 Hal: Die Festumer Flotte eskortiert zahlreiche Handelsschiffe von Khunchom nach Kannemünde und bricht die Hungersnot. Die Mengbillaner Kavallerie bricht von Mherwed Richtung Unau auf und wird unterwegs von Leomar und 300 Keftem vernichtet.

6.Travia, 16 Hal: Der Basar von Mherwed wird niedergebrannt; die letzte Bastion ist gefallen.

11.Travia, 16 Hal: In Selem landen wieder umfangreicher Nachschub und zum letzten Mal 200 Mann Verstärkungen. Die Großteile davon werden als Karawanen nach Unau und Mherwed geschickt. Ein trahelisches Geheimkommando (weitere 200 Mann) dringt nordwärts vor.

Travia, 16 Hal: Sultan Mustafa gelingt es, von Khunchom nach Keft zu gelangen.

Dritte Travia-Woche, 16 Hal: Mout'peceret und die 200 Trahelien dringen in die Khomwüste vor. Nach einem Sieg bei Manesh setzt ein Sandsturm dem Vorstoß ein Ende. (Siehe auch Aventurischer Bote 32)

Erste Boron-Woche, 16 Hal: Alljährliche Sklavenauktion in Al'Anfa: Viele Novadis werden nach langer Gefangenschaft erst jetzt verkauft.

Der Boron-Kult erlebt in ganz Aventurien, vor allem im Süden einen deutlichen Zulauf.

Selem: Der monatliche Nachschub trifft ein und wird nach Unau umgeladen.

2.Boron bis 8.Boron, 16 Hal: Jährliches Gauklertreffen in Khunchom (siehe auch »Staub und Sterne«).

Zweite Boron-Woche, 16 Hal: Leomar fangt im Shadif alle Nachschubkarawanen von Selem nach Unau und Mherwed ab.

Zweite und Dritte Boron-Woche, 16 Hal: Die Mengbillaner Infanterie bricht die Belagerung Kannemündes ab und zieht sich nach Selem zurück.

22.Boron, 16 Hal: Fünfter Rastullahellah: Höchster Feiertag zum Jahresende; Neuwahl vieler Hairans, Scheichs und Sultane; Besuch der Heiligen Männer.

Die Mawdliyat von Keft bestätigen ein halbes Jahr nach dem Tod des Kalifen Mustafa von Unau als nächsten Verwandten.

23.Boron, 16 Hal: Beginn des 250.Jahres nach Rastullahs Erscheinen (novadische Zeitrechnung). Geburtstag des Kaisers im Neuen Reich.

30.Boron, 16 Hal: Tag des Großen Schlafes: Höchster Feiertag in Al'Anfa.

Tar Honak ernennt sich in Mherwed zum Imperator des Südens und berichtet über Borons Gaben: Macht über Schlaf und Vergessen sowie Unverwundbarkeit.

Thalusische Gesandten überbringen Geschenke.

Neuorganisation der alananischen Truppen. (Siehe auch Aventurischer Bote 33) Ernennung des Oderin du Metuant zum Marschall-Gubernator. Ernennung der Phranya Yalma Zombrecht zur Großadmiralin.

1.Hesinde bis 13.Hesinde, 16 Hal: Oderin du Metuant marschiert mit 600 Mann nach Unau. Auf alle Anführer des Kalifates werden Kopfgelder ausgesetzt.

Erste Hesinde-Woche, 16 Hal: Selem: Der monatliche Nachschub wird mit doppeltem Geleitschutz nach Unau geschickt.

Zweite Hesinde-Woche, 16 Hal: Die Mengbillaner ziehen sich von Selem nach Port Corrad zurück.

Erste Firun-Woche, 16 Hal: Selem: Letzter Nachschub vor der Regenzeit.

Leomar nimmt Malikillabad ein, erbeutet die Karawanen und zieht wieder ab.

25.Firun, 16 Hal: Mustafa hält das traditionelle Kamelrennen anlässlich der Entstehung des Novadi-Volkes notgedrungen in Keft ab.

Anfang Tsa, 16 Hal: Beginn der Winterregenzeit im Land der Ersten Sonne und der Altoum-Winde im Perlenmeer.

5.Tsa, 16 Hal: Erster Rastullahellah: Der traditionelle Fast- und Bußtag, um Rastullah nahe zu kommen. Selbstmordaktionen halten sich nach einem Aufruf Sultan Mustafas in Grenzen.

Ende Phex, 16 Hal: Ende der Winterregenzeit im Land der Ersten Sonne. Im ganzen Land wächst kein Atmon mehr.

Erste Peraine-Woche, 16 Hal: Im Etemen-Hochland nutzen die Beni Arrat die Gelegenheit für einen Angriff auf die geschwächten Beni Brachtar Chababiers. Plünderungen am Oberlauf des Harotrud.

Zweite Peraine-Woche, 16 Hal: Selem: Wieder monatlicher Nachschub.

18.Peraine, 16 Hal: Zweiter Rastullahellah: Tag der Karawanen und Heerschauen.

Von vielen Oasen treffen Boten mit Loyalitätsbezeugungen ein, fast 1000 Novadis kommen persönlich nach Keft, um Mustafa ihre Treue zu bekunden.

Erste Ingerimm-Woche, 16 Hal: Selem: Monatlicher Nachschub.

Erste Rahja-Woche, 16 Hal: Fest der Freuden: Die Al'Anfaner feiern von Selem bis Mherwed Orgien.

Zweite Rahja-Woche, 16 Hal: Selem: Monatlicher Nachschub.

Ende Rahja, 16 Hal: Tar Honak stirbt in Mherwed. Königin Peri III. entkommt.

Der Vulkan Khomchra im Herzen der Wüste bricht zum ersten Mal seit Menschengedenken aus.

Erster Tag des Namenlosen, 16 Hal: Dritter Rastullahellah: Tag der Rache. Die Nachricht vom Tod des Patriarchen

löst eine Erhebung der Novadis an allen Fronten aus. Sultan Mustafa schickt Boten in alle Himmelsrichtungen und bricht mit etwa 1000 Reitern von Keft auf.

Zweiter bis Vierter Tag des Namenlosen, 16 Hal: Mustafa umgeht die Oase Tarfui und dringt ins Obere Mhalik-Tal vor.

Fünfter Tag des Namenlosen, 16 Hal: Das novadische Reiterheer nimmt Madrash und Bakir im Sturm. Die Garnisonen (zweimal 100 Mann) werden bis auf den letzten Mann getötet.

1.Praios, 17 Hal: Sommersonnenwende: Mustafa erobert den Kalifenpalast zurück.

Erste Praios-Woche, 17 Hal: 1500 Reiter aus einem halben Dutzend Oasen entlang des Khoram-Gebirges treffen im Balash ein, Leomar führt Mustafa aus dem Süden weitere 500 Krieger zu.

Mustafa verhandelt mit Sheik Almut ben Saajd, dem Wesir von Rashdul.

Al'Anfa: Die Nachricht vom Tod des Patriarchen löst Verwirrung und Intrigen aus. Als einziger Monarch Aventuriens kondoliert der gutherzige Fürst Selo von Khunchom.

Selem: Monatlicher Nachschub der Alanfaner.

Zweite Praios-Woche, 17 Hal: Binnen drei Tagen überqueren Mustafa und etwa 2000 Reiter den Mhanadi und marschieren flussaufwärts gegen Mherwed.

12.Praios, 17 Hal: Großangriff auf Mherwed: 3000 Novadis berennen die Stadt von allen Seiten. Viele alanfanischen Söldner fliehen, die etwa 400 Verbliebenen sind nach einem halben Tag besiegt. Mherwed ist frei!

Dritte Praios-Woche, 17 Hal: Generalin Karinor, aus Mherwed entkommen, räumt die Oase Hayabeth und setzt sich in Tarfui fest.

Mustafa macht sich mit dem Hauptheer an die Verfolgung, während der Rest den Balash befreit.

22.Praios, 17 Hal:

Die Schlacht von Tarfui: 2500 Novadis fallen über 800 fliehende Söldner und Troßleute her. (Siehe auch Aventurischer Bote 35)

Verfrühter Beginn der Sommerregenzeit im Land der Ersten Sonne. Der Mhanadi beginnt, Hochwasser zu führen. Tropischer Regen auf See.

5.Rondra, 17 Hal: Tag des Schwurs: Hoher Feiertag für Rondra-Gläubige.

15.Rondra, 17 Hal: Tag des Schwertes: Allaventurischer Rondra-Feiertag.

Dritte und Vierte Rondra-Woche, 17 Hal: Mustafa und die meisten novadischen Sultane reisen nach Keft.

Das Heer dringt in das Shadif vor und beginnt, Unau zu umzingeln.

Die Mawdliyat von Keft rufen Mustafa zum neuen Kalifen aus, der sich binnen einer Woche zur Zeremonie nach Mherwed begibt.

Gerüchte II

Meisterinformationen:

Würfeln mit 3W6:

3 - "Der Vulkanausbruch in der Khom ist ein Zeichen der Götter gegen Al'Anfa." (Vermutlich)

4 - "In Mherwed herrschen Zustände wie in Mengbilla: Die Beys und Scheichs buckeln vor dem Patriarchen und vergiften sich gegenseitig." (Falsch)

5 - "Der Patriarch in Mherwed hat kürzlich einigen Therbûniten aus dem Peraine-Hain von Anchopal den Zutritt zur eroberten Stadt verwehrt, obwohl sie nur das Elend lindern wollten." (Wahr)

6 - "Eine alananische Flotte mit Truppentransportern und Nachschub ist im Selem-Grund spurlos verschwunden - wie schon hundert Schiffe vorher." (Falsch)

7 - "Die Novadis wehren sich immer noch mit Schwert und Beil (aventurische Redewendung: etwa "mit Zähnen und Klauen")." (Wahr)

8 - "Mitten in der Wüste sind zwei Dutzend weißhäutiger Ritter, von einem Zauberer angeführt, aufgetaucht, die gegen Al'Anfa kämpfen." (Leomar oder die Helden ?)

9 - "Die Rabengarde bereitet sich für den Sturm auf Rashdul und Khunchom vor." (Falsch)

10 - "Es gibt einen Enkel des Kalifen - den rechtmäßigen Thronerben!" (Wahr)

11 - "Sultan Hasrabal hat mit Nedime, der Tochter des Kalifen, einen Sohn gezeugt." (Falsch)

12 - "Der Sultan von Unau hat die Massaker überlebt und sammelt in der Khomwüste ein gewaltiges Heer um sich." (Wahr)

13 - "Der neue Marschall-Gubemator, ein Veteran der Rabengarde, ist verschlagen und zäh wie eine Boronsotter: Wenn er mal zugebissen hat, läßt er nicht mehr los." (Richtig)

14 - "Die Novadis haben Djinnen und Gespenster in ihren Reihen, die jede Nacht einem Al'Anfaner den Hals durchschneiden." (Übertrieben - Anpassen, falls entsprechende Heldenaktionen)

15 - "Thalusa hat sich auf die Seite Al'Anfas gestellt." (Richtig)

16 - "Inzwischen wird sogar Fasar geräumt. Horden von Flüchtlingen ziehen in die Wüste." (Enorm übertrieben - siehe »*Wie Wind der Wüste*«)

17 - "Yorgaine al-Samandra persönlich soll gegen die Al'Anfaner ziehen. Sie ist als Hüterin des Kodex in Khunchom die oberste Autorität für alle organisierten Söldner." (Falsch - Schlechtes Gewissen)

18 - "Wenn der Geier gen Keft fliegt, so bereite alles für deinen Sohn; wenn der Geier von Keft kommt, so folge dem Willen deines Vaters." (Wer weiß ?)

Der Krieg

"Ein Staatsgebilde im Frieden wie im Krieg gleicht einem Knäuel hunderter Taue, an dem hunderte Männer in alle Richtungen ziehen. Mächtig wird ein Staatsmann sein, nach dessen Willen viele Männer viele Taue in eine bestimmte Richtung ziehen. Aber der wahre Meister wird jener sein, der, wenn es ihm beliebt, auf den Tauen tanzt!"

(Aus: "Vom Wesen des Staates, seiner Erhaltung und Förderung", von Baron Dexter Nemrod, in Vorbereitung)

Meisterinformationen:

Nachdem die novadischen Städte in der Hand der Eroberer sind, bricht die zweite Phase des Krieges an:

Der Überfall, geprägt durch den Überraschungseffekt, ist beendet. Nun beginnt ein mühsamer Schlagabtausch zwischen den Al'Anfanern, die durch den Vorstoß ermüdet, vom Plündern gesättigt und durch lange Nachschubwege behindert sind, und den Novadis, die sich langsam von der Katastrophe erholen und sich um einige wenige Führungspersonlichkeiten scharen.

Tar Honak

Meisterinformationen:

(Der Patriarch von Al'Anfa hat im Wesentlichen erreicht,

was er wollte: Das Kalifat der "irrgläubigen Rastullah-Anbeter" ist zerschlagen, die Novadis sind in die Wüste zurückgedrängt worden. Das alananische Reich steht auf dem Gipfel seiner Macht.

Tar Honak will den Status Quo erhalten, der durch seinen Titel eines Imperators des Südens bezeichnet wird. Dazu muß er die eroberten Gebiete so schnell wie möglich zu alananischen Kolonien machen: unterworfen, aber nach südländischen Strukturen organisiert.

Die Beute

Wie in allen Kriegen plündern auch die Al'Anfaner die besiegten Länder und Städte aus. Waren es zunächst die Besiegten und Versklavten, die nach Al'Anfa geschafft wurden, sind es nun ihre Reichtümer, an denen sich allen voran der Patriarch bereichert.

Dutzende Artefakte aus dem Palast werden verpackt und mit einer Karawane südwärts geschickt, um der Sammlung Tar Honaks einverleibt zu werden.

Dazu gehört auch der Versuch, die Schatzkammer des Kalifen aufzubrechen. Tar Honaks Leibmagier Araldo K'Hestoffer rät - nach einem PENETRIZZEL - davon ab. Selbst wenn

die Panzertür nachgibt, der Erzene Dschinn in der Kammer bestimmt nicht!

Die Herrschaft

Die Alanfaner feiern ihren Triumph ausschweifend und für jeden der Besiegten unübersehbar. Die Leibherren des Kalifen und andere gefangene Würdenträger werden in Käfigen ausgestellt. Der Serail des Kalifen und die Paläste anderer Potentaten werden besetzt und umdekoriert. Tar Honak läßt aus tulamidischem Messing und Gold Siegesplaketten prägen, die die Selbsternennung zum Imperator des Südens zeigen, und allerorten aufhängen.

Niemals vergißt der Patriarch zu zeigen, daß er einen Religionskrieg führt: Alle Bethäuser Rastullahs werden geschändet, Teppiche werden herausgeschleppt und haufenweise verbrannt.

Schließlich beginnen die Eroberer, die tulamidischen Herrschaftsverhältnisse durch ihre eigenen zu ersetzen. Schnell sind tulamidische und auch novadische Kollaborateure gefunden, die in den Dörfern, Oasen und Stadtteilen Teile der Verwaltung für die Eroberer übernehmen, d.h. die die Wehrfähigkeit und Steuerkraft der Bevölkerung ermitteln, über Moral und Gehorsam der Unterworfenen berichten, und sich um die Versorgung und Unterbringung der Söldner und Gamisonstruppen kümmern.

Der Nachschub

Mehr noch als die Eroberung ist die Besetzung des Kalifates vom erfolgreichen Nachschub aus Al'Anfa abhängig.

Die Schiffslieferungen von Al'Anfa nach Selem werden vom Klima diktiert. Während vier Sommermonaten (Peraie bis Praios) und vier Wintermonaten (Travia bis Firun) verkehren die Barken und liefern Nachschub. Mit Verstärkungen kann der Patriarch zudem nur bei den ersten fünf Lieferungen rechnen, also mit insgesamt 1000 Mann.

Das Ende

Tar Honaks Ende kommt für ganz Aventurien überraschend, am meisten jedoch für ihn selbst. Es war ihm doch verheißen



worden: kein Sterblicher könne ihn töten, keine Waffe, die von Menschenhand geformt ist.

Aber der Patriarch von Al'Anfa muß erfahren, daß der Schwarze Gott keine Geschenke macht, und schon gar nicht Jemanden aus seiner Zuständigkeit entläßt. Denn nicht alle Aventurier sind sterblich, und es gibt Waffen, die von des Menschen Geist geformt werden.

Nach einer mondlosen Nacht Ende des Jahres 1007 n.BF. wird Tar Honak inmitten des Thronsaales des besiegten Reiches aufgefunden, wie von einer unsichtbaren Hand erschlagen, die Hände um den geschundenen Leib gepreßt, mit einem Ausdruck bodenlosen Erstaunens im totenbleichen Gesicht.

Mustafa

Meisterinformationen:

Sultan Mustafa von Unau wird binnen einen Jahres teils durch eigene Ambitionen und Bemühungen, teils von Ereignissen und Personen gedrängt, zum obersten Heerführer der Novadis. Seine Person ist es, die den zerstrittenen und zögernden Stämmen als akzeptabler Sammelpunkt gemeinsamer Bemühungen erscheint. So gelingt es dem jungen Fürsten, statt den kleinen sinnlosen Scharmützeln gegen die Alanfanern eine offene Feldschlacht durchzusetzen.

Im Frühling und Sommer 16 Hal wartet Sultan Mustafa in

Khunchom die Entwicklung ab, sammelt Informationen und stellt nach und nach fest, daß er mit dem Verschwinden des Kalifen der einzige Heerführer ist, der das Reich der Novadis retten kann. Als er sich seiner Sache ganz sicher ist, begibt er sich Ende Travia heimlich durch die feindlichen Linien in die Khom.

Als Mustafa im Spätherbst in Keft eintrifft, findet er bereits zahlreiche von Leomars Vorbild begeisterten oder aufgestachelten Krieger vor, und binnen weiterer Monate kann er - trotz der lebensfeindlichen Bedingungen der Khom - aus-

reichende Truppenverbände um sich scharen, um im entscheidenden Augenblick - nach dem Tod des Patriarchen - zur Befreiung Mherweds anzutreten.

Erstes Treffen

Meisterinformationen:

Unvermeidlicherweise werden die Helden irgendwann von Mustafa hören und davon, daß er wohl der einzige ist, der die Novadis einen kann. Personen wie den Helden, auch wenn sie fremd sind, gibt jeder Novadi gerne derartige Auskunft. Fall die Helden ungewöhnlich lange nichts über Mustafa erfahren können, setzen Sie gezielte Talentproben auf 'Gassenwissen' ein.

Um es klar zu stellen: Mustafa wird auch ohne die Helden der neue Erste Mann im Kalifat werden; dies ist aber ihre Gelegenheit, ihm dabei zu helfen, wie eben nur sie es können.

Um mit dem Sultan sprechen zu können, müssen die Helden je nach Zeitpunkt zum Fürsten Selo von Khunchom vordringen, den sie vielleicht noch aus »*Der Streuner muß sterben*« kennen. oder in die Heilige Oase **Keft**, wo sie sich zunächst mit den Mawdliyat auseinandersetzen müssen. In beiden Fällen können sie erst dann Mustafa selbst direkt zu Gesicht bekommen.

Mustafa gewährt so hohen Besuchern wie den Helden auf Anfragen sofort Audienz, lädt sie jedoch durch einen Diener ausdrücklich zu einem formellen Empfang ein. Eine Talentprobe auf 'Etikette' verrät, was das bedeutet: vornehme Kleidung, Geschenke, Repräsentation, also einem kleinen Staatsbesuch angemessen.

Allgemeine Informationen:

Nach Monaten ist es Euch gelungen, zu jenem Mann vorzudringen, der von so vielen Novadis als letzte Hoffnung des Kalifates angesehen wird, und bei ihm eine Audienz zu bekommen: Sultan Mustafa von Unau.

Spezielle Informationen:

Der junge Sultan erwartet seine Gäste im Ringelpanzer auf einem Diwan. Zu seinen Seiten sitzen seine Vertrauten, ein greiser Novadikrieger, ein Mawdli, und ein eher tulamidisch wirkender Weiser.

Mustafa bietet seinen Gästen ein Mahl aus rohem Rindfleisch und wäßriger Milchsuppe an. Dazu gibt er - mit typisch tulamidischem Gleichmut, als gäbe es nicht hundert wichtigere Themen - folgende Erläuterung: "Dieses Mahl weist zurück in die Zeiten vor Rastullahs Erscheinen, als unsere Vorfahren Rindfleisch nur aßen, wenn sie es im Balash erbeuteten. Da sie weder Zeit noch Brennholz hatten, es zu garen, aßen sie es roh. Heute nehmen die Beni Novad dieses Fleisch zu Beginn eines Kriegszuges zu sich, auf daß sie reiche Beute machen mögen. Das Khalaff aber, die feuergetrocknete Kamelmilch, ist, in Wasser aufgelöst, die Nahrung des Kriegers auf seinen weiten Ritten."

Meisterinformationen:

Die genaue Beschreibung Mustafas entnehmen Sie Teil I. Seine Berater sind Jikhbar ibn Tamrikat, der Mawdli Shanatir ibn Amullah, und der Sterndeuter Kazan ben Rohal. Wie die Helden zunächst mit Mustafa stehen werden, hängt von vielen Faktoren ab: ob sie ihn bereits kennen; den Funktionen im Krieg, die sie Mustafa und sich selbst zugeordnet haben; und nicht zuletzt ihrem Auftreten bei der Ankunft in Stadt oder Oase sowie bei der Audienz.

In jedem Fall ist Mustafa (zumindest nach Beratschlagen mit seinen drei Vertrauten) Politiker genug, um das militärische Potential der Helden zu erkennen und sich und dem Kalifat zu nutze zu machen. Daher wird er sich in jedem Fall ausführlich und mehrmals mit ihnen treffen.

Die drei Berater mengen sich mit keinem Wort in die ersten Diskussionen, aber es ist unverkennbar, daß der junge Kalif durchaus auch auf kleine Gesten von diesen Männern reagiert.

Ein typisches weiteres Treffen ist die Einladung zu gemeinsamem Ritt oder Jagd. Sein prachtvoller Schimmel Asram dürfte den Neid auch der Helden erwecken. Falls einem Helden eine Talentprobe auf 'Reiten' (jedoch auf KL/IN/CH) gelingt, teilen Sie ihm die fantastischen Werte des Tieres mit.

Die Verhandlungen

Allgemeine Informationen:

Sultan Mustafa sammelt, beginnend mit Boron 16 Hal, monatelang Truppen für einen gemeinsamen Angriff auf die Al' Anfaner.

Spezielle Informationen:

Mustafa erweist sich als begabter Stratege und guter Anführer, vor allem aber als blendender Reiter. Wenn er sich bei den Reiterspielen mit blankem Khunchomer auf die gegnerischen Reihen stürzt, sieht man fast jedem Novadi den Entschluß an, ihm notfalls in den sicheren Tod zu folgen.

Mustafas Ansprachen schildern die Katastrophe nicht als Strafe Rastullahs, sondern als Prüfung, die es zu bestehen gilt: "Rastullah hat Euch erwählt, indem er Euch aus dem Staub erhoben hat, und er wird Euch immer wieder in den Staub stoßen, um Euch daraus zu erheben!"

Fast jeden Tag brechen Boten zu den entlegensten Teilen der Khom auf oder treffen von dort ein. Hunderte Hairans und Dutzend Scheichs, ja sogar einige der Sultane suchen Keft auf, um Mustafa Treueeide zu schwören, mit ihm über eine Gefolgschaft zu verhandeln, oder einfach um sich mit eigenen Augen eine Meinung über diesen Mann zu bilden.

Am Zweiten Rastullahellah (18. Peraine) sind es gar 1000 Novadis, die vor dem Sultan ihre Waffen präsentieren.

Alle Gefolgschaftsverhandlungen mit Mustafa enden jedoch stets mit der gleichen Szene: Die angereisten Krieger, ob einzeln oder ganze Stämme, kehren wieder in ihre heimatlichen Oasen zurück.

Meisterinformationen:

Das scheinbare Scheitern der Verhandlungen beruht auf den strategischen Überlegungen Mustafas und jener Männer, die seine Entscheidungen beeinflussen und lenken - der Mawdli Shanatir ibn Amullah, der greise Jikhbar ibn Tamrikat, der Sterndeuter Kazan ben Rohal, aber auch der Mautaban und Scheich Jassafer (letztere siehe »*Das große Donnersturmrennen*«).

Mustafa macht deutlich, daß er kein schnelles Losschlagen einiger weniger Tapferer wünscht. ~~Er wird erst~~ gegen Mherwed ziehen, wenn jeder Wüstenkrieger seinen eigenen Stolz hintangestellt und sich dem Befreiungskrieg Mustafas angeschlossen hat.

Bis dahin aber kann die Wüste die kampflüsternden Krieger nicht nähren. Nur wenn sie Nomaden bleiben und von ihren Herden leben, können sie bereitstehen, wenn schließlich der heißersehnte Ruf ertönt.

Wenn Sie wollen, bemühen Sie sich, Mustafas Gefolgschaftsverhandlungen als Polit-Thriller auszuspielen. Von keinem der Beteiligten sind alle Motive und Aussagen bekannt. Selbst für gut informierte Helden sollte das Eintreffen neuer Verbündeter immer wieder überraschend, das Warten auf zugesagte Truppen immer spannend sein.

Die Truppen

Spezielle Informationen:

Einer der Treuesten ist der Emir von Amhalassih: Schon Ende Travia läßt er durch seinen Sohn übermitteln, daß er jedem folgen wird, den die Mawdliyat von Keft als Abu Dhelrumunus Stellvertreter gutheißen. 300 Grenzkämpfer vom Yaquir, deren Großväter die letzte Eroberung des Kalifates gelang, brennen darauf, ihre Kampfkraft zu erweisen. Nachdem die neun Mawdliyat binnen einem Monat Mustafa als nächsten Verwandten des Kalifen bestätigt haben, hat er neben seinem Stammesverband der Beni Shadif auch die ursprünglichen Beni Novad auf seiner Seite. Darüber hinaus greifen Dutzende Mawdliyat in der Khom zu den Waffen. Scheich Jassafer Yhlal Al-Ghos'Mherwed, erster Sieger über die Alanfaner und größter Streitwagenfahrer des Kalifates, erklärt in Keft öffentlich, daß er nur Mustafa folgen wird. Während der folgenden Monate unterstellen sich nach und nach die meisten anderen großen Stammesverbände Mustafas Befehlsgewalt - nur für diesen Feldzug und unter zahlreichen Vorbehalten:

Die Nordweststämme (Sultan Suleyman) und die Beni Schebt (Sultan Mahmud) folgen zögernd dem Spruch der neun Mawdliyat von Keft.

Die Beni Kharram (Sultan Alrik) sind bekannt für vernünftige statt stolzen Entscheidungen: Sie erkennen die Zeichen der Zeit, nehmen Mustafas wertvolle Geschenke an, und erklären ihre Gefolgschaft.

Faizal ben Shabob, Stammessultan der immer zu kurz gekommenen Beni Terkui, besteht darauf, daß ihn Mustafa zu Fuß begrüßt, ehe er vom Pferd steigt.

Die Beni Brachtar, in der Schlacht am Szinto blutig dezi-

miert, beschränken sich auf eine mündliche Treuebotschaft. Mustafa schickt auch ohne große Hoffnungen Boten zum Sultan von Gadang sowie nach Chorhop, das dereinst von seinem Großvater Chamallah erobert wurde. Doch er macht sich wenig Illusionen, was die Gefolgschaftstreue Fasars und Chorhops (d.h. der herrschenden Familie Zeforika) angeht. Während er auf Eintreffen weiterer Verstärkungen erwartet, erreicht ihn ein Bote Leomars, der ihn über dessen Vorgehen im Süden informiert sowie darüber, warum einige dringend erwartete novadische Helden sich nicht beim Kalifen einfinden - sie kämpfen an Leomars Seite.

Überraschend treffen zweihundert mhanadistanische Viehtreiber mit Peitschen ein, grimmig entschlossen, am Wüstenkrieg teilzunehmen.

Für die fanatischen Kasimiten, den letzten der sechs Urstämme, Angehörige einer radikal-orthodoxen Sekte, neben der selbst andere Khombewohner wie tolerante Weltbürger wirken, ist erst der Tod des Patriarchen das Zeichen, das Mustafas Plan, Mherwed erneut zu erobern, Rastullahs Gefallen findet.

Die Beni Avad Süd-Goriens unter Sheik Almut ben Saajid, der zugleich Wesir von Rashdul ist, erweisen sich ihres Rufes als Halsabschneider und Wegelagerer würdig: Sie erhalten von Mustafa unverhältnismäßige Beutezusagen, ehe sie die kriegsentscheidende Überquerung des Mhanadi bei der Brücke von Rashdul erlauben und ihre Krieger zur Verfügung stellen.

Die Versorgung

Allgemeine Informationen:

Mustafas Hauptsorge gilt neben der Mobilisierung der Ernährung der Truppen in der kargen Oase.

Spezielle Informationen:

Der Großteil der Versorgung erfolgt wie in alten Zeiten durch mehr oder weniger freiwillige Abgaben: Hirse, Mehl, getrocknete Datteln, Wasser, Dörrfleisch, Yoghurt. Die Frauen arbeiten den ganzen Tag, um die Nahrungsmittel haltbar und transportfähig zu machen. Ziegen- und Kamelmilch wird eimerweise über Feuer in klebrige Brocken getrocknet, um später wieder als Khalaff in Wasser aufgelöst werden zu können.

Darüber hinaus verwandelt sich Keft zunehmend in einen Basar: Wertvolle Schätze und Waffen, Pferde und Kamele, erbeutet von den Nachschubkarawanen der Alanfaner oder aus deren Beuteanteilen aus Unau und Mherwed zurückerober, zuweilen auch einer mittelländischen Karawane abgenommen, werden hier eingetauscht. Ebenso werden Leder und Stoffe umgeschlagen, als jeder Gefolgsmann Mustafas versucht, sich für den bevorstehenden Krieg zu wappnen und herauszuputzen.

Da die Novadis kaum Angriffe vom Kamelrücken aus führen, müssen sich viele Männer erst Pferde zulegen, und auf Mustafas Bemühungen werden auch so unehrenhafte Waffen wie Bogen erworben.

Der Mautaban

Meisterinformationen:

Viele Tularniden sehen in dem Mautaban denjenigen, der vor allen anderen das Verhängnis vom Kalifat abgewandt hat. Fünf Monate lang gelingt es ihm, die Stadt Mherwed zu halten, und auch während der folgenden zwei Monate, bis Leomar seinen Feldzug beginnt, ist der Mautaban der einzige Feldherr der Novadis.

Da das stehende Heer geschlagen und zerstreut ist, greift der Moha auf die Verteidigungsmethode seiner Vorfahren zurück, bei der die Ehre nichts und der Erfolg ohne große Verluste alles ist.

Schmutziger Krieg

Meisterinformationen:

Die wenigen Dutzend Mohasklaven, Mherweder Meuchler, Unauer Salzläufer und steinschleudernde Ziegenhirten, die sich seinem Kampf anschließen, setzt er mit allen Listen eines Waldmenschen und Gladiators ein.

Er läßt Menchal-Kakteen sammeln und auspressen, damit die Leute gegen Giftattacken der Mengbillaner und Alanfaner gefeit sind. Er läßt alle Teilnehmer blaßgelbe Blüten in Alkohol (Carlog) trinken, um ihnen Nachtsicht zu geben.

Er verfertigt Sandschuhe, wenn es ausnahmsweise nötig wird, in die echte Sandwüste vorzudringen. Wenn es gilt, den Mhanadi oder einen anderen Strom zu durchqueren, stattet er die Männer mit Schilfschnorcheln und Hammelbälgen aus, dazu zur Tarnung mit Schildkrötenpanzern auf Kopf und Rücken. (Diese Idee wird die wasserscheuen Novadis mehr beeindrucken als die Helden.)

Seine Späher bringen Berichte aus der Mitte der Feinde,

seine Meuchler nehmen sich meilenweit hinter den alanfanischen Linien Posten an. Immer wieder stellen Nachschub-Karawanen fest, daß ihre Wasserschläche aufgeschlitzt wurden, oder berichten, daß Steinhagel aus dem Nichts sie dezimiert hat. Wenn in einer kleinen Stadt schlagartig die ganze Garnison mit der Unauer Jagd darniederliegt, ist die Ursache nicht selten ein totes Selemferkel im Brunnen, dem man "Tar Honak" auf die Haut gebrannt hat. Das Glanzstück des Mautabans ist ein Kommandounternehmen in den besetzten Palast von Mherwed, bei dem er den Fliegenden Teppich des Kalifen aus einem Versteck holt. Diese Wunderwaffe, mit der man Sumu trotzen kann, wird später bei der Rückeroberung Mherweds und Unaus entscheidende Bedeutung erlangen.

Welche Rolle die Helden in den Plänen des Mautabans spielen, hängt sehr von deren Kampfstil ab. Fall aber nicht alle typisch rondrianische Helden sind, empfehlen wir dringend, sie zumindest einige Wochen mit dem Mautaban zusammenarbeiten zu lassen - insbesondere bei dem Raub des Fliegenden Teppichs. Was die Vergabe von Abenteuerpunkten für die Helden angeht, siehe unten.

Hinter dem Thron

Neben seinen Bemühungen, die verhaßten Alanfaner aus dem Land zu treiben, setzt sich der Mautaban als eine der treibenden Kräfte für Sultan Mustafas Salbung zum nächsten Kalifen ein - nicht ohne den Hintergedanken, daß, wer den Kalif bestimmt, ihn auch lenkt. Darüber hinaus versteht er es meisterlich, seine Verdienste hervorzuheben, und das wie üblich, ohne dabei selbst ein Wort zu verlieren.

Leomar von Almada

Meisterinformationen:

Hauptmann Leomar Almaderich Sigiswild, Edler vom Berg greift erst in der Mitte der Kampagne ins Geschehen ein. Seine Bemühungen ermöglichen den Helden im Wesentlichen, was die meisten Spieler für selbstverständlich halten werden: daß sie in diesem Krieg einerseits als Verbündete der Novadis, andererseits aber als unabhängige Abenteurer agieren können.

Charisma

Allgemeine Informationen:

Unter den Novadis verbreitet sich die Nachricht von neun weiteren mittelländischen Helden, die, ständig von Golgaris Schwingen verfolgt, die Khom-Wüste durchquert und ein großes Heer um sich geschart haben, um Mherwed zurückzuerobern.

Meisterinformationen:

Leomars Einsatz ist eine Mischung aus dem Sammeln von Entsatztruppen und einer Propagandaaktion.

Mit seinen zehn Offizieren, Pferden und Kamelen legt er in einer Woche 640 Meilen mitten durch die Khom-Wüste zurück. Dabei nimmt er die Südwestroute über die Oasen Virinlassih, Achan, Terekh, Sheba, Birscha und Keft. Dank seiner Erfahrung und mit Hilfe eines Südweisers in Gestalt des Löwendrachen Famerlor erreicht er unbeschadet Keft. Bereits diese Heldentat eines Fremden beeindruckt und provoziert die Novadis. Bei seinem Auftritt in Keft erweist er sich auf **Diamant** als begnadeter Kavallerist, der den Novadis noch manches vormachen kann. Die beiden unvermeidlichen Reaktionen sind gleichermaßen erwünscht: Viele Novadis schließen sich den Feldzug an, viele andere beschließen grimmig, nun ihrerseits die zerstrittenen Stämme zu einen.

Die weniger zivilisierten Wüstenreiter, für die sein Name unaussprechlich ist, nennen ihn (Le-)Omar vom Almada. Leomar versteht es geschickt, die religiösen und patriotischen Gefühle der Novadis anzusprechen, ohne seine eigenen Überzeugungen zu verraten. Leomar spricht von den Himmelmächten stets als dem Löwen und der Löwin - im sicheren Bewußtsein, daß jeder Novadi dies als Rastullah und Rondra auslegen wird. Die Novadis haben ja kaum ausgeprägte Jenseitsvorstellungen, aber im Krieg wirkt die rondrianische Vorstellung eines Weiterlebens in der alve-ranischen Heerschar verführerisch.

Als das natürliche Mißtrauen bezwungen ist, geht Leomar daran, das eine Element zu fördern, das den Novadis bis heute abgeht: strategische **Kriegsführung**! Er versteht es, den stolzen Kriegern strategische Ziele zu "verkaufen", auch wenn andere ehrenhafter wirken. Es gelingt ihm auch, ein Sammeln großer Truppen zu ermöglichen, indem er die ungeduldigen Reiter mit Kamelkämpfen und Reitwettbewerben beschäftigt.

Von taktischen Konzepten wie Angriffsstaffelung und Reserve kann allerdings auch er sie bis zum Ende des Krieges nicht überzeugen: Eigentlich ist es schon eine Leistung, daß sie sich so lange beherrschen, bis ihr ungläubiger Anführer lossprengt. Leomars Offiziere bleiben notgedrungen - mit einer einladenden Handbewegung: "Euer Kampf, ihr Söhne der Tapferkeit!" - auf dem Feldherrenhügel, um unerwartete gegnerische Manöver und Erfolge zu parieren.

Die Mengbillaner

Meisterinformationen:

Leomars erster Schachzug ist zugleich ganz typisch für seine Denkweise: Mengbilla soll aus dem Krieg gegen das Kalifat gedrängt werden.

Leomar weiß, daß dies eigentlich der Krieg zwischen den Magnaten Stoorrebrandt und Gerbelstein ist, und daß diese Krämerseelen bzw. die von ihnen kontrollierten Stadtväter auch einen Krieg nach Kosten-Nutzen-Rechnung betreiben. Dazu kommt, daß es sich bei Mengbillas 400 Mann um reguläre Bezirksgardisten handelt, die für Schutz und Ordnung von Mengbillas Wehrdörfern nötig sind, also nicht beliebig lange abgezogen werden können.

Leomar sagt sich mit Recht, daß Mengbilla wenig Interesse hat, für Al'Anfa der Prügelknabe zu sein, und daß er mit geringem Einsatz den wichtigsten Alliierten neutralisieren kann.

Wenige Wochen nach Leomars Ankunft in Keft, Mitte Travia, melden ihm seine Kundschafter zunächst, daß die Belagerung Kannemündes durch Festumer Schiffe unterbrochen wurde, kurz darauf, daß die 200 berittenen Bezirksgardisten aus Mherwed sich in Marsch gesetzt haben - offensichtlich um Kannemünde anzugreifen.

Leomar bricht mit etwa 300 Novadi-Reitern, die auf einen Kampf brennen, in **Richtung Tarfu** auf. Am Fuß der Unauer Berge fallen die Wüstensöhne in der Morgendäm-

merung über die Mengbillaner Kavallerie her und zerschlagen die Einheit fast völlig.

Leomar untersagt seinen novadischen Reitern jedoch die Verfolgung und Dezimierung der Fliehenden. Einige Gefangene läßt er mit der Botschaft frei, daß der Kalif gegen den Patriarchen, nicht gegen den Großemir, Krieg führt. In kürzester Zeit wissen alle Mengbillaner Befehlshaber, bald auch der Großemir selbst, Bescheid, und ordnen den **Rückzug nach Selem** (Mitte Boron) und schließlich Port Corrad (Mitte Hesinde) an, um dort Mengbillas Handelsinteressen gegen Festum durchzusetzen.

Leomar kehrt als der erste 'novadische' Feldherr zurück, der den Feind wirklich geschlagen hat. Erst aufgrund des enormen Zulaufes verfügt er nun über ausreichende Truppen, um es auch mit Al'Anfa selbst aufnehmen zu können.

Die Al'Anfaner

Allgemeine Informationen:

Für sein weiteres Vorgehen wandelt Leomar ein altes tulamidisches Sprichwort ab: "Der beste Weg, den Leu zu reizen, ist den Leu am Schwanz zu reißen!"

Meisterinformationen:

Leomars Ziel sind nun Al'Anfas Nachschublinien, die - von einigen wenigen befestigten Karawansereien gedeckt - durch Wüste und Steppe führen. Hatte er den Travia-Monat gewählt, um die heimwehkranken Mengbillaner zu vertreiben, kommt ihm nun der Boron-Monat gelegen, in dem die Alanfaner durch religiöse Pflichten und Freuden abgelenkt sind.

Über die Oase Manesh fällt er ins Shadif ein und fangt ein halbes Dutzend Karawanen ab. Der monatliche Nachschub Al'Anfas umfaßt etwa 50 Quader Nahrung, Kleidung und Waffen, etwa 250 Kamele und Maultiere, teils als Packtiere, teils als Zugtiere benutzt, und etwa 100 Troßleute. Da Leomar weder an Zeugen interessiert ist, die in Malkillabad oder Unau Meldung machen, noch an einem Massaker, akzeptiert er zähneknirschend, daß die 100 Gefangenen mitgenommen und später als Sklaven größtenteils nach Mhanadistan verkauft werden.

Prompt bricht der neue Marschall-Gubernator nach den Feiertagen mit der halben Streitmacht Al'Anfas nach Unau auf.

Leomar wiegt den Feind einen Monat in Sicherheit und schlägt dann erneut zu. Diesmal nimmt er mit 500 Reitern Malkillabad ein; von der hundertköpfigen Garnison überlebt kaum jemand. Ein moralisch entscheidender Sieg am Ort der größten Niederlage des Kalifates. Daß im Laufe der folgenden Tage die meisten Karawanen von Selem nach Unau nichtsahnend in die Falle laufen, hebt die Stimmung der Novadis noch mehr und läßt sie Leomars Befehl akzeptieren, Malkillabad wieder aufzugeben.

Auch während der folgenden Monate spielt Leomar dieses Spiel: von Keft aus schlägt er überall zwischen Selem und

Mherwed zu. zwingt Oderin du Metuant, seine Garnisonen und Geleittruppen zu verdoppeln und zu verdreifachen, und läßt ihm dadurch keine Zeit für den offensichtlichen Gegenzug, nämlich Keft anzugreifen.

Als Leomar vom Tod des Patriarchen hört, bricht er mit seinen erfahrenen Kriegern in den Balash auf und verstärkt Mustafas Truppen, die sich auf den Sturm auf Mherwed vorbereiten.

Sultan Hasrabal

Meisterinformationen:

Einer der (im weiteren Sinn) Beteiligten dieses Krieges ist natürlich Sultan Hasrabal von Gorien, dem der eine oder andere Held möglicherweise bereits begegnet ist.

Schon vor zehn Jahren raubte er »Nedime - die Tochter des Kalifen«, um als Schwiegersohn Abu Dhelrumuns und Vater des nächsten Kalifen zur wahren Macht zu gelangen. Der Kalif verweigerte - mehr aus Sturheit denn aus Weisheit - eine Hochzeit und ließ Nedime befreien. Die Verheiratung mit ihrem ungläubigen Retter und ihr Verschwinden dürfte jedoch gleichbedeutend mit dem Ende der Dhelrumunschen Dynastie sein.

Auch in diesem Krieg spielt Sultan Hasrabal, Herr der aussterbenden Gorier, das Spiel des Windkönigs: aus dem Hintergrund die Strömungen des Schicksals so zu formen, daß sie letztlich ihn an die Spitze tragen.

Der Tod des Kalifen durch einen von Hasrabals Djinnen ist süße Rache und politische Maßnahme zugleich. Das entstehende Chaos bietet ihm alle Chancen. Ob Nedime nun tatsächlich seinen Sohn geboren hat oder nicht, alle Gerüchte führen zu einem Ergebnis: Sobald die Wehrhaftigkeit der Novadis dem Kalifat wieder Auftrieb gibt, wird Hasrabal der offensichtliche Nachfolger sein. Bis dahin scharb er Truppen um sich, teils aus Fleisch und Blut, teils aus Zauberei geformt.

Soweit Hasrabals Pläne - die natürlich keineswegs perfekt sind.

Intrigen

Verwenden Sie die Person des novadischen Intriganten im Hintergrund, um dem Widerstand der Helden in den Rücken zu fallen.

Hasrabals Djinnen werden alle prominenten Führer der Novadis - samt und sonders mögliche Konkurrenten um den Thron - sowie die Helden attackieren.

Hasrabal hat auch wenig Hemmungen, sich mit dem alfanischen Feind zu arrangieren. Einige verräterische Informationen über die Pläne der Novadis können ihn bei den Eroberern sehr beliebt machen. Wenn Al'Anfas Erfolg - wie zu erwarten ist - nicht anhält, ist die Stadt vielleicht an einem 'loyalen' novadischen Statthalter in Mherwed interessiert. Und dann ...

Auch sonst setzt Hasrabal all jene Gehässigkeiten ein, die die gesamtpolitische Situation zu seinen Gunsten beeinflussen und nicht auf ihn als Verursacher zurückgeführt werden können. ■■ Gerüchte, gezielter Rufmord, Artefaktendiebstahl, demoralisierende Illusionen usw.

Szenario-Vorschläge:

■ **Aufklärung** eines Mordes unter Novadis in abgeschlossener Umgebung (Attentat durch Djinn)

- Epidemie unter Menschen und Tieren (Brunnenvergiftung)

- Verfolgung eines Niederen Djinns mit gestohlenem Artefakt

- Spähtrupp auf Suche nach alfanischer Wundereinheit (Illusion)

Schließlich können Sie Hasrabal auch als Erklärung - und wenn nur für Sie selbst - für viele Ungereimtheiten verwenden, die sich im Zuge so einer Kampagne teils beabsichtigt, teils unbemerkt einschleichen.

Ihre Aufgabe ist es aber vor allem zu verhindern, daß die Helden den Sultan - in spontanem Zorn oder aus politischem Weitblick - ausschalten.

Die Helden

Meisterinformationen:

Entsprechend der Vorgabe dieser Kampagne ist jeder einzelne unserer vier bis sechs Helden den herausragenden Größen des Krieges absolut ebenbürtig, wenn auch vielleicht nicht als Kriegsherren und Staatsmänner. Dementsprechend groß wird ihr Einfluß sein. Fairerweise sollte eigentlich jedem der Helden an dieser Stelle ein eigenes Kapitel zur Verfügung stehen, wo er es den Anstrengungen Tar Honak. Mustafa oder Hasrabal gleichtun kann.

Zeitraumen

So wichtig es ist, den Spielern überzeugend ihre Macht vermitteln, so ist es gleichzeitig auch Ihre hauptsächliche Aufgabe, die Helden etwa ein Jahr lang, während dem das Kalifat am Rande des Zusammenbruches steht, von jenem entscheidenden Großangriff abzuhalten, nach dem das Ego jedes Spielers lechzt. Der Reiz dieser Kampagne liegt eben darin, daß es sich um ein echtes aventurienweites Ereignis handelt - und ein Epos wird nun einmal nicht in wenigen Wochen vollendet.

Zu dieser Verzögerungstaktik gehört immer wieder, die Spieler an die Notwendigkeit zu erinnern, sich zu erholen, Informationen für weiteres Vorgehen zu sammeln und weiterzugeben, Verletzungen, Krankheiten und Vergiftungen vollständig auszukurieren, und verlorene Waffen, Ausrü-

stung und Kleidung zu ersetzen. Alleine eine Reise nach Khunchom, um neue Klingenwaffen und Arzneien zu kaufen und "wieder einmal anständig" zu essen, kostet zwei bis drei Wochen.

Einsätze

zunächst werden alle Heerführer der Novadis, ob Mustafa, Mautaban, Leomar oder selbst El Harkir, versuchen, sich der offensichtlichen Fähigkeiten der Helden zu bedienen. Jeder der vier hat sich die unangefochtene Position eines Kriegsherren geschaffen, die Helden dagegen sind im Zweifelsfall immer noch nur Abenteurer - beeindruckend, aber ohne großen Einfluß.

Solange die Helden nicht erfolgreich gegen diese Machtverteilung angehen, werden sie im wesentlichen Aufträge von Mustafa oder Leomar erhalten. Das muß keineswegs entwürdigend geschehen. Viele Helden werden zufrieden sein, wenn sie klar umrissene Aufgaben zugewiesen bekommen, für die man ihre überragende Kompetenz anerkennt.

Typische Einsätze dieser Art sind Aufklärung, gefährliche Botenritte, Sabotage und Attentate, um einzelne strategische Ziele der gegnerischen Seite auszuschalten. Darüber hinaus können Sie aber auch einzelne jener Aufträge vergeben, die wir im folgenden der Planung etwas eigenständiger Spieler überlassen haben.

Planung

Die beiden Bände dieser Kampagne liefern genug Angaben, damit Sie das weitere Vorgehen in Gestalt der kriegsführenden Parteien bestimmen können. Beiträge der Helden sind jedoch, wie gesagt, nicht nur möglich, sondern sogar erwünscht.

Sprechen Sie nach jedem größeren Einsatz (jedem Kapitel der Kampagne) die allgemeine Situation mit Ihren Spielern ausführlich durch: Zeigen Sie ihnen, daß Sie auf ihrer Seite sind, daß Sie aber auch eine glaubwürdige Handlung wünschen. Denken Sie gemeinsam nach, was angesichts dessen, was Sie und die Spieler über den Khomkrieg wissen, denkbar, glaubwürdig, nötig oder unvermeidlich ist.

Bedenken Sie immer den keineswegs vollständigen Informationsgrad der Helden. Lassen Sie die Helden beispielsweise "original-aventurische" Karten der Region (mit all ihren Fehlern und Mängeln) benützen. Spieler sollten während der Kampagne keinen Zugang zu den farbigen Aventurien- oder Regionen-Karten des Meisters haben.

Ihre Spieler haben die Gelegenheit, eigene strategische Ziele zu wählen, ob es Städte, Truppen, Personen oder Einrichtungen sind, ihre Einsätze gegen selbige und die Strecken dorthin voranzuplanen, und Gefolge und Ausrüstung zu sammeln, um ihre Erfolgchancen zu verbessern.

Diese freie Spielgestaltung wird manchen Spieler vielleicht

zunächst überfordern. Natürlich können die Helden nicht überall sein und teilnehmen. Wenn die Helden darauf bestehen, wochenlang ohne Ruhepause und mit minimalem Schlaf unterwegs zu sein, können sie die Schlafkrankheit bekommen (siehe »DIE KREATUREN DES SCHWARZEN AUGES«, Handbuch, Seite 26) und werden irgendwann zusammenbrechen - sofern sie nicht vorher durch die erhöhten Gefahren gestoppt werden.

Gefolge

Falls Sie, der Meister, bereit sind, den zusätzlichen Spielaufwand zu übernehmen, können die Helden durchaus Gefolge sammeln, um statt Heldentaten auch militärische Aktionen zu setzen. Trotzdem sollte sich dies - wegen der Umstände sowie wegen des Stils von Abenteuergeschichten - in Grenzen halten.

Grundsätzlich gehen wir davon aus, daß die Helden höchstens einzelne Sippenverbände motivieren können, also jeweils um die 50 Novadis. Helden, die Sultanen gleich ganze Stämme oder Regimenter kommandieren, sollten nur in Ausnahmefällen und bei überzeugendsten Bemühungen vorkommen.

Übrigens ist es viel leichter, einige novadische Krieger zu Einzelaktionen zu bewegen, jedoch viel verdienstvoller, einen solchen Verband dazu zu bringen, daß er sich dem Oberbefehl eines Kriegsherren unterstellt und zudem monatelang auf den Großangriff wartet.

Wenn Ihre Spieler ihr Charisma wieder einmal überschätzen, fragen Sie sie: "Was hätten die Kaiserlichen wohl gesagt, wären sie bei der Tausend-Oger-Schlacht von fünf Mohas kommandiert worden?" Das ist zudem kein Problem, daß sich nach längerer Gewöhnung löst. Gerade das macht rassische Verständigung so schwierig, daß jemand, den man schon Monate oder gar Jahre kennt, urplötzlich aufgrund unbekannter kultureller Unterschiede völlig unerwartet reagiert.

Die Heißblütigkeit der Novadis, die sich, kaum angesprochen, bereit erklären, zu zehnt gegen Mherwed zu ziehen, mag Ihnen auch helfen, den Spielern ihre eigene Ungeduld auszutreiben. Wer wochenlang damit beschäftigt ist, einer Horde unbeherrschter Recken vernünftige Argumente entgegenzustellen, wird zunehmend auch seine eigenen Vorstellungen kritischer betrachten.

Rückeroberung

Logisches Hauptziel der Spieler wird die Rückeroberung der novadischen Städte sein. Argumente dafür gibt es zuhauf. Die Gegenargumente müssen Sie ihnen unaufdringlich, aber unübersehbar klarmachen: Der Angriff von Heiterscharen auf eine von Mittelländern befestigte Stadt ist fast aussichtslos, sofern man nicht fünf- bis sechsfache Übermachten ins Feld führen kann. Das wiederum ist - wie

erwähnt - für einen mittelländischen Heerführer nur binnen langer Monate zu erreichen.

Davon abgesehen: Sollten die Spieler mit einem überzeugenden Plan zur Einnahme einer Stadt kommen (solange es nicht Mherwed ist), spielen Sie mit. Eine Stadt zu befreien ist eines, sie zu halten ist etwas anderes. Einen Monat später stehen die Truppen Oderin du Metuants erneut vor den Toren und zeigen in einer zweiten Belagerung, daß die strategischen Schwachstellen der Novadis noch immer bestehen.

Attentate

Viele Aktionen der Helden werden sich gegen Gruppen oder einzelne Personen der Alanfaner und Mengbillaner richten. Insbesondere rechnen Sie immer wieder mit Attacken auf die alanfanischen Führer. Tar Honak ist praktisch unverwundbar, die anderen Meisterpersonen stehen den Helden "zur Verfügung". Offiziere und andere gesichtslos, aber durchaus bedeutende Eroberer können Sie nach Belieben präsentieren.

Ein wichtiges Ziel wird es sicherlich sein, die alanfanische Okkupation des Kalifats zu stören. Dazu gehört, die alanfanischen Zivilisten in Angst und Schrecken zu versetzen,

tulamidische Kollaborateure bestrafen, und Fahrzeuge und Speicher zu sabotieren. In diesen Bereich fallen auch alle Überfälle auf Sklaven-, Beute- und Nachschubkarawanen, für deren Gestaltung Sie das Kapitel über die Schatzkarawane zum Vorbild nehmen können.

Abenteurpunkte

Meisterinformationen:

Die Vergabe von Abenteurpunkten während dieses "ungeordneten" Teiles des Krieges bleibt größtenteils Ihrem Ermessen überlassen. Insgesamt gehen wir davon aus, daß jeder Held während dieses Jahres etwa ein halbes Dutzend größere Einsätze hat, die ihm insgesamt um die 300 AP Sonderprämien bringen - wie üblich abgesehen von Abenteurpunkten für überwundene Gegner.

Richtlinien (für die ganze Gruppe):

vorübergehende Befreiung einer Stadt: 1 AP je 10 Einwohnern

Ausschalten eines Anführers: je nach Rang zwei- bis vierfache MK

Erbeuten einer Karawane: 1 AP je Sklave oder Kamel

Krieger für geordneten Großangriff mobilisieren: 1 AP je Mann

Oderin du Metuant

Meisterinformationen:

Die Handlungen der Helden sind für die Eroberer zunehmend störend, schmerzhaft oder sogar existenzgefährdend und führen damit unweigerlich zu Reaktionen. Insbesondere die Person des Marschall-Gubernators Oderin du Metuant ist dazu gedacht, den Helden die Vielschichtigkeit eines Krieges klarzumachen: Nicht nur die eine Seite versucht, ihre Probleme zu lösen, sondern auch der Gegner!

Der Vorstoß

Dem alanfanischen Oberbefehlshaber ist natürlich klar, daß die Heilige Oase Keft kriegsentscheidende Bedeutung hat. Ohne ausreichende Truppen, denen er einen echten Wüstenkrieg zutraut, sind ihm aber die Hände gebunden.

Das Angebot der trahelischen Überläuferin Mout'peceret kommt ihm sehr gelegen. Sie trifft mit 200 Dschungelkriegern in Selem ein und dringt unter großer Geheimhaltung schnell nordwärts vor.

Der Vorstoß der Elitesöldner ist auch in der Wüste - an der Oase Manesh vorbei - erfolgreich. Doch schließlich spricht - so scheint es - Rastullah selbst ein Machtwort; in einem Sandsturm verschwindet das Expeditionsheer. (Wer oder was genau die Trahelier vernichtet, hängt von dem Vorgehen Ihrer Helden ab.)

Der Rückzug

Oderin du Metuants Hauptverdienst nach der überraschenden Wende ist es, die südliche Hälfte der alanfanischen Armee im Szintotal zu sammeln und damit den völligen Zusammenbruch zu verhindern.

Während die aus Mherwed fliehenden Truppen der Generalin Duridanya Karinor dezimiert und schließlich bei Tarfui aufgerieben werden, erkennt er, daß der Wüstenkrieg verloren ist. Er läßt Unau mit einer Alibigarnison zurück, deren Opfer ihm Zeit für die Neuordnung gewinnen soll.

Malkillabad wird mit 100 Mann zu einem ähnlichen Vorposten ausgebaut, die Haupttruppe formiert sich in Selem. Sobald die Moral der Al'Anfaner wieder hergestellt ist, sind sie in ihren befestigten Stellungen von den berittenen Novadis kaum noch zu besiegen - wie letztere in etlichen blutigen Vorstößen feststellen müssen.

Schließlich gelingt es Oderin du Metuant sogar, vor Selem ein beträchtliches novadisches Heer - größtenteils fanatische Kasimiten aus den Oasen Kireh und Yiyimis, denen Mustafas politische Manöver und Verzögerungen zuwider sind - zu schlagen.

Auch Oderin du Metuant kennt das Zitat des Grafen Rabenmund: »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.«

(Siehe Teil I, Die Personen.) Zu diesen Namen, die das Kriegsgeschehen besonders prägen, gehören **Mustafa**, **Leomar**, der **Mautaban**, vor allem aber unsere Helden. Mit der Beseitigung der Anführer - so sieht es jedenfalls Odenn - steht und fällt der novadische Befreiungskrieg.

Das Kopfgeld

Eine seiner ersten Handlung als Marschall-Gubernator ist es, auf jede dieser Personen ein Kopfgeld auszusetzen: Lebendig oder nachweisbar tot! Diese Summen werden immer wieder entsprechend der Bedeutung erhöht; als Richtwert nehmen Sie Dukaten (1 Dublone = 5 Dukaten) entsprechend der Anzahl der Männer, die ein Anführer "wert" ist, sei es, daß sie ihm folgen, sei es, daß er so viele Gegner in Bann hält. In einem Söldnerheer sind diese Summen natürlich fast jedem Alanfaner bekannt. Lassen Sie die Helden dann und wann einzelne Zahlen erfahren. Stacheln Sie ihren Wettbewerbsgeist an, sowohl gegenüber den anderen Anführern auch untereinander. Ein unauffälliger Pfadfinder wird deutlich weniger wert sein als ein offensichtlicher Kriegsfürst, selbst wenn die Helden das untereinander ganz anders sehen.

Anfang Hesinde 16 Hal (Dienstantritt):

Leomar - 100 Dublonen

Etliche Sultane - 40 Dublonen

Mautaban - 40 Dublonen

Helden - jeweils 10 bis 20 Dublonen

Anfang Praios 17 Hal (Rückeroberung Mherweds):

Mustafa - 200 Dublonen

Leomar - 100 Dublonen

Mautaban - 50 Dublonen

Helden - jeweils 10 bis 40 Dublonen

Anfang Efferd 17 Hal (Thronbesteigung):

Leomar - 50 Dublonen

Mautaban - 50 Dublonen

Helden - jeweils 10 bis 100 Dublonen

Malkillah - 250 Dublonen (nur noch inoffiziell, da Staatsoberhaupt)

Welche Folgen diese Maßnahmen für die Helden haben, müssen diese selbst und natürlich Sie klären. Einzelne Söldner und Sklavenhändler werden sich nur zu Anfang an ihre Fersen heften; bald wird sich herumgesprochen haben, daß die Helden "ihr Geld" wert sind.

Häufiger werden sich Offiziere verleiten lassen, mit einer Patrouille etwas vom Weg abzuweichen und den Helden zu folgen. Bei größeren Gefechten oder Belagerungen kann es einem besonders prominenten Helden natürlich blühen, daß ihm die Heckenschützen plötzlich rudelweise zusetzen.

Helden sind nicht immer im Dienst; dann und wann werden sich auch ein oder mehrere Zivilisten kaufen lassen. Für einen tulamidischen Wirt oder ein selemitisches Freuden-

mädchen bedeuten 50 Dublonen ein halbes Jahreseinkommen und die Chance, irgendwo ganz neu anzufangen. Für ein kleines Reisdorf bedeutet diese Summe einige Ochsen oder ein ersehntes Zuchtkamel. Die klassischen Szenen sind die Übernachtung in der Karawanserei, die Einladung zum Dorffest oder das kleine Liebesabenteuer, wo man plötzlich gefesselt erwacht, ein Dutzend Alanfaner auf den Hof stürmen hört oder gar schon die alanfanischen Klingen am Hals spürt. Schließlich sind da noch die Verräter. So viel Geld kann fast jeden kaufen, insbesondere wenn er ohnehin religiöse oder rassische Vorurteile hat, neidisch ist oder sich übergangen fühlt. Picken Sie sich einen Novadi heraus, den der Held kürzlich schlecht oder auch nur von oben herab behandelt hat, und überlegen Sie sich, wie dieser sich das Kopfgeld verdienen (wollen) könnte.

Die Assassinen

Meisterinformationen:

Wirklich gefährlich werden die Kopfgelder aber, wenn sie professionelle Kopfgeldjäger und Attentäter anziehen, von denen es in Südaventuren nur so wimmelt.

Diese Experten wissen, daß sie sich Zeit lassen müssen und können. Sie setzen sich auf die Spur eines einzelnen Opfers, studieren es aus der Entfernung, und warten dann auf die perfekte Gelegenheit. Denn mit den richtigen Giften ist es für sie gar nicht so schwer einen Helden zu töten. Aber da der Attentäter die Prämie unumstritten kassieren will, braucht er den Kopf und ein unverkennbares Besitzstück seines Opfers. Das heißt, der Meuchler kann keinen Fehlschuß gebrauchen, keinen Alarm, keine Zeugen, und keine Fluchtmöglichkeit für das sterbende Opfer.

Aber trotz aller perfider Vorbereitungen wollen Sie den



Helden ja nicht wirklich töten. Was rettet ihn im letzten Augenblick ? Da sind zunächst die überirdischen Instinkte und Reflexe, die den Attentäter doch daneben schießen lassen; dann die treuen Freunde, die doch noch rechtzeitig auftauchen; die enorme Lebensenergie unseres Helden, die ihn den Anschlag überleben läßt, vielleicht sogar so, daß der Attentäter sich fröhlich seinem scheinbaren Opfer nähert ...

Außer diesen Unabhängigen wird sich vor allem der Schwarzmagier Araldo K'Hestofer im Auftrag des Marschall-Gubemators auf die Fersen der Helden heften. Neben diversen Bösartigkeiten, die sich aus der Situation ergeben, setzt er insbesondere den Zauberspruch HERR ÜBER DAS TIERREICH ein, um den Helden Schlangen und Skorpione in die Betten, unter die Sättel und in die Stiefel zu schicken. Solche Gemeinheiten erledigen unsere Helden natürlich (fast immer) mit untrüglichen Instinkt und flinker Hand - aber für Schweißausbrüche sorgt es doch.

Die Todesfalle

Durch den Einsatz des Schwarzmagiers Araldo sollte sich

aber Gelegenheit insbesondere für folgende "Todesfalle" ergeben:

Einige Novadis, zunehmend Vertraute der Helden, verschwinden und werden tot wiederaufgefunden, offensichtlich an exotischsten Giften verstorben. Irgendwann gerät dann ein einzelner Held in Araldos Fänge und entdeckt dessen Lieblingszauber.

REVERSALIS MURUP MURALK kann - bei über 15 Sekunden Zauberdauer - eigentlich nur auf ein gefesselter Opfer angewandt werden, erlaubt Araldo dann aber, eine Vergiftung nach Wahl (Stufe je nach ASP) auszulösen. Araldos Favorit ist das mohische Boabungaha (19.Stufe): Die Wirkung tritt erst nach 5 KR ein, sodaß Araldo sie hämisch ankündigen an; dann läuft das Opfer blau an und erstickt (1 W/2 SP je KR).

Nur ein alter Veteran von großer Widerstandsfähigkeit kann wissen oder - bereits vergiftet - entdecken, daß in erster Linie seine Luftröhre zuschwillt. Wenn es ihm rechtzeitig gelingt, eine Art Schnorchel (Schilfrohr wird überall als Baumaterial verwendet) in seinem Hals unterzubringen, kann er sich heimlich retten, während Araldo noch triumphiert.

Der Sieg

"Oft scheint die Gerechtigkeit schon in Armes Reichweite zu liegen, doch nur an den Göttern ist es, zu bestimmen, wann der Sterbliche zugreifen darf. Jähe Verdammnis aber droht dem Ungedulden, der unweise sein Los zwingen will."
(Aus dem "Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung")

Meisterinformationen:

Über ein Jahr mußten sich unsere Helden gedulden. Zwar haben sie den Alanfanem einige Schlappen zugefügt; einige ihrer wichtigsten Vertreter wie Mustapha der Schreckliche und Araldo K'Hestofer wurden ausgeschaltet.

Aber erst jetzt endlich können sie die lang ersehnten, durchschlagenden Erfolge gegen die Alanfaner ernten: Das Abfangen jener Karawane, mit der die Schätze des Balash nach Al'Anfa geschafft werden sollen; die Rückerobung Mherweds, die in einem einzigen verlustreichen Ansturm erfolgt; und die offene Feldschlacht bei Tarfui, in der der Großteil des alanfanischen Heeres vernichtet wird.

Alle Informationen können sinngemäß auch für vergleichbare kleinere Erfolge verwendet werden: Überfälle auf die monatlichen Nachschubkarawanen, Rückerobung der Kleinstädte des Balash sowie aller besetzten Oasen.

Die Schatzkarawane

Allgemeine Informationen:

Die Karawane zieht sich im Marsch über eine halbe Meile hin. Sie umfaßt etwa 100 Kamele sowie 10 schwere, mit Holz

und Messing gepanzerte Wagen, die mit je 10 Maultieren bespannt. Noch auffälliger ist, daß außer 50 Treibern und Wagenlenkern noch 50 schwergewappnete Krieger in schwarzen Wappenhemden mitmarschieren.

Spezielle Informationen:

Die Karawane ist für alanfanische Verhältnisse nicht einmal besonders groß, die Umstände jedoch sind einzigartig. Die Zehnpänner sind Troßwagen der besten Einheiten, die mit Balken aus Zedernholz und Beschlägen aus tulamidischem Messing gesichert wurden. Die Ladekapazität der Karawane dürfte bei etwa 30 Quadern liegen.

Der Geleitschutz ist von Kennern anhand des Schwarzen Rabenkopfes im silbernen Kreis eindeutig als ein ganzes Banner Ordenskrieger zu identifizieren.

Gerücheweise ist in Mherweds Straßen zu hören, daß es sich um die gesamten Schätze des Kalifen handelt, die hier verladen werden; angeblich wurde diese Arbeit nicht von Sklaven oder Troßleuten, sondern nur von Söldnern erledigt. Die Karawane benützt die übliche Wüstenpiste von Mherwed nach Unau und durch das Shadif. Wenn sie abends ihre Zelte aufbauen und Wachen aufbauen, erinnert das eher an ein Feldlager als an eine Karawane.

Meisterinformationen:

Um an obige Informationen zu gelangen, benötigen die Helden ausführliche Spionage: Talentproben auf 'Schleichen', 'Sich Verstecken' und 'Sinnenschärfe' oder auf 'Gassenwissen' und 'Lügen' (Aushorchen). Für die persön-

liche Beurteilung verwenden Sie vor allem 'Schätzen', aber auch **Berufsfertigkeiten** wie 'Holzbearbeitung', 'Fuhrmann', 'Stellmacher' und 'Grobschmied'.

Die Karawane ist unterwegs nach **Selem**, um dort auf eine Galeere der Gulgari-Klasse verladen zu werden und mit dem nächsten Siral (Nordost-Wind) auszulaufen.

Für eine Lagerbeschreibung können Sie sinngemäß die Informationen aus "Das Feldlager" benutzen.

Eine typische Nachschubkarawane der Alanfaner transportiert sogar 50 Quader Ladung, verteilt auf etwa 100 Qai'-Chelar-Lastkamele und etwa weniger Maultiere sowie auf etwa 10 mittelschweren, sechs- bis achtspännigen Planwagen. So eine Karawane hat etwa 100 Treiber, Wagenlenker, Wächter und Mitreisende. Als Geleitschutz fungieren die besser bewaffneten **Trobleute** und verletzte Söldner auf dem Rückmarsch. Nur wenn die Karawanen als bedroht gelten, wird eine halbe oder ganze Kompanie Söldner (25 bis 50 Mann) als Geleitschutz abgestellt.

Die Angreifer

Meisterinformationen:

Die Helden dürften inzwischen genug von Taktik verstehen, um zu begreifen, daß man so eine Karawane selbst aus dem Hinterhalt nur mit einem halben Stamm, also 200 bis 300 Mann, angreifen kann. Leomar oder ein befreundeter Sultan sind naheliegende Verbündete. Die Leute des Mautaban haben passende Kenntnisse, aber alleine definitiv nicht genug **Kampfkraft**.

Der eigentliche Hinterhalt ist - sofern die Helden sich nicht auf überzeugende Art einmischen - fast Routine: Karawanen Überfallen ist *der* novadische Nationalberuf. Die Männer suchen sich ein Wadi (ausgetrocknetes Flußbett aus der Regenzeit), graben sich in den Sand oder Lehm Löcher und verstecken sich darin; etwa zehn der Besten haben Pferde, denen man das ebenfalls zumuten kann. Die Löcher werden in der Sandwüste mit dem Silham (Kamelhaarmantel) und Sand abgedeckt, in Steppengebieten mit Hartlaubblättern, Gras und Erde. Jeder Mann hat seinen Wasserschlauch und ein Schilfrohr mit, das als Schnorchel und Hörrohr dient. Jugendliche Helfer beseitigen die größten Spuren und ziehen sich dann zurück, um die Pferde zu bewachen.

Dann beginnt das stundenlange Warten; ein halber Tag gilt als Richtwert, damit Sonne und Wind alle unnatürlichen Spuren beseitigt haben. Den Neulingen (den Helden) wird mitgeteilt, worauf sie besonders zu achten haben. Das Warten ist eine mörderische Geduldprobe. Was die Helden auch hören werden, nichts wird ein Grund sein, anzugreifen. Erst der Trillerpfeif des ersten Postens, der das Passieren des letzten Kamels meldet, wird die Tortur beenden. Dann wird lautlos und ohne Kampfgeschrei angegriffen. Ein erfahrener Wüstenkrieger - Leomar eingeschlossen - wird die Helden in jedem Fall am Ende jener fast 500 Schritt langen Linie postieren, die die ganze Länge der Karawane umfassen soll; dort können sie bei einem verfrühten Losschlagen am wenigsten Schaden anrichten.

Verlangen Sie von jedem versteckten Helden (sofern er derartige Prozeduren nicht von klein auf kennt) eine Probe auf *Raumangst*, um sich angesichts der Beschreibungen überhaupt auf so etwas einzulassen; nach der ersten Stunde und sodann alle zwei Stunden eine 'Selbstbeherrschungs'-Probe, um nicht aus Atemnot, Bewegungsdrang und Hitze-stau "kurz einmal den Deckel zu lüften"; und mindestens zweimal eine auf *Neugier*, wenn draußen eine Heuschrecke oder Wüstenspringmaus unwiderstehliche Geräusche macht - bei Mißlingen ist 'Selbstbeherrschung' nötig.

Ehrlich gesagt halten wir es für unwahrscheinlich, daß jeder aus einem halben Dutzend mittelländischer Helden diese körperliche und geistige Tortur erträgt. Der eine oder andere wird sich plötzlich im Freien finden und vor dem Problem, seine Spuren zu beseitigen und sich weit weg verstecken zu müssen. Seien Sie hier streng. Wenn ein Spieler sich nicht beherrschen kann und dann auch noch Vergünstigungen erwartet, kann daran der ganze Überfall scheitern. (Dem legendären Sir Francis Drake ging in Panama das spanische Silber durch die Lappen, weil einer seiner Männer in finsterster Nacht den Kopf hob!) Unsere Helden werden wenigstens eine zweite Gelegenheit bekommen ... Natürlich können Sie überzeugende Variationsvorschläge von Seiten der Helden zulassen, ob es nun die Methoden eines Ferkinas sind (Versteck in einer Schlucht, vor dem Angriff Steinschlag und Steinhagel), die eines Elfen (Tarnung durch CHAMAELEONI, VISIBILI, PFLANZEN BEHERRSCHEN oder IN SEE für schlecht Versteckte in entscheidenden Positionen), oder die eines Magiers (AURIS, NASUS, um die wartende Kavallerie zu tarnen).

Die Verteidiger

Allgemeine Informationen:

In der Ferne der Wüste hörst du einen scharfen Schrei. Kurz darauf folgt ein sanftes Klingeln, das sich immer mehr zu einem mahlenden und knarrenden Geräusch ausweitet.

Spezielle Informationen:

Wann immer der Lauscher glaubt, jenes lauteste Geräusch gehört zu haben, das das Passieren des Wagenzuges markiert, wird er kurz darauf durch ein noch lauterer Scheppem, Rattern oder Schnaufen eines besseren belehrt. Den angespannten Sinne erscheint nach Stunden im Schweigen der Wüste das leiseste Stiefelknarren wie ein Peitschenhieb, das unentwegte Schaben einer Achse wie das Poltern eines durchgehenden Wagens, das unvermeidliche Klirren eines Lamellenpanzers wie ein Schwerthieb, und das Räuspern eines Fuhrknechtes wie der Alarmruf eines Offiziers. Es dauert fast eine halbe Stunde, bis die Erschütterungen im Boden beginnen, die daher rühren, daß sich fünfzig Schritt entfernt Hufe, Stiefel und Räder durch den Sand arbeiten. Und auch diese Vibrationen nehmen immer noch etwas mehr zu, bis der Wartende unweigerlich von der irren Angst überfallen wird, daß eine schwere Kriegsmaschine genau über sein selbst gewähltes Grab malmt.

"Vorwärts!", dröhnt plötzlich eine Stimme direkt vor dem Wartenden: "Nicht schlappmachen, ihr da hinten!"
Und dann hört man leise scharrende Schritte huschen ...

Meisterinformationen:

Entgegen den Befürchtungen unserer vergrabenen Helden ist die Annäherung eines Wagenzuges nichts, was man verschlafen, geschweige denn überhören könnte.

Quälen Sie Ihre Spieler etwa zehn Minuten lang mit der stufenweisen Steigerung ihrer Wahrnehmung. Nach unseren Erfahrungen gibt es kaum jemand, der mehr als zwanzig dieser Fehlalarme durchsteht, die sich doch nur in seinem überreizten Gehirn abspielen. Hier sind Proben unangebracht; diese Unbeherrschtheit muß im Rollenspiel vermittelt werden. Wenn Sie es ganz perfekt machen wollen, setzen sie alle Spieler mit dem Rücken zueinander, und lassen Sie sich den Zeitpunkt ihres Einsatzes durch Handzeichen anzeigen. Irgendwann wird ein Held hervorbrechen, im sicheren Bewußtsein, fast schon alles versäumt zu haben - und findet sich alleine auf weiter Flur. Im günstigsten Fall haben ihn drei Kamele passiert.

Sollten sich unsere Helden tatsächlich alle beherrscht haben, ertönt kurz nach den huschenden Schritten (die auch nur das Echo tänzelnder Maultierhufe waren) der erlösende schrille Pfiff, als - eine halbe Meile entfernt - der erste Mann meldet, daß ihn die gesamte Karawane passiert hat.

Die Begleiter der Karawane reagieren zunächst überhaupt nicht: Nach stundenlangem Marsch durch schweren Boden, betäubt von der gleißenden Sonne, dem Gestank des Kamelmistes, den Moskitos und dem Geschrei der Fuhrleute hören die wenigsten den novadischen Signalfiff. Nur bei einigen Veteranen der Boronsrabben "klingeln" die Instinkte und lassen sie zur Waffe greifen, als sie sich umdrehen. Die Novadis brechen auf einer halben Meile aus dem Boden und stürmen lautlos den Abhang des Wadis herunter. Die meisten legen zwanzig Schritt zurück und führen schon die ersten Schläge, als die letzten Ordenskrieger zu reagieren beginnen. Von den Fuhrknechten flucht manch einer noch über das ruckartige Anhalten seines Vordermannes, als ringsum schon nur noch Novadis stehen.

Die Sieger

Allgemeine Informationen:

Die Wüstenräuber verfallen in einen wahren Siegestaumel. Während einige verletzte Ordenskrieger ringsum in die Dünen taumeln, ertönt ein hundertkehliges Johlen und "Rastul-lah!"-Gebrüll. Manche stürmen zu ihren verborgenen Pferden, um die Verfolgung aufzunehmen, aber die meisten beginnen, die Vernagelungen von den Wagen zu brechen.

Spezielle Informationen:

Das Aufbrechen der Wagen dauert ohne passendes Werkzeug etwa eine Viertelstunde. Doch die Schätze, die nun zur Vorschau kommen, sind jede Mühe wert:

Schwere Truhen aus Zedernholz, randvoll mit goldenen Piastern und silbernen Denaren.

Goldene Tablettts und Reisschalen, silberne Karaffen, Teekannen und Pokale, Unauer Porzellan, das nur noch von echtem Guldinländer übertroffen wird.

Öllampen aus purem Gold, gravierte Tischplatten aus Messing, riesige Tulamidenteppiche aus feinsten Kamelwolle.

Ballen von Khunchomer Damast und Brabaker Seide.

Sechs verschlossene Kupferschalen mit geschliffenen Adamanten, Emeralden, Korunden und Amethysten.

Ein elfenbeinerner Stuhl mit einer kupfernen Plakette, die verrät, daß er aus dem Besitz des Diamantenen Sultans Omar Shadif stammt, der vor 2300 Jahren lebte.

Sechzig alttulamidische Schriftrollen in Futteralen aus Schlangeneder oder Drachenhaut.

Ein ausgestopfter Mantikor, eine drei Schritt langes Monstrum aus Löwe, Mensch und Skorpion.

Ein Anchopaler Astrolabium aus Mohagoni und Elfenbein, das die Bewegung der Sternbilder und des Zwölfkreises zeigt, und ein Aranisches Orbitarium aus Messing und Rosenholz mit den Bahnen der acht Planeten.

Eine Zitar aus massivem Gold und eine Harfe aus dem Rückenpanzer einer Riesenschildkröte aus der Zeit des Diamantenen Sultanats.

Eine Kristallkugel mit silbernen Einsprenkseln.

Meisterinformationen:

Spätestens hier finden sich die fehlenden Artefakte der Helden - natürlich nur jene, die Sie ihnen zurückgeben wollen. Wem eine probe-auf Goldgier mißlingt, der ist die nächsten 1W Stunden hauptsächlich damit beschäftigt, Pläne auszuhecken, wie er "ganz alleine" und "mit der ganzen Karawane" in seine Heimatstadt kommt - ehe er (bei ausreichender Klugheit) einsieht, daß so ein Unterfangen hoffnungslos ist. Natürlich wird allenthalben geplündert, was das Zeug hält. Sultan und Scheichs galoppieren durch die Reihen und erinnern ihre Anverwandten brüllend daran, daß diese Schätze dem Kalifen gehören, aber von den zahllosen kleineren Kostbarkeiten wandert fast alles in die unergründlichen Tiefen novadischer Silhams.

Abenteurpunkte

Meisterinformationen:

Richtlinien (für die ganze Gruppe):

-50 AP: Die Helden ignorieren die Karawane oder verbieten den Überfall derart, daß sie nach Selem durchkommt.

0 AP: Die Novadis können die Karawanen unter größeren Verlusten erbeuten.

+50 AP: Dank der Kenntnisse der Novadis und der Überlegenheit der Helden gelingt der Überfall im Großen und Ganzen.

+100 AP: Die Helden erweisen sich als perfekte Wüstenräuber: kaum Verluste, niemand entkommt, der Löwenanteil der Schätze kann Monate später dem Kalifen übergeben werden.

Die Befreiung

Die Stadt

Meisterinformationen:

■ Siehe "Die Belagerung"

Die Angreifer

Allgemeine Informationen:

In der Nacht zum 12. Praios haben sich Mustafas Truppen von allen Seiten den Stadtmauern von Mherwed genähert.

Spezielle Informationen:

1000 Mann stehen im Kalifenpalast bereit, um über Bastrabuns Brücke anzugreifen. 2000 Mann haben - zur völligen Überraschung der Al'Anfaner - den Strom bei Rashdul überquert und umzingeln die Stadt. Über hundert Lagerfeuer brennen um die Stadt und machen den Al'Anfanern ihre Lage überdeutlich.

In Mustafas eilig aufgebautem Zelt diskutieren die Feldherren. Leomar rät dringend von einem Direktangriff ab: "Die Wehrheimer Zahlen verlangen eine fünffache Überlegenheit für Sturmangriffe auf Stadtmauern, und Reiter haben dabei keinen nennenswerten Vorteil."

Zwei Stunden nach Mitternacht trifft jedoch überraschende Verstärkung ein, und wenig später scheint die Zahl der Verteidiger abzubrockeln.

Meisterinformationen:

Die Verstärkung kommt den Mhanadi abwärts aus Fasar: Sultan Malik Bey im Hachir schickt sechs Kriegselefanten und der Sklavenhändler Habled ben Cherek (offensichtlich bemüht, die alananische Konkurrenz zurückzudrängen) 50 novadische Söldner.

Bei den Elefanten des selbsternannten Sultans handelt es sich um besonders große männliche Brabaker Waldelefanten, die in Mhanadistan abgerichtet wurden. Ihre Stoßzähne sind spitz zugefeilt und mit silbernen Bruchbändern geschmückt. Für die Schlacht werden sie mit Panzern aus Leder und rote, Tuch gerüstet und mit einer Houda aus hellem aranischen Eibenholz gesattelt, die zwei Mann Platz und Schutz bietet. Die übliche Besatzung besteht aus einem Kurzbogenschützen und einem Krieger mit einer vier Schritt langen Lanze (Werte wie Spahija des Kalifen). Einen Meisterschützen oder berühmten Kampfknagier "an Bord" zieht der Kommandant natürlich jederzeit vor. Der mohische Führer sitzt ungeschützt im Nacken des Tieres und ist mit seinem Elefantenhaken bewaffnet.

Elefanten sind in einer Schlacht ohne gegnerische Befestigungen sehr effektiv, aber selbst gegen Stadtmauern bieten sie durch ihre Höhe entscheidende Vorteile; der eigentliche Effekt ist aber stets die moralische Wirkung dieser Kolosse auf den Gegner.

Die Verteidiger

Meisterinformationen:

Die Moral der Alanfaner ist direkt nach dem Tod des Patriarchen und während der fünf Namenlosen Tage auf dem Tiefpunkt.

Die Generalin Duridanva Karinor hat 600 Garnisonstruppen bei sich, größtenteils Söldner vom Schwarzen Bund des Kor und Hilfstruppen, vor allem Sklavenjäger.

Allgemeine Informationen:

Die Al'Anfaner scheinen nicht mit irgendwelchen Schanzarbeiten beschäftigt zu sein, und nach der Anzahl der Posten zu urteilen, können sie die langen Stadtmauern kaum ausreichend besetzen.

Spezielle Informationen:

In der Nacht kann man am Hafen, nahe Bastrabuns Brücke, immer wieder Fackeln sehen. Zunächst werden einzelne Boote ins Wasser geschoben, dann beginnen sich innerhalb einer Stunde nach und nach zweihundert Mann abzusetzen.

Meisterinformationen:

Die Desertionen beginnen zunächst unter einigen Veteranen vom Schwarzen Bund, aber als die Generalin davon Meldung erhält, nutzt auch sie die Gelegenheit, um mit ihrer Leibwache "Stellung zu wechseln". Insgesamt können etwa 200 Mann aus Mherwed entkommen - sofern sie auf dem 200 Schritt breiten Strom nicht behelligt werden.

Die Sieger

Allgemeine Informationen:

Am Morgen gibt es nichts mehr, das die Novadis von einem Sturmangriff auf Mherwed abhalten kann; kurz nach Sonnenaufgang bricht die Rache der Novadis mit der Gewalt eines Rondrikans über die Besatzer herein.

Spezielle Informationen:

Der Sommermorgen beginnt im ganzen Balash mit unbarmherziger Hitze, denn Rastullahs Atem fangt an zu wehen; Feiner Khom-Sand sickert in jeden Spalt der Kleidung, rieselt aus den Haaren, knirscht zwischen den Zähnen.

Die Novadis stürmen mit allem, was sie haben: Pferde, Kamele, Streitwagen, Elefanten, Fußtruppen! Es dauert kaum eine Stunde, bis die ersten Tore freigekämpft sind und sich öffnen. Sobald die Reiter in der Stadt sind, herrschen sie unumschränkt.

Die Al'Anfaner haben nicht einmal mehr die Zeit, sich in Basar oder Karawanserei zurückzuziehen, und werden wie die Hasen gejagt.

Die Würdenträger Abu Dhelrumuns werden aus ihren Käfi-

gen gelassen, statt dessen werden dutzendweise Sklavenjäger hineingepfercht.

Meisterinformationen:

Die Verluste der Novadis halten sich überraschend gering, aber doch sind immerhin 200 Mann gefallen, und auch unter Leomars Offizieren gab es einen Toten.

In der Chamallah-Karawanserei, die der Generalin als Hauptquartier gedient hat, stehen noch die Kriegskasse und die Sänfte des Patriarchen mit seinen persönlichen Habseeligkeiten, die nach seinem Tod hierhergeschafft wurden.

Außer zwei Kisten voll Dokumenten finden sich ein Abakus, ein tulamidisches Rechenbrett mit verschiebbaren Kugeln aus Elfenbein, alananische Seidenmalereien, mit denen Tar Honak den Kalifenpalast umdekoriern lassen wollte, und Entwürfe für Siegesplaketten, die er prägen lassen wollte.

Die Dokumente umfassen vor allem private Personalakten, geheimdienstliche Informationen über alananische Persönlichkeiten, Konkurrenten und Untergebene, wie etwa die Kriegerbriefe, Vorstellungsbriefe und Empfehlungsschreiben von acht neuen Ordenskriegern, die gefallene Kameraden ersetzen sollen. Unter den Briefen findet sich einer, dessen Siegel immerhin (Talentprobe 'Etikette') die achtzackige Krone eines mittelländischen Grafen zeigt. Cronear von Marvinko, Landgraf vom Sikram, schildert die Reaktionen im Lieblichen Feld nach der Einnahme Selems, üblicherweise etwa: "Egal, ob er die Novadis oder den Kaiser angreift, uns kann es nur recht sein!"

Einige Pergamentrollen in Tulamidya sind Texte des Zaubersers Abdul al Mazered, eines Experten für den Kult des Namenlosen. Der Gelehrte aus der Oase Yiyimris wurde Mitte 14 Hal entführt und ist seither verschollen (siehe »**Folge dem Drachenhals**«, Seite 45). Seine Texte sind auf Umwegen in die Hände alananischer Spähtrupps gefallen. Tar Honak hat zwei Seiten mit Notizen beigelegt, in denen er Parallelen zwischen Kirchen der Dunklen Zeiten (Boron und Visar eingeschlossen) und den Ausführungen über den Namenlosen verfolgt hat. Diese Schriftrollen dürften bei Verkauf an Experten, etwa an das Arkane Institut in Punin, bis zu 200 Dukaten wert sein.

Abenteuerpunkte

Meisterinformationen:

Richtlinien (je Held):

0 AP: Mal sehen, wie die Novadis das schaffen wollen.

+50 AP: Der Held dringt mit vollem Einsatz in die Stadt vor.

+100 AP: Der Held ist einer der herausragenden Angreifer; ohne ihn hätte der Angriff sehr kostspielig werden können.

+150 AP: Der Held versucht (nicht nur am Angriffstag) alles, um die Befreiung der Stadt möglichst unblutig zu ermöglichen. Er erkundet Schwachstellen, versucht die Alanfaner zur Übergabe zu bewegen, bringt den Novadis etwas Belagerungsstrategie bei, er steht für Kommandounternehmen und Sabotageakte zur Verfügung.

Die Oase

Allgemeine Informationen:

Tarfui ist eine typische Oase inmitten der Geröllwüste. Annähernd dreieckig, mit einer Seitenlänge von etwa einer Meile, liegt sie nahe der Ausläufer der Unau-Berge.

Spezielle Informationen:

Der Großteil des kultivierten Gebietes wird von Dattelpalmen eingenommen, dazwischen jedoch wachsen auch Ginster und Zwergpalmen. Die Oase wird von einer Hecke aus mann hohen Kakteen umgeben, die als Ungezieferschutz und Begrenzung dienen.

Im Zentrum liegt ein See von etwa hundert Schritt Durchmesser und zwei Schritt Tiefe. An seinem Ufer finden sich ein großer Funduq und ein weiteres Dutzend kleiner Lehmbauten, sowie Platz für etwa fünfzig große Zelte. In einem der Lehmbauten war bis Ausbruch des Krieges eine Posthalterei für alle Kurierdienste untergebracht.

Seit Mitte Praios lagern Heer und Troß der Al'Anfaner hier. In der einen Woche haben sie zahlreiche der lebensnotwendigen Palmen abgeholzt und daraus Palisaden gebaut. Diese typisch mittelländische Kriegsführung erbost die Novadis, für die die Bäume Überleben bedeuten.

Jeden Abend kann man die Al'Anfaner ihren alten Soldatenjammer singen hören, wie immer, wenn sie betrunken,

besiegt oder fern der Heimat sind: "Klopf, klopf, klopf nur an Alverans Tor!"

Meisterinformationen:

Tarfui ist der zentrale Schauplatz des ganzen Krieges: Hier wurde vor anderthalb Jahren der Stamm der Beni Novad blutig geschlagen, in der Nähe hat Leomar vor neun Monaten die Mengbillaner Kavallerie vernichtet. Nun versucht die Generalin Duridanya Karinor (oder ihr Nachfolger) zu retten, was zu retten ist, während der Marschall-Gubernator im Süden den Rückzug ordnet.

Die Angreifer

Allgemeine Informationen:

Am 22. Praios 17 Hal fallen 2500 Novadis über 800 Söldner und Troßleute her, die sich in Tarfui verschanzt haben. Das novadische Heer lagert eine Nacht leicht außerhalb der Oase, wobei es zu Vorgeplänkeln kommt.

Spezielle Informationen:

Sobald die Hitze des Sommertages nachläßt, hüllen die Novadis sich in ihre Silhams. Sie schichten Kamelung von

der Piste auf und zünden ihn an. Die Männer tragen stärken- den Atmon-Brei auf ihren Armen auf.

Außer den Motten tanzen nächtens Fledermäuse über die Lagerfeuer, was für die abergläubischen Novadis sofort wieder Grund ist, sich in Gedanken zu versenken (immerhin übertragen die Tiere Lutas und Schlafkrankheit). Vielleicht denken sie auch über die Khoramsbestien nach, die ihnen folgen.

Die ganze Nacht gibt es Fehlalarme und Vorgeplänkel, als immer wieder novadische Reiter und alanfanische Arm- brust- und Bogenschützen versuchen das feindliche Lager anzugreifen.

Im Morgengrauen setzt die Sommerregenzeit sintflutartig ein. Ein Schwarm Sturzpelikane steigt vom See auf, und zahlreiche Novadis dikutieren, ob sie nun schwimmen, was Frieden bedeutet, oder stürzen, was Krieg verheißt.

Dann erscheint Mustafa auf seinem überirdisch wirkenden Streitoß, das einen goldenen Pferdepanzer mit Flügeln trägt, und alle Männer machen sich bereit.

Die Verteidiger

Allgemeine Informationen:

Dann erhebt sich unter den Angreifern ein Chor der Empö- rung: Die Wege zwischen den Palmen sind von durchnässten novadischen Frauen, Alten und Kindern besetzt, die mit Stricken und Ketten aneinander, an Palmen, Kakteen, Baum- stümpfen und Pflöcken gefesselt sind.

Spezielle Informationen:

Die Alanfaner sind auf dem Rückzug und verschanzen sich hinter einem Sklavenheer, den Bewohnern Tarfuis. Bis zu den Gebäuden am See, wo aus den Troßwagen ein Vertei- digungsring gebildet wurde, sind Sklaven so angebunden, daß sie jeden Zwischenraum blockieren. Zwischen den armseli- gen Gestalten kann man lauende Armbrust- und Bogen- schützen sehen, weiter hinten eine Phalanx aus Lanzen.

Aus dem erwarteten Ansturm der novadischen Übermacht wird ein zögerndes Heranreiten, nur und dort preschen ein- zelne Sippen mitten unter die Geiseln. Scheich Jassafer kämpft tollkühn mit seinem Streitoß; er läuft auf der Deichsel nach vorne und beschießt seine Gegner vom Joch aus. "Rastullah wird euch strafen!" hört man hier, "Marbo, steh uns bei!" schallt es von drüben.

Meisterinformationen:

Für etwaige Überraschungsangriffe der Helden stellt Mu- stafa den Fliegenden Teppich aus der Schatzkammer zur Verfügung, mit dem man, Sumu trotzend, den lebenden Wall überfliegen kann.

Beim zögernden Angriff sterben viele Pferde an den Hek- kenschützen und den Lanzen der Alanfaner: Für diesen Durchbruch sollte jeder Meisterperson, vor allem aber

jedem Held eine Reitprobe gelingen; wenn man dabei keine Geiseln in Mitleidenschaft ziehen will, sogar zwei Proben! Die Feldschlacht zerfällt sehr schnell in ein unübersichtli- ches Gedränge, bei dem einige novadische Reiter schon Troßwagen berennen, während andernorts noch welche vor dem Geiselwall zaudern.

Letztlich aber stehen die Helden der schönen Generalin Duridanya Karinor und ihrem treuen Bomländer gegen- über, die für dieses Massaker verantwortlich ist.

Die Sieger

Allgemeine Informationen:

Gegen Mittag ist die Oase ein stummes Feld der Zerstörung geworden. Hunderte von Toten liegen zwischen geschänd- ten Palmen, dazwischen wanken die Überlebenden durch den Regen. Geier, Elstern, Krähen und Raben lassen sich krächzend auf den Palmen, zuweilen gar schon zwischen den Toten nieder, und beginnen frech auf ihr Festmahl zuzuhop- sen.

Spezielle Informationen:

Manch ein Novadi hat das Schicksal eines Angehörigen zu klären. Krieger wandern im Regen über das Schlachtfeld auf der Suche nach Verwandten und Freunden, entsetzt ange- sichts des hohen Blutzolls und doch bei jedem Leichnam er- leichtert, der sich nicht als ein Gesuchter erweist. Da und dort wird ein überlebender Söldner Opfer des grausamen Zornes der Sieger.

Die Teilung der Beute bleibt zunächst einigen hartgesotte- nen Kämpfern überlassen. Zwischen glosenden Troßwagen, die Nahrung und wertvolle Stoffe enthalten, wird die Kriegs- kasse des Generals auf einen Teppich geschüttet.

Mustafa, sichtlich erschüttert, versucht mit halblauter Stim- me, da und dort das Schlimmste zu verhindern.

Abenteuerepunkte

Meisterinformationen:

Richtlinien (je Held):

0 AP: Naja, mitreiten werde ich schon.

+50 AP: Der Held kämpft sich mit vollem Einsatz in die Oase.

+100 AP: Der Held ist einer der herausragenden Angreifer; ohne ihn hätte die Geiselnahme katastrophale Wirkung haben können.

+150 AP: Der Held versucht (nicht nur am Angriffstag) alles, um ein Blutbad zu vermeiden. Er verhandelt mit den Alanfanern, versucht die Novadis in ihrem Ansturm zu zügeln, tüftelt Tricks zur Überrumpelung der Feinde und Befreiung der Sklaven aus und steht für deren Ausführung zur Verfügung.

Kalif Malkillah III.

Der Kalender

1.Efferd (17 Hal) bis 14.Travia (17 Hal)

"... Kurz: Es mag gewaltige Veränderungen geben. Doch letztlich kippt die Waagschale zurück, und das Gleichgewicht der Sphären ist wieder hergestellt."

(Aus: "Kunde von den Sphären - Offenbarung des Nayrakis", 395 v.H. - Fortsetzung)

1.Efferd, 17 Hal: Tag des Wassers: Hoher Feiertag, sogar in der Khom.

9.Efferd, 17 Hal: Vierter Rastullahellah: Tag der Ruhe. Mherwed: Mustafa wird zum Kalifen Malkillah III. gesalbt.

27.Efferd, 17 Hal: Nach einmonatiger Belagerung Unaus werden die Scheichs ungeduldig und stürmen die Festung. Die Alanfaner geben schon nach wenigen Stunden auf, viele Soldner können durch die Feggagir entkommen.

Ende Efferd, 17 Hal: Al'Anfa: Boron-Kirche, Patrizierfamilien und Armee versuchen sich auf ein Triumvirat als Regierung zu einigen. (Siehe auch Aventurischer Bote 35) Meuternde alanfanische Söldner treiben ihren Sold ein, indem sie die Dörfer des Szintotales plündern.

Zweite Travia-Woche, 17 Hal: Als sich Kalif Malkillah trotz der Befreiung Unaus nicht für eine Fortsetzung des Feldzuges interessiert, zettein die orthodoxen Kasimiten einen Aufstand an. Der Großteil des Heeres zieht Richtung Szinto, die Anderen kehren in ihre Oasen zurück.

Gerüchte III

Meisterinformationen:

Würfeln mit 3W6:

3 - "Die Thorwaler haben Kannemünde von den Mengbilanern befreit und dann geplündert." (Falsch)

4 - "Thalusa hat sich auf die Seite des Kalifen gestellt." (Richtig)

5 - "Mustafa ist ja nicht einmal rechtmäßiger Sultan von Unau; das ist der gleichnamige Mustapha der Schreckliche!" (Falsch)

6 - "Die Rabengarde ist nach Selem zurückverlegt worden." (Je nach Zeitpunkt wahr)

7 - "Der neue Kalif wird bald Schwierigkeiten bekommen, wenn er die Gesetze Rastullahs weiter aufweicht." (Richtig)

8 - "Tar Honak ist nicht wirklich tot: Ein neuer Trick des Alten!" (Falsch)

9 - "Die Al'Anfaner sind noch lange nicht geschlagen. Die kommen wieder!" (Möglich)

10 - "Der Enkel Abu Dhelrumuns ist der rechtmäßige Kalif." (Umstritten)

11 - "Auf Seiten der Novadis kämpfen Dschinnen und Dämonen: Jeden Tag erschlagen sie zehn Soldaten, jede Nacht einen Offizier!" (Verschleierte Darstellung der Taten der Helden)

12 - "Malkillah ist nur eine Marionette. Die eigentliche Macht bei Hof haben sein Sterndeuter und die Fremden." (Leicht übertrieben)

13 - "Tar Honak ist keines wirklichen Todes gestorben. Er ist zu Boron gegangen, um dessen untote Streitscharen zu sammeln. Als Borons Sohn darf er jederzeit zurückkehren." (Falsch)

14 - "Am Hof in Mherwed geht das Köpferrollen los. Abu Dhelrumuns Leibherren haben Glück, wenn sie nur in die Verbannung gehen müssen." (Richtig)

15 - "Hunderte von meuternden Söldner treiben ihren Sold selber ein. Sie plündern Selem und alle Dörfer." (Übertrieben)

16 - "Der neue Kalif hat die Absicht, die Frauen des Abu Dhelrumun wiederzuverheiraten - an seine treuesten Gefolgsleute. Und er selber wird sich auch bald eine Frau suchen." (Richtig)

17 - "Ein Drache hat eingegriffen - auf Seiten der Novadis. Rastullah ist mit uns/ihnen!" (Falsch)

18 - "Dich soll der flinke Difar kriegen." (Wahrscheinlich)

Die Thronbesteigung

"Große Ereignisse sind vom Sterblichen nicht immer als solche zu erkennen: Was wie das Ende aussieht, kann der Beginn sein!"

(Aus: "Annalen des Götteralters - Vom Anbeginn der Zeiten", Regierungsausgabe Kaiser Eslam I.)

Meisterinformationen:

Mit der Thronbesteigung des neuen Kalifen beginnt für die Helden die zweite Hälfte der Kampagne: das Leben und die Karriere an einem orientalischen Hof. Bemühen Sie intensives Rollenspiel, um die Spieler die Fremdartigkeit

dieser Erlebnisse fühlen zu lassen. Die Helden mögen das Land der Ersten Sonne nun wie ihre Heimat kennen, und auch das Hofleben der Kaiser und Könige mag ihnen vertraut sein - aber beide Szenarien zusammen werden sie bis an ihre Grenzen fordern.

Die Entscheidung

Allgemeine Informationen:

Ende Rondra, als das vereinigte Heer der Novadis sich daran macht, Unau zu befreien, begeben sich die wichtigsten Sultane mit kleinstem Gefolge nach Keft.

Spezielle Informationen:

Fünfehn Monate nach dem vermutlichen Tod des Kalifen Abu Dhelrumun ist die Zeit reif, die Stimme der Sultane der Novadis und die Entscheidung der Mawdliyat zu hören.

Etliche Tage lang halten die Mächtigen der Novadis Rat, im Funduq die Mawdliyat, und in den Zelten rings herum die Fürsten. Fürsprachen werden gehalten, Versprechungen gemacht, Geschenke überbracht.

Aber nicht nur die politischen Erwägungen erfordern Zeit. Die novadische Tagwählerei verlangt auch, daß der Spruch am 3.Tag eines neuntägigen Gottesnamens ergeht, da jener dem Planeten Simia und damit dem Neuanfang geweiht ist. Schließlich treten die Mawdliyat aus dem Zelt, und der Hohe Mawdli Ruhollah Marwan al-Hendj gibt bekannt:

"Rastullah ist der Eine, Rastullah ist mit uns. Wir haben gesündigt und erbitten Vergebung.

Höret, ihr Söhne der Wüste. Wir rufen aus zum Kalifen aller Stämme, zum obersten Heerführer und Ersten Richter Rastullahs, den Sultan der Beni Shadif, Mustafa ibn Khalid ibn Rusaimi ibn Malkillah.

Doch dreierlei verlangen die ewigen Gesetze, ehe jener zum Kalifen gesalbt werde.

Zum Ersten, daß der Erwählte zum Feld der Offenbarung pilgere und eine Nacht Zwiesprache halte mit Rastullah.

Zum Zweiten, daß der Erwählte bei der Salbung den Vollbart trägt, der eines erwachsenen Kriegers würdig ist.

Zum Dritten, daß sich der Erwählte bis zum Vierten Rastullahellah nach Mherwed begibt, damit er in der Hauptstadt der Novadis zum Kalifen gesalbt werde."

Meisterinformationen:

Zur politischen Lage: Die strengen Mawdliyat von Keft sind keineswegs begeistert über eine Wahl Mustafas. Es ist nicht gerade vielversprechend, daß er bereits zweimal aus seiner Residenz Unau vertrieben wurde, daß er über ein Jahr abgewartet hat, ehe er das Novadivolk gegen die Eroberer führte, und daß ihm dabei rudelweise hellhäutige Ungläubige zur Hand gehen mußten.

Aber Mustafa ist der nächste Verwandte Abu Dhelrumuns (Mittelreicher würden von einem Neffen zweiten Grades sprechen, das Tulamidya kennt diese Feinheiten nicht), und an brauchbaren Alternativen fehlt es: Die meisten anderen

Khomsultane sind durch etliche Prinzessinnen alle etwa gleich nah verwandt, und Sultan Hasrabals starken, aber nur gerüchteweise bestätigten Ansprüchen wollte keiner nachgeben. (Sie können die gesamte Szene sehr viel brisanter gestalten, wenn Hasrabal unter dem Schutz des Gastrechtes persönlich an den Verhandlungen teilnimmt.)

Dazu kommen die Fürsprache der größten Krieger des Kalifates, etwa Scheich Jassafer. Und der Einsatz Leomars und der Helden und die Erfolge dieser Ungläubigen sind nur zu rechtfertigen, wenn sie im Feldzug des zukünftigen Kalifen erfolgen.

Mustafa hat also zwei Wochen Zeit, sich auf eine der mächtigsten Rollen Aventuriens vorzubereiten. Dazu dient auch die Meditation an jener Stelle, wo Rastullah vor einem Vierteljahrtausend erschienen ist.

Übrigens: Falls Helden die Idee haben, daß Mustafa während dieser Zeit, insbesondere während der Nacht auf dem Feld, besonders attentatsgefährdet ist, sollten Sie das honorieren. Spielen Sie etwaige Sicherheitsvorkehrungen aus, sorgen Sie für einen Zwischenfall (Irrtum, einzelner Fanatiker, novadischer Meuchler oder Hasrabals Djinn), und verteilen Sie je nach Ausmaß bis zu 100 Abenteuerpunkte für die Gruppe.

Die Salbung

Die Zeremonie

Allgemeine Informationen:

Am Vierten Rastullahellah hat sich alles, was Rang und Namen im Kalifat hat, zur Thronbesteigung versammelt. Eine Meile vor den Toren des Palastes formieren sich die Teilnehmer zur Prozession: zunächst die neun Mawdliyat von Keft in langen weißen Gewändern, dann der vollbärtige Thronfolger, gekleidet in Damast und Seide, mit einem mächtigen Adamant am Turban, und hinter ihm die Sultane, die Scheichs, die Hairans und andere Gefolgsleute und Gäste.

Spezielle Informationen:

Der Weg in den Palast Al'Aram führt durch drei doppelflügelige Messingportale bis in den Thronsaal. Eine mit Teppichen ausgelegte Sandpiste erstreckt sich bis vor den Thron, so daß ein eiliger Reiter direkt zum Kalifen vordringen kann. Auf Wunsch von Mustafa wird der Thron von zwei mächtigen Stoßzähnen flankiert, daneben stehen die zwei traditionellen Moha-Sklaven mit Wedeln aus den Federn aranischer Strauße. An den Wänden hängen kunstvolle Öllampen mit Verzierungen aus Seide und Papier, die sich durch den warmen Aufwind drehen.

Während die Mawdliyat sich um den Thron versammeln, besteigt Mustafa ihn würdevoll und läßt die bloßen Füße in bereitstehende Spitzpantöffelchen gleiten.

Die folgende Zeremonie ist die Ritualisierung der Wahl eines gemeinsamen Heerführers, bereichert durch viele alt-



tulamidische Elemente. Die Mawdliyat und der Thronfolger stimmen ein halbstündiges Wechselgespräch an, einen novadischen Singsang mit blumigsten Redewendungen: "Oh ihr Väter der Weisheit, Hüter des Wortes, Deuter des Willens, da ihr gekommen seid .." "Oh du Erwählter unter den Männern, du Sohn der Stärke, du Löwe der Wüste, bist du bereit ..." Nach einer halben Stunde tritt der greise Ruhollah Marwan al-Hendj mit neun Tiegeln vor den Thronfolger und nimmt die Salbung an Stirn, Wangen, Mund, Händen und Füßen vor: cremiges Palmöl, stärkender Atmon, duftender Olean der und vieles mehr.

Dann springt, wie es scheint überraschend, der alte Jikhbar ibn Tamrikat vor den Thron und flucht salbungsvoll: "Du Wurm, der du aus dem Lehm gekrochen bist und der du wieder zu Staub zerfällst, Unwissender, vergißt du, daß du sterblich bist ?" Die Hohnworte lösen beifälliges Gemurmel aus, vor allem als Mustafa die Augen niederschlägt und deutlich hörbar sagt: "Ich habe gesündigt und bitte um Vergebung!"

Dann überreichen drei Sultane dem Thronfolger ein lanzenartiges Szepter mit seidenen Wimpeln und Edelsteinbesatz. "Sei unser Kalif, Malkillah III.!" Dann erdröhnt der ganze Saal, als über tausend Novadis den Satz wiederholen.

Der neue Kalif richtet sein Szepter nordwärts, dem Heimatstern entgegen, und das Jubelgeschrei der Versammelten greift die Bewohner der Stadt über, während ein prachtvolles Feuerwerk entzündet wird.

Meisterinformationen:

Nur zur Sicherheit: Die rituelle Beleidigung des Kalifen gehört zur Zeremonie - vergleichbar mit der letzten Ohrfeige, die ein mittelreichischer Ritter beim Ritterschlag hinnehmen muß.

Die Helden werden als Ehrengäste behandelt, im Rang etwa einem Emir entsprechend, und dürfen gleich hinter den Sultanen prozessieren.

Gestehen Sie Spielern, die nichts selbst daran denken, eine Talentprobe 'Etikette' zu, damit sie nicht mit zerfetzten Mänteln, zerschlissenen Wämsern, speckigen Lederrüstungen und zerfledderten Kettenhemden, sondern in angemessener Garderobe erscheinen.

Natürlich bleibt es auch dem Urteil der Helden überlassen, welche Geschenke sie mitbringen (Talentproben auf 'Etikette' und 'Schätzen').

Spezielle Informationen:

Die Gefolgsleute und Gäste beginnen nun sofort damit, dem neuen Kalifen Geschenke zu überreichen. Teppiche, Schattulen und Prunkwaffen türmen sich vor dem Thron auf, Pferde, Kamele und Sklavinnen sammeln sich links und rechts davon.

Etliche Sultane, von denen man während des ganzen Krieges nichts gehört hat, präsentieren Kostbarkeiten, unter anderem ein arabisches Straußenei, mit Perlen besetzt.

Die Shanja von Rashdul läßt durch Scheich Almut ben Saajd einen juwelenbesetzten Fächer überreichen.

Fürst Ras Kasan von Thalusa, der, vor 40 Jahren zum Rastullah-Glauben bekehrt, nach dem Fall Unaus flugs seine Freundschaft zu Al'Anfa beteuert hatte, hat ebenfalls seinen Wesir geschickt, der ein vergoldetes Efferdsschneckenhorn voll Perlen niederlegt.

Der neue kaiserliche Botschafter, Baron Rauwulf vom Berg, von seinem Neffen gerade rechtzeitig hergeschickt, hat Kaiser Hals Standardgeschenk bei Krönungen mitgebracht, die illustrierte Prachtausgabe "Residenzen unserer Fürsten" in Goldschnitt.

Das Festmahl

Allgemeine Informationen:

Das Festmahl anlässlich der Thronbesteigung beginnt am späten Vormittag.

Spezielle Informationen:

Während die Feiernden in anderen Räumen flanieren, schuferten im Thronsaal dreihundert Sklaven mit Höchstgeschwindigkeit, um die Geschenke zu verstauen und die Tafel aufzubauen: Dreifüße aus feinstem Khoramszedernholz, darauf Tischplatten aus poliertem Messing oder Silber, Unauer Glas, fast so schön wie Kusliker Kristall, novadische Keramik aus Amhalassih, flache Silberschalen, in denen büschelweise Räucherwerk verbrennt, dazwischen gebündelte Pfefferschoten und frische Tamariskenblüten als Dekoration.

Meisterinformationen:

Lassen Sie die Helden dieses Festmahl durchspielen. Schildern Sie die einzelnen Gänge, lassen Sie die Spieler darauf mit Appetit, Neugier oder Widerwillen reagieren. Verwickeln Sie die Helden in Gespräche mit ihren Nachbarn, die Belanglosigkeiten oder politische Intrigen beinhalten können - aber bei Hof ist kein Gespräch unwichtig.

Beschreiben Sie die kulturellen Eigenheiten, bei denen alte Kämpen plötzlich deplaziert und geckenhafte Höflinge in ihrem Element wirken.

Eine Talentprobe 'Etikette' läßt den Fremden begreifen, wie man im Palast von Mherwed speist: mit dem Waqqif (oder einem vergleichbaren Dolch) und mit den Händen.

Serviert werden Köstlichkeiten einer Art, die auch ein mächtiger Held nicht kennt, sofern er nicht als Sohn eines Fürsten oder Finanzmagnaten aufgewachsen ist.

Jeder Teilnehmer braucht eine Talentprobe 'Zechen', um die enormen Speisemengen entsprechend dosiert zu sich zu nehmen (üblicherweise nur mit der Spitze des Dolches). Andernfalls ergibt er sich einem hemmunglosen Fressen und ist bei der Hälfte der Gänge bereits dem Erbrechen nahe.

Allgemeine Informationen:

Ein geschäftiger Würdenträger tritt vor den Kalifen, verbeugt sich und erklärt in blumigstem Tulamidisch:

"Oh Beherrscher der Gottgefälligen, erhabener Kalif, Ehrwürdigster, der du uns Speis und Trank angedeihen läßt. Labe dich und deine edlen Gäste an dem, was wir, deine unwürdigen Diener, bereitet haben. Dies Festmahl sei eine kulinarische Rundreise durch die Geschichte des Kalifates. Man trage auf!"

Aus dem Inneren des Palastes erscheint ein Zug von etlichen Dutzenden mohischer Sklaven mit Platten aus Messing, Perlmutter und Gold. Darauf liegen duftende Getreidefladen, die der Kalif einen nach dem anderen küßt und auf ein Messingtablett legt, das dann von einem Sklaven zum jeweils nächsten Gast getragen wird.

Meisterinformationen:

Der Höfling ist Maimud ibn Shurin, der neue Serailik Pascha (Haushofmeister) des Kalifen.

Bei den Küssen des Kalifen handelt es sich um die Ritualisierung einer alten novadischen Höflichkeitsgeste, den Ehrengästen die Speisen vorzukauen und sie zu füttern.

Spezielle Informationen:

Zu den Ankündigungen des Serailik Pascha erscheinen nun etwa alle fünf Minuten die Sklaven mit einer neuen Speise. Sie servieren nur das Notwendigste ab. Es ist ihr offensichtliches Bemühen, die Tische nach und nach mit Speisen zu überladen.

Insgesamt werden - wie könnte es anders sein? - 99 einzelne Speisen und Zutaten serviert, wodurch das Festmahl weit über zehn Stunden dauert.

Allgemeine Informationen:

"Hirsebrot, am Stein gebacken, mit handgepreßtem Ziegenkäse.

Gebratene Hirse, dazu Dattelkerne in Schafmilch.

Gedörrtes von der Ziege.

Gewürfelte Wassermelonen mit frischem Ziegenhirn.

Spießchen von Schafffleisch mit Feuerkraut, mit Hirsebrotsstücken gegrillt.

Junge Feigen im eigenen Saft.

Rohe Schafleber.

Süßer Dattelwein aus El'Ankhra.

Braten vom Ziegenfleisch mit Schafkäse und Datteln.

Blaue Weintrauben aus Hayàbeth.

Kamelfleisch mit Hirse gekocht, triefend übergossen mit zerlassener Kamelbutter.

Aprikosen aus Al'Rifat.

Gekochtes Schaf, bestreut mit geriebenen Ingrimwurzeln.

Milch und Blut von den Ziegen.

Kamelhöcker im eigenen Fett mit Pfirsichen aus Birscha.

Frische Palmherzen aus Keft in warmer Kamelmilch.

Gesalzene Kamelhoden, in Palmöl gebacken.

Datteln, mit Mandeln gefüllt.

Unauer Tee mit Zucker und Pinienkernen."

Nach zweieinhalb Stunden wird eine Pause eingelegt. Der Kalif erhebt sich, um zu lustwandeln, die meisten Gäste folgen ihm oder legen sich zur Mittagsruhe. Am frühen Nachmittag kehrt man zur Tafel zurück.

"Blauer Punsch aus Unau.

Feinstes von der Gazelle, in Yoghurt eingelegt, mit Unauer Mandeln.

Aprikosensaft.

Thalusische Tomaten, gesalzen, mit Weißbrot.

Warmer Oleanderblütenwein.

Reis-Pilaw vom Selemferkel mit Khunchomer Pfeffer und Gurken.

Spalten von Zuckermelonen, mit Traubenmus übergossen.

Parfümierter Reiswein.

Bohnen, überbacken mit geschmolzenem Ziegenkäse.

Pfirsichtee.

Tulamidisches Pilaw vom Huhn mit Apfelstückchen.

Grüner Gadangpaprika, gegrillt, in Kuhmilch.

Gekochte Eier vom Wüstengalan mit Reisbrot.

Raschtulswaller Rotwein.

Hundefleisch auf thalusischem Reis, ungeschält und nur halb weichgekocht.

Teesorten aus dem Ongalo-Hochland."

Gegen Abend wird nochmals eine einstündige Pause eingelegt, während der der Kalif und die meisten Gäste im Garten spazieren.

"Warmer Weißwein aus dem Szintotal mit Akazienblütenblättern.

Geschmorte Baburiner Rüben.

Aranischer Schlauchwein.

Weißbrot, mit heißer Kamelbutter übergossen.

Sikramische Hartwurst.

Pasteten aus Zucker, Weizenmehl und Bornländischem Honig.

Heller Rotwein, mit Benbukkel-Zimt gewürzt.
Erdbeeren aus dem fernen Garetia.
Methumis-Tabak.
Feinstes Rauschkraut aus dem fernen Setokan."

Spezielle Informationen:

Nach dem Abschluß der 99 Speisen etwa zwei Stunden vor Mitternacht ordnet der Kalif traditionsgemäß an, alle Weinschläuche und Rauchwaren heranzuschaffen. Wer nicht kurz darauf vor Erschöpfung und Völlerei einschläft, bedient sich nun bis ins Morgengrauen nach Herzenslust.

Abenteurpunkte

Meisterinformationen:

Richtlinien (je Held):

0 AP: Der Held stolpert als Barbar durchs tulamidische Wunderland.

+50 AP: Der Held hält sich tapfer und versucht überall mitzumachen, aber nicht aus der Rolle zu fallen.

+100 AP: Der Held ist ein vollendeter Diplomat: perfekte Kleidung, passendes Geschenk, richtige Gesprächsthemen, maximaler Festgenuß.

Das Hofleben

"Wer möchte nicht einmal leben wie ein Fürst aus Tulamidenland?"

(Aus: "Kamele und Kalifen", von Ardo Stoorrebrandt, 994 n.BF.)

Die Politik

Die Gefolgschaft

Mit dem neuen Kalif wird auch ein beträchtlicher Teil des Hofstaates ausgewechselt. Abu Dhelrumuns Leibherren - bereits von den Al'Anfanern verfolgt - müssen traditionsgemäß mit dem, was sie am Leib tragen, in Verbannung gehen. Seinen treuen Lehrer Jikhbar ibn Tamrikat schickt Malkillah als Wesir nach Unau. Für Mherwed hat er eine modernere Lösung auf Lager: Mit der Erkenntnis, daß ein Großwesir ohnehin stets nur einen Wunsch hat (Kalif zu werden anstelle des Kalifen!), schafft Malkillah das Amt ab und ersetzt es durch mehrere andere. (Ausführlicheres siehe DIE WÜSTE KHOM, Seite 58.)

Leomar

Leomar von Almada wird im Zuge seiner geheimen Mission auch an die Helden herantreten, sofern sie nicht offensichtlich Feinde des Kaisers, des Neuen Reiches oder des Zwölfgötterglaubens sind. Er ist gar nicht so sehr an einem wiedererstarkten Kalifat interessiert. Der starke Einfluß der mittelländischen Helden auf den jungen und (relativ) toleranten Kalifen kommt ihm sehr recht.

Falls es den Helden nicht klar ist, wird er ihnen die Wirkung ihrer Präsenz klarmachen: Der Fanatismus der Wüstensöhne wird bereits durch notwendige Kompromisse und die Sachzwänge aventurischer Staatskunst gebremst, der Rondrakult macht sich - wenn auch nur als Geisterglaube - unentbehrlich, die Annehmlichkeiten mittelländischer Hochkultur beginnen die Geradlinigkeit des Nomadenlebens zu durchsetzen.

Der Luxus

Allgemeine Informationen:

Das Leben am novadischen Hof bietet mancherlei Zerstreuung: Die Jagd, die Festmähler, der Tanz, die schönen Frauen, die Märchen.

Spezielle Informationen:

Malkillah ist begeisterter Jäger, und ein Kalif jagt niemals ohne Begleitung. Beute sind vor allem Gazellen, aber es gibt auch einen alten Brauch, der im Balash Privileg und Pflicht der Herrscher zugleich ist: die Jagd auf die Warzenschweine, die den fruchtbaren Boden zerwühlen und die Ernte zertrampeln.

Am Nachmittag erholen sich Leib und Geist in den Palastgärten, deren Farben nach tularnidischer Vorliebe gestaltet sind: Almadanischer Goldregen, Blauer Flieder, grüne Feigenbäume. Dazwischen spazieren, tanzen und singen auffällig viele schöne Damen und Sklavinnen, die einer rahjagefälligen Nacht nicht abgeneigt scheinen.

Jeden Abend macht es sich der ganze Hofstaat gemütlich, und ein Haimamud erzählt eines der schönsten tulamidischen Märchen.

Da hört ihr die Sage vom Kühnen Dschadir, die vom Guldernen Drachenkönig, und die vom Krieg des Schlangensultans gegen den König der Vögel; das jüngste Unauer Epos "Der Sturz des neunmal rastullahverfluchten Ketzersultans"; und natürlich Berichte über die jüngsten Ereignisse und Heldentaten, und wenn auch die Novadis nicht so schnell Legenden ranken lassen wie die Thorwaler, so erkennt doch manch einer erst gegen Ende ein Märchen, das er selbst miterlebt hat.

Meisternformationen:

Trotz der Sittenstrenge des Nomadenlebens sind novadische Frauen durchaus liebeslustig. Manchmal ist es von Vorteil, Besitz zu sein: Wer keine Rechte hat, hat auch keine Verantwortung. Schuld ist immer der Mann. Zudem sind Fremde die einzige Möglichkeit sich zu amüsieren, kann man doch kaum auf die Brüder und Onkel des Gatten zurückgreifen.

Für weibliche Helden, insbesondere Schönheiten mit heller Haut, ergeben sich zahllose Möglichkeiten. Die meisten Novadis, allen voran der Kalif, sind charmante, glutvolle Eroberer, die mit ihrem Temperament und ihren Vorurteilen eine Frau je nach deren Veranlagung in Begeisterung oder helle Wut versetzen können.

Spielen Sie die Märchenstunden etwas aus und betonen Sie gewisse Stellen. In den meisten Spielrunden hat das Erzählen einer Sage stets etwas mit der Handlung zu tun, wenig aber mit Hintergrund und Rollenspiel. Wenn Sie Ihre Spieler auf die eine oder andere falsche Fährte führen, kann das nicht schaden. Was jedoch genauso wahrscheinlich ist: Vielleicht entsteht aus der Interpretation der Spieler und einer spontanen Idee Ihrerseits plötzlich tatsächlich eine Nebenhandlung.

Stellen Sie interessierten Helden - über die kalifische Bibliothek oder eigenes Wissen - jene Zitate zur Verfügung, mit denen die einzelnen Kapitel dieser Kampagne überschrieben sind. Insbesondere die "Offenbarung des Nayrakis" (siehe Kalender I bis IV), die vermutlich von Rohal dem Weisen stammt, mag die Helden grübeln lassen.

Der Erste Sterndeuter Kazan wird mit einem einschlägig gebildeten Helden über den Seher Nostris Thamos diskutieren. Der Zeitgenosse Rohals und der großen Niobara wird in dem Standardwerk der Hellsicht, »*Etherisches Geflüster*« wie folgt zitiert: "Der Eine über Alveran erkor nur Einen über Aventuria. Der Rabe greift nach dessen Thron. Doch die größte Göttergabe verliert den Wert, wenn der Ring sich schließt. Und unerwartet strauchelt der Rabe und fällt."

Einem halbwegs informierten DSA-Spieler mag der Ursupator mit dem Raben-Wappen ja vielleicht gleich zweimal in den Sinn kommen ...

Die Intrigen

Meisterinformationen:

Unvermeidlich bei Hofe sind kleine Intrigen und Mordanschläge.

Die Helden mögen in ihrer Arglosigkeit nicht damit rechnen, abersiesindzahllosenLeuteninihrenächstenUmgebung zu einem Dom im Auge geworden. Als Ungläubige stellen sie eine Beleidigung für jeden Diener Rastullahs dar. Als Fremde haben sie bei Hofe Karriere gemacht und vielen Einheimischen echte oder vermeintliche Chancen genommen. Vielleicht haben sie sich auch persönlich einen Feind gemacht: durch Ungeschick, Rüpelhaftigkeit, vielleicht aber auch Informationen an den Kalifen oder durch ein gewonnenes Duell. Schließlich: in einem Krieg sterben Menschen, und diese haben Verwandte; nicht selten suchen sie Trost darin, einem Außenseiter die Schuld zuzuschreiben und Rache zu planen.

Allgemeine Informationen:

Eine ausgesprochen hübsche Sklavin bietet euch eine Schale mit Obst und weichem Hirsebrod an.

Spezielle Informationen:

"Der Erste Mawdli bittet Euch, von den blauen Früchte der Demut zu speisen, ehe ihr ihn aufsucht."

Meisterinformationen:

Bei den blauen Früchten handelt es sich um schmackhafte Merach-Äpfel. Hat man innerhalb von drei Tagen vorher oder nachher Alkohol zu sich genommen (und welcher Held hat das nicht), erleidet man fast sofort 5W20 Schadenpunkte!

Um den Mordanschlag im letzten Augenblick zu verhindern, können Sie einem Spieler eine Talentprobe 'Pflanzenkunde - zugestehen und ihm ein vorbereitetes Zettelchen zuschieben. Andernfalls können Sie auch einen treuen novadischen Freund auftauchen lassen, der dem Ersten den Apfel aus der Hand schlägt: "Ihr Söhne der Einfalt, was tut ihr?"

Sheranbil ibn Amullah, Erster Mawdli des Kalifen und eben erst ernannt, weiß natürlich von nichts.

Wenn die Helden in der richtigen Stimmung sind, werden ihnen auch die Bettpfosten ihrer Nachtlager zu denken geben, die in Schälchen mit Alkohol stehen (gegen Skorpione).

Prinzessin Nedime

....Den Preis jenes Eingreifens in der Dritten Sphäre jedoch tragen jene, die es ~~am~~ wenigsten erwarten: die gänzlich Unschuldigen - und die Verursacher!"

(Aus: "Kunde von den Sphären - Offenbarung des Nayrakis", 395 v.H. - Fortsetzung)

Der Kalender

(ab 17.Travia (17 Hal))

17.Travia, 17 Hal: Das verselbständigte Heer der Novadis befreit Malkillabad.

24.Travia, 17 Hal: Baliho: Mit dem Attentat eines Ork-Söldners auf einen kaiserlichen Gardeoberst beginnt im Norden der Orkrieg.

Vierte Travia-Woche, 17 Hal: Das Szintotal wird von marodierenden Novadis und Söldner heimgesucht, die sich auch untereinander bekämpfen. Mehrfach wird Selem umkämpft. Die Insel Klein-Al'Anfa im Hafenviertel wird bei einem selemitischen Aufstand verwüstet.

Sklavenaufstände in West-Thalusien und Easar werden blutig, aber mit unterschiedlichem Erfolg niedergeschlagen.

28.Travia, 17 Hal: Malkillah III. ernennt Scheich Jassafer zum neuen Emir von Malkillabad und unterstellt ihm alle Beni Szelemjati. Dem Sultan von Selem bleibt nur seine Zeltstadt, die er sicherheitshalber erst Monate später wieder an den Szinto verlegt.

2.Boron bis **4.Boron**, 17 Hal: Das Heer der Kasimiten, kaum noch 1000 Mann, wird vor Selem von Oderin du Metuants Elitetruppen (600 Mann) gestellt und nach dreitägigem Gefecht geschlagen.

23.Boron, 17 Hal: Beginn des 251.Jahres nach Rastullahs

Erscheinen (novadische Zeitrechnung).
Geburtstag des Kaisers im Neuen Reich.

Gerüchte IV

Meisterinformationen:

Würfeln mit 2W6:

2 - "Die Thorwaler haben Selem überfallen." (Falsch)

3 - "Im Mhanadi liegen noch immer die Schätze, die die Bürger bei der Einnahme Mherweds versenkt haben." (Richtig)

4 - "Sobald wieder Frühling ist, greift Al'Anfa mit einem neuen Heer an!" (Falsch)

5 - "Malkillah hat wieder drei Batalyuni der Murawidun, der Mündelgarde des Kalifen, aufstellen lassen, nachdem die alten Batalyuni bei der Verteidigung Mherweds gefallen sind." (Richtig)

6 - "Der neue Kalif hält strenges Gericht: Er hat massenweise Verräter und Beutediebe neunteilen lassen." (Richtig)

7 - "Tar Honak ist nicht tot." (Falsch)

8 - "Es heißt, daß der Kalif zu heiraten wünscht. Alle Scheichs und Hairans sollen ihre schönsten Töchter nach Mherwed bringen." (Übertrieben)

9 - "Der Kalif hat seine erstgeborene Tochter mit dem Sohn von Fürst Selo Kulibin von Khunchom verlobt." (Richtig - sie ist noch nicht einmal gezeugt)

10 - "Wer die Goldene Locke Rastullahs aus dem Bethaus von Malkillabad wiederfindet, wird zum Emir ernannt." (Nicht auszuschließen)

11 - "Der Stumme Marum, der ehemalige Scharfrichter von Unau, hat mit seiner Räuberbande ein Dorf geplündert." (Richtig)

12 - "Die Seekriegsführung überläßt der Kalif in erster Linie seinem Kapudan Pascha El Harkir und dessen Piratenflotte." (Richtig)

Der Auftrag

"Moral und Gerechtigkeit sind unentbehrlich für Bürger und Bauer. Der wahre Staatsmann jedoch steht über den Dingen."

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

Meisterinformationen:

Nach einigen Wochen werden die Helden sich ein wenig an

das Hofleben gewöhnt haben. Das letzte Kapitel ihrer Abenteuer beginnt mit einer Privataudienz, zu der der Kalif von sich heraus die Helden lädt - normalerweise muß man Glück haben, um auf eigene Anfrage geladen zu werden. Lassen Sie die Spieler sich gewohnheitsmäßig Gedanken machen, welche Kleider sie anlegen und ob sie Geschenke mitnehmen wollen (Probe auf 'Etikette': nicht unbedingt nötig, wenn man eingeladen wird).

Allgemeine Informationen:

Der Kalif erwartet Euch im Kleinen Audienzraum, der durch zwei plätschernde Brunnen abhörsicher gemacht wurde und von zwei tauben Eunuchen bewacht wird. Der einzige Zeuge ist der greise Wesir Jikhbar ibn Tamrikat, der Euch während des ganzen Gespräches strafend mustert.

Malkillah beginnt das Gespräch entgegen seinen und den tulamidischen Gepflogenheiten ohne Umschweife:

"Um ein Wortspiel zu wählen: das schwärzeste Kapitel in der Geschichte des Kalifates ist beendet. Der Mautaban fuhr das Heer und verfolgt die letzten Feinde, und mit Rastullahs Gnade ist es nur eine Frage der Zeit, bis den letzten Eindringling seine Strafe ereilt hat.

Jetzt gilt es, dem Reich Rastullahs die Herrschaft zu sichern. Noch immer ist das Schicksal des Abu Dhelrumun ungeklärt, und noch immer sind nicht alle fremden Ansprüche auf den Thron verstummt. Allen voran ist es der Sultan von Gorien, dessen Name in diesem Zusammenhang immer wieder genannt wird.

Denn wisset: Die Erblinie des Abu Dhelrumun ist noch nicht erloschen. Der Glücklose hinterließ eine Tochter, Nedime mit Namen, die als verschollen gilt. Der Sultan von Gorien, ließ sie dereinst - oh neunfache Schande - in seinen Harem verschleppen, und später wurde sie - oh neunmal neunfache Schande - an einen Ungläubigen verheiratet.

Es wäre unweise, die Gerüchte zu leugnen, daß das Schicksal der Prinzessin Früchte getragen hat, und neunmal unweise zu vergessen, daß solches sich stets wiederholen kann.

Und wisset: Das Mutterrecht der Khom besagt, daß der Sohn einer Novadi stets ein Novadi ist. Jeder Sohn der Prinzessin ist ein Sohn des letzten Kalifen. Ja, schlimmer noch: Fünfzehn Jahre vergingen seit jener Entführung. Die Lendenkraft jenes ersten Sohnes mag schon erwacht sein, und jeder Sohn, den er mit einer Novadi zeugen wird, wird ein Sohn des letzten Kalifen sein.

Der Mawdli spricht: Wenn eine Palme faule Datteln trägt, dann zupfe nicht die Datteln von der Palme, sondern greife zur Axt.

Auf Euch, meine Kampfgefährten und Berater, ruht nun mein Blick, und ich habe nicht leichtfertig gewählt. Seid Ihr meine Axt! Und sofern es Euch möglich ist," fährt der Kalif fort, wobei er Euch ein silbernes Tablett mit einer golddurchwirkten Seidenschnur reicht, "bereitet ihnen einen leichten Tod ..."

Dann senkt er seinen Blick: "Ich habe gesündigt und bitte um Vergebung!"

Spezielle Informationen:

Sobald einer der Helden die dargebotene Seidenschnur angenommen hat, entläßt der Kalif seine Gäste. Jikhbar ibn Tarnrikat führt sie in den Vorraum, wo er abwartend stehen bleibt.

Meisterinformationen:

Jeder Held sollte das Kalifat inzwischen genügend kennen, um zu wissen, daß Malkillah diesen Auftrag keinesfalls diskutieren wird, sondern höchstens durch seinen Wesir einige Fragen beantworten wird. Sollte er doch belästigt werden, reagiert er bei der ersten Frage mit einem traurigen, dann mit einem zunehmend zornigen Blick, und stets mit einem wissenden: "Oh Ihr Kinder der Unschuld!"

Einiges bleibt unausgesprochen, sollte den Helden aber klar sein. Probe auf 'Menschenkenntnis': Ein tulamidischer Potentat wie Malkillah hat natürlich keine Bedenken, auch auf die Helden Attentäter anzusetzen, wenn sie den Auftrag ablehnen, dabei scheitern oder ihn verraten - und vielleicht sogar, wenn sie ihn erledigen (um die Geheimhaltung zu wahren).

Wenn Sie es besonders verwickelt machen wollen, umfaßt der Auftrag auch noch den Tod von Nedimes Ehemann. (Das kann auch nötig sein, wenn unter den Helden derjenige ist, der seine Karriere mit dem Solo-Abenteuer »**NEDIME - DIE TOCHTER DES KALIFEN**« begonnen hat - aber dieser Umstand eröffnet sowieso ganz neue Perspektiven...)

Auf die fast unvermeidliche Frage, warum die Helden Nedime beseitigen sollen und nicht Sultan Hasrabal, der sich ihrer bedient, lautet die Antwort in jedem Fall: "Oh Ihr Kinder der Unschuld! Weil die Ansprüche der Söhne Nedimes durchaus berechtigt sind!"

Spezielle Informationen:

Jikhbar ibn Tamrikat kann den Helden nur sehr wenig weitere Informationen zur Verfügung stellen. Abu Dhelrumunu hat "selbstverständlich die meisten Zeugen der schändlichen Ereignisse um Nedime durch den Mautaban töten lassen. Seine Leibherren, denen er genügend vertraute, sind - sofern sie den Krieg überlebt haben - in die Verbannung gegangen: der Leibarzt und der Sterndeuter.

Wenn die Helden keine Fragen mehr stellen, überreicht er ihnen die Ausrüstung für den Auftrag:

- Waffe und Rüstung nach Wahl (und nach tulamidischer Art);
- Kleidung für Reise und Hofhaltung, jeweils in tulamidischem und mittelländischem Stil;
- sofern nötig: je ein echtes weißes Shadif-Streitroß mit novadischem Sattel;
- je einen Beutel mit 5 frischgeprägten Maravedi (=10 Dukaten), 10 Hal'schen Dukaten und 100 aranischen Silberthalern;
- je 3 Wasserschläuche (jeweils für 1 Tag), 3 Stein (=kg) aufgefädelte Datteln, 3 Stein Salzfleisch vom Schaf;
- je 3 Rationen Rauchkraut und 1 Tiegel rötliche Tarnelensalbe.

Die Spur

"Selbst für einen Hellseher gehört es zu den schwierigsten Aufgaben, einen Gegenstand oder eine Person zu finden, von der er nichts kennt als ihren Aufenthaltsort vor einigen Jahrzehnten."

(Aus: "Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung", von Serafin dem Seher, 176 v.H.)

Meisterinformationen:

Wir überlassen es Ihrer Gestaltung, welche Spur Nedime seit ihrem Verschwinden hinterlassen hat. Das folgende ist nur als Vorschlag zu verstehen, den Sie - je nach detektivischer Veranlagung Ihrer Spieler - mit Recherchen, Umwegen, oder sogar zusätzlichen Abenteuern versehen können.

Die Leibherren

Meisterinformationen:

Der verbannte Leibarzt Chanan ben Dilhaban ist nach Khunchom gereist und sucht dort im Hafenviertel noch immer nach einer preiswerten Fähre in das "verbotene Paradies" Maraskan. Er weiß, daß Nedime nach ihrer Rettung aus Al'Ahabad "keine erkennbaren Anzeichen einer zu erwartenden Geburt" zeigte, und daß ihr Gemahl versprochen hat, daß es ihr im Kaiserreich gut gehen würde. Der Sterndeuter Kheriman ben Raschid ist nach Anchopal aufgebrochen, einem Zentrum der aventurischen Sterndeuterei. Im Ordenshaus der Grauen Stäbe von Perricum kann man ihn beim Studium finden. Er hat Nedime vor ihrer Abreise noch ein Horoskop erstellt: "Du wirst in ein Land der Rubine ziehen. Du wirst Kinder haben, die immer lachen werden. Wenn sie an der Schwelle zur Mannbarkeit stehen, droht ihnen Unheil, aber ein Held aus dem Norden wird dir zur Seite stehen. Und du wirst Einzug in die Welt der Märchen halten." (Wenn Sie wissen wollen, wie diese Prophezeiungen sich erfüllt haben, lesen Sie das folgende Kapitel.) Die treffendste Vorhersage betrifft das Land der Rubine (tulamidisch: Almagine), von denen Almada seinen Namen hat.

Beide Leibherren kennen natürlich die Geschichte von der Entführung Nedimes: Abu Dhelrumuns Verhandlungsversuche mit Hasrabal, die Entführung, der Tod des letzten Mautabans und zweier Dutzend Helden bei Befreiungsversuchen, der Erfolg eines mittelländischen Helden, die peinliche Einlösung des Heiratsversprechens für den Retter (den man natürlich als Novadi und als zukünftigen Kalifen gesehen hatte) sowie die Vertuschung der gesamten Affäre. Beide Leibherren sind ehemalige Würdenträger, die nun alt und fast mittellos sind; d.h., daß sie versuchen werden, größtmöglichen Gewinn aus ihrem Wissen zu schlagen.

Das Mittelreich

Meisterinformationen:

Der Weg Nedimes führt von Mherwed entweder nordwärts nach Aranien (der Besuch in Anchopal spart viel Zeit) und dann ins Mittelreich. Eine nette Spur wäre ein tulamidischer Tavernenbesitzer, der die Helden überaus freundlich behandelt.

Allgemeine Informationen:

"Ich mag Mittelländer. Vor 15 Jahren hatten wir hier einen Oger, einen echten Menschenfresser aus dem Raschtulswall, der allen sehr zu schaffen machte. Da kam so ein Recke aus dem Norden - der war mit einer echten Prinzessin verheiratet - und hat das Monstrum aufgespürt und erledigt. Anschließend hat er sich zwar mordsmäßig volllaufen lassen auf meine Kosten ... - aber was soll's! Eine Runde Dattelwein für Euch!"



Meisterinformationen:

Die logische nächste Etappe ist Gareth; jeder Weltenbummler, der in der Ferne Erfolg gehabt, geht zunächst in "seine" Hauptstadt. Mögliche Informationsquellen sind die Diebesgilde oder die Bettlergilde, eventuell über den Phex-Tempel zu kontaktieren; auch die Kirchen von Travia und Hesinde könnten hilfreich sein.

Alle Spuren - sowohl konkrete Informationen wie gutgemeinte Ratschläge - führen in Rashdu Ad'dals Bordell "Haus Keft". Hier hat Nedime schon mehrfach, zuletzt vor vier Jahren das Programm (in allen Ehren) bereichert - mit Märchenerzählen. Der geschäftstüchtige Rashdu hat sie in bester Erinnerung ("Die hätte bei mir reich werden können!") und verweist auf Khorim Al'Rian. Auch in dessen solidem Wirtshaus "Almada-Stube" ist Nedime mehrfach aufgetreten. (Beide siehe »Das Land des Schwarzen Auges« Seite 1251126). Khorim hat Nedime auch vor über 12 Jahren zum ersten Mal zu Verwandten in Punin vermittelt. Punin hat eine starke tulamidische Gemeinde (ein Zehntel der 16000 Einwohner), die wie alle Minderheiten engen Kontakt haben. Schon nach kurzem Fragen hat man unter den Tulamiden einen Novadi gefunden, und der kennt Nedime mit Sicherheit.

Alrik

Meisterinformation:

Nedimes Weg hängt sehr von jenem Abenteurer ab, der die Prinzessin als Belohnung für seine Heldentat heiraten durfte. Wie diese Meisterperson aussieht, ob sie überhaupt existiert, hängt von Ihrer Runde ab.

Wir wollen ihn im weiteren Alrik nennen. Alrik (unser aus vielen Regel-Beispielen bekannte Held) stammt aus dem kleinen Dorf Trutzbach (unserem Regel-Beispiel-Dorf) und ist ein typischer DSA-Solo-Abenteurer-Held - haben wir so nicht alle einmal angefangen? Hat möglicherweise gar Ihr erster Held einst die schöne Prinzessin geheiratet?

Nach den wunderschönen Flitterwochen, die notgedrungen auf der Reise nach Norden verbracht werden müssen, stellt Alrik zunehmend fest, daß er eigentlich gar nicht zur Häuslichkeit neigt und daß die schöne Nedime bei genauer Betrachtung vor allem ein hübscher Klotz an seinem Abenteurerbein ist. So erhebt er sich eines Tages (vermutlich selbst nichts Böses ahnend) mit den Worten: "Ich treff mich mal kurz mit meinen alten Kumpels..."

Fortan mußte Nedime sich alleine durch's Leben schlagen, d.h. alleine mit ihren drei Kindern - denn zu dem einen oder anderen Besuch bei seiner Gattin konnte sich Alrik doch noch aufraffen.

Nedime

Meisterinformation:

■ Als novadische Prinzessin hatte Nedime wenig gelernt, das

sie und ihre Kinder ernähren konnte, außer Tanzen, Singen, Zitar spielen und Märchen Erzählen. Da sie schnell feststellte, daß Tänzerinnen im Mittelreich keineswegs das gleiche Ansehen wie im Land der Ersten Sonne genossen (eher im Gegenteil), griff sie auf den reichen Schatz tulamidischer Märchen zurück, die sie seitdem in Herbergen, auf Marktplätzen und vor Hesindetempeln einem staunenden Publikum erzählt.

Meist bringen die Märchenabende der noch immer wunderschönen Prinzessin mit den traurigen Augen und dem wertvollen Adamantringlein im Nasenflügel so viele Gäste in eine Herberge, daß Nedime mit ihren Kindern kostenlos essen und nächtigen kann. Aber oft genug muß sie sich auch bei einer Suppenküche des Ordens des heiligen Badilak einfinden.

Nedime hat es seit langem aufgegeben, sich bei ihren Auftritten als Tochter des novadischen Kalifen auszugeben - das tut jede dritte Gauklerin oder Streunerin mit dem passenden Äußeren auch. Meist wahrt sie ihr offensichtliches Geheimnis, was die Neugier und auch die Gastfreundschaft vieler Mittelreicher fördert, vor allem vieler Männer, die sich (bisher allerdings vergeblich) etwas mehr erhoffen als einen Privatvortrag des Märchens von "Nedime, der Tochter des Kalifen".

Die Kinder

Meisterinformationen:

Nedimes drei Kinder halten sich meist in ihrer Nähe auf. Die zwei Knaben, braungebrannt, muskulös und rothaarig, sehen ihrem Vater sehr ähnlich, die kleine Tochter ist jetzt schon eine exotische Schönheit.

Alrik (12 Jahre) wuchs von klein auf als männlicher Beschützer seiner Mutter auf. Er ist stolz und heißblütig und kann jetzt schon mit einem Krummschwert seines Vaters umgehen - ein Novadi mit dem Äußeren eines Mittelländers. Der Stolz seiner Mutter wiederum hat es nicht zugelassen, ihm das Wissen um sein verlorenes Erbe vorzuenthalten.

Zitat: "Eines Tages werde ich auf einem Schimmel im fernen Mherwed einziehen und den Thron besteigen." (Seine Karriere als Abenteurer ist fast unvermeidlich ...)

Hagen (10 Jahre) ist der Schatten seines Bruders, wenn auch etwas stämmiger. Während Alrik die Mutter selbst beschützt, wacht Hagen über ihren guten Ruf. Er trägt ständig die Narben irgendeines Kampfes mit einem frechen Streunerjungen oder einem hochnäsigen Bürgersöhnchen.

Zitat: "Nimm das zurück, du Sohn einer Beutelratte, oder ich lasse dich deine Zunge fressen!"

Harika (7 Jahre) ist ein richtiges Prinzeßchen, das ständig am Rockzipfel der Mutter hängt und scheu-kokett mit irgendwelchen Bewunderern liebäugelt.

Die Lösung

"Nun erwies er sich erneut als wahrer Held, erkannte er doch, daß hier nur eine einzige, alles entscheidende Handlung zum Ziel führen konnte."

(Aus "Die Sage vom Rondra-Heiligen Leomar: Ein wahrer aventurischer Held", Baburiner Ausgabe zum 1800. Geburtstag, Kapitel VI)

Meisterinformationen:

Eigentlich dürfte dieser Auftrag für unsere Helden viel weniger ein praktisches als ein moralisches Problem darstellen. Wir gehen davon aus, daß ein Held, der in seinem Leben unzählige Male für 'das Gute' stritt, gar nicht erst lange darüber nachdenkt, ob er, fast am Ende seiner Karriere angelangt, nun die Laufbahn eines Kindermörders einschlägt. Das Dilemma, vor dem - wie wir hoffen - jeder anständige Held steht, ist: Wie kann man die Interessen aller Beteiligten wahren, nämlich das Leben der Opfer, die Stabilität des Kalifates, die Freundschaft der Helden mit dem Kalifen und nicht zuletzt den Seelenfrieden der Helden? Am sinnvollsten ist es, wenn Sie sich an der Diskussion der Spieler beteiligen. Die Helden werden zwar niemanden an ihren Beratungen beteiligen, aber sie werden tagelang jede Möglichkeit erörtern, wo den Spielern nur wenige Stunden zu Verfügung stehen. Dazu kommen die enorme Welterfahrung und auch die reine Klugheit der Helden, die die Spieler beim besten Willen nicht simulieren können: oberhalb von KL:16 verfügt ein Held einfache über Rohalsche Einsichten und Hesindiale Ideen. Gehen Sie gerade solchen Spielern zu Hand, bei denen die Grenzen des Rollenspiels erreicht sind. Nach erfolgreicher Klugheitsprobe können Sie die Helden durchaus mit 'göttlichen Eingebungen' ausstatten: "Dir ist natürlich klar .." "Dazu fällt dir ein .." "Folgender Einwand drängt sich dir auf .."

Wenn es Ihnen und Ihren Spielern Spaß macht, können Sie an die Position Leomars von Almada erinnern und das rein moralische Dilemma noch um einen machtpolitischen und religiösen Aspekt erweitern. Das Mittelreich sieht einen unumstrittenen Kalifen gar nicht so gerne. Das Überleben Nedimes und ihres halb mittelländischen Sohnes schwächt Malkillahs Position und fördert die der Mittelländer. Ausnahmsweise sind die Wege der schmutzigen Politik und des Gewissens - zumindest für einen Mittelländer - die gleichen.

Im Folgenden seien die meisten denkbaren Lösungen angesprochen; aber es sei gleich gesagt: keine ist perfekt!

Tod

Unseren Erfahrungen zufolge gibt es immer einige **Heldengruppen**, die einfach den Auftrag ausführen werden: "Ich fürchte, das ist wirklich die einzige Möglichkeit.."

Was soll man dazu sagen? Wer seinen Helden in die Nähe der 20. Stufe geführt hat und dabei stets fernab aller Erwägungen von heroischer Moral und stilvollem Spiel den Weg des geringsten Widerstandes gewählt hat, mag mit dieser Lösung wohl zufrieden sein. Er wird ohnehin nie begreifen, daß es im Fantasy-Rollenspiel auch um andere Dinge geht als zu überleben, viele Gegner zu erschlagen und Berge von Schätzen anzuhäufen...

Zum Schweigen bringen

Sehr schnell stellen die meisten Spieler fest, daß es im wesentlichen darum geht, zu garantieren, daß Nedime keine Thronansprüche stellen wird. Wie brennend diese Frage ist, erkennt jeder Held, der sich mit Alnk Junior unterhält.

Die tulamidische Methode, jemandes Ansprüche zum Verstummen zu bringen, ist natürlich das Abschneiden der Zunge (was nur bei Analphabeten wirkt - und Nedime kann schreiben!). Die mittelländische Methode verläßt sich - sofern man das Opfer überzeugen kann - auf einen heiligen Schwur; für einen Novadi bietet sich der Zweite Rastullahel-lah (18.Peraïne) an.

Nedime läßt sich, wenn man ihr die politische Lage überzeugend erklärt, als Patriotin leicht überzeugen. Alrik Junior dagegen lehnt so ein Ansinnen als Verrat ab und läßt sich nur auf flehentliches Bitten seiner Mutter erweichen, den Schwur abzulegen. Jeder, dem eine 'Menschenkenntnis'-Probe gelingt, kann sich jedoch ausrechnen, daß Alrik spätestens in zehn Jahren den Schwur als "jugendlichen Leichtsinns, zum dem ich gezwungen wurde, um meine Mutter zu retten" abtun wird.

Außerdem wird mit dieser Methode nicht verhindert, daß sich jemand (im Zweifelsfall Sultan Hasrabal) zum Sprecher der Schweigenden macht und in ihrem Namen die Ansprüche einbringt.

Verschwinden lassen

Es scheint unvermeidlich, dafür zu sorgen, daß niemand anderer Nedime und ihre Kinder finden kann.

Treue Zwölfgöttergläubige werden hier vermutlich an ein Tempelkloster denken; besonders die Kirche der Travia verteidigt das Asylrecht verbissen - wenn der Betroffene darum bittet. Im Bomland, im Svelltschen Städtebund, in Nostria & Andergast oder auf den Zyklopeninseln gibt es etliche abgelegene Stätten, die sich stiller Kontemplation hingeben und wo manch ein versteckter Erbe oder entflohener Verbrecher ein zweites, besinnlicheres Leben begonnen hat. Eine Bekehrung wäre nicht unbedingt notwendig, aber natürlich werden Travia-Geweihte auf eine novadische

Märchenerzählerin anders reagieren als beispielsweise He-sinde-Geweihte.

Andere Orte, wo die Familie Asyl finden könnte (geheim, bewacht und gut versorgt), wären die einsame Burg oder das Landgut eines Landadeligen, eine passende Magierakademie, oder eine thorwalsche Seeräuberinsel. Auch gute Kontakte zu Elfen, Zwergen oder Waldmenschen könnten hier hilfreich sein.

Alle diese Ideen basieren im Wesentlichen auf der Mitarbeit der Versteckten - obwohl man das Wort "bewacht" auch anders auslegen könnte. Auch hier gilt: Nedime würde sich in ihr Schicksal fügen, Alnk wahrscheinlich nur vorübergehend; sofern er keine neue Lebensaufgabe gefunden hat, würde er irgendwann einen Fluchtversuch wagen.

Vorgetäuschter Tod

Eine große Anzahl von Lösungen basiert auf der Voraussetzung: "Wenn alle bösen Menschen (der Kalif eingeschlossen) glauben würden ..." Diese Varianten sind (wiederum unter dem Vorbehalt der Mitarbeit der Betroffenen) die effektivsten.

Die Rückmeldung der "Mörder" nur mit einem ausführlichen Bericht könnte zu durchsichtig sein, auch wenn man sich auf spurlose Beseitigung ("von Khoramsbestien zerrissen") oder einen blutigen Khunchomer beruft. Das Mitbringen vorgeblicher Trophäen wäre hilfreich (wer weiß schon, wie die Prinzessin nach 15 Jahren aussieht, geschweige denn ihre vermutlichen Kinder), erzeugt aber neue moralische und praktische Probleme: Woher nehmen?

Gottesurteil

Nach der Diskussion einiger der obigen Lösungen beginnt sich der Unmut meist gegen Jung-Alnk zu richten. Es zeigt sich, wie schmal der moralische Grat ist, auf dem die Helden wandern: Hier die liebliche Prinzessin, die zu jedem Arrangement bereit ist - wer wird einer Frau etwas antun? Hier der flaumbärtige Bengel, der jeden noch so vernünftigen Kom-

promiß ablehnt und sein Erbteil will - dann soll er doch darum kämpfen!

Damit kommen wir zu den Duellen und Gottesurteilen: vom vorbereiteten Duell, bei dem der Held dem jungen Recken aufopferungsvoll die bessere Waffe, das Pferd und vielleicht sogar noch die Ausbildung zur Verfügung stellt; bis hin zu einem verabredeten Gottesurteil in einigen Jahren: "Wenn du dich dereinst reif fühlst, um dein Erbe zu streiten..."

Hier tendiert die Handlung zum Episch-Tragischen, fast schon zum klassischen Vater-Sohn-Konflikt. Rondra-Geweihte und -Gefällige können hier ganz neue Höhen der schicksalsbeladenen Tiefgründigkeit erreichen ...

Heirat

Schließlich bleibt jene romantische, alles rettende Lösung, die mindestens so unglaublich ist wie die anderen: Malkillah III. heiratet Nedime, die Tochter des letzten Kalifen, und adoptiert Alrik Junior, den nächsten Kalifen. Eben! Warum haben wir nicht gleich daran gedacht?

Malkillah kann ohnehin noch mehrmals heiraten, Nedime und Alnk Junior haben, wofür sie immer bestimmt waren. Wer sollte etwas dagegen haben?

Alnk - der Ehemann Nedimes! Wir erinnern uns: Nedime ist verheiratet!

Die novadische Scheidung erlaubt der Ehefrau nur dann, ihren Ehemann zu verlassen, wenn er ihr eine andere Gattin deutlich vorzieht oder wenn ihre Sippe mit der seinen in Fehde liegt. Beides scheint unseren großzügigen Helden gegeben zu sein, aber ob das die strengen Mawdliyat auch so sehen? Nun ja, wollen wir hoffen, daß sich ein Mawdli findet, der weise genug ist...

Es bleibt die "maraskanische" Scheidung: Alrik zu töten - diesen Mistkerl, der die entzückende Nedime im Stich gelassen hat - ist ein 'Opfer', das einige Helden gerne bringen würden - wenn sie ihn jemals finden. Bei der Verfolgung werden sie dann merken, daß dieser Alrik ihnen gar nicht so unähnlich ist, und eine unblutige Lösung anstreben: Wenn man ihm genügend Dukaten bietet, wird Alrik, der Abenteurer gewiß bereit sein, fürderhin als tot zu gelten...

Abenteuerpunkte

Meisterinformationen:

Was immer die Helden für eine Lösung finden, vergeben Sie Abenteuerpunkte je nachdem, wieviele Seiten mit dem Ergebnis grundsätzlich zufrieden sein können:

Richtlinien (für die ganze Gruppe):

Nedime (und Hanka) überlebt: **+150 AP**

Nedime sicher und zufriedenstellend untergebracht: **+50 AP bis +100 AP**

Jung-Alrik (und Hagen) überlebt: **+100 AP**

Jung-Alnk sicher und zufriedenstellend untergebracht: **+50 AP bis +150 AP**

Novadis halten das Problem Nedime für beseitigt: **+100 AP bis +200 AP**

Verhindert, daß Jung-Alrik (und Hagen) Thronansprüche geltend machen: **+100 AP bis +250 AP**

Verhindert, daß andere Jung-Alnks Thronansprüche geltend machen: **+100 AP bis +250 AP**

Jung-Alriks (und Hagens) Thronansprüche direkt gesichert: **+250 AP**

Alnk Senior überlebt: **MK in AP**

Helden sind Verfolgung durch Malkillah ausgesetzt: **-100 AP bis -250 AP**

Das Ende des Abenteuers

"Da sich nun alles zum Guten gewandt hatte, verschwand der Recke jedoch, wie es eines echten Helden würdig ist, der sich in der Tat auszeichnet, nicht jedoch nach der Tat!"

(Aus "Die Sage vom Rondra-Heiligen Leomar: Ein wahrer aventurischer Held", Baburiner Ausgabe zum 1800. Geburtstag, Kapitel VIII)

Meisterinformationen:

■ Mit dem Lösung des Problemes Nedime ist die Kampagne um den Löwen und den Raben im Wesentlichen beendet.

Die Rückkehr

Es hängt von der gefundenen Lösung und dem Charakter der Helden ab, ob sie für eine Vollzugsmeldung nach Mherwed zurückkehren oder nicht, ebenso, ob sie eine Belohnung erhalten oder nicht. Danach haben sie dort in jedem Fall wenig zu suchen. Es ist durchaus im Sinne Malkillahs, wenn seine Agenten nun für einige Zeit in anderen Gebieten Aventuriens verschwinden. Lassen Sie den Helden jedoch einen Rückweg offen; es wird für sie weitere Abenteuer am Hof des Kalifen Malkillah III. geben.

Wenn sich die Notwendigkeit ergeben hat, die Kampagne in die laufende Handlung einzufügen, greifen Sie nun auf folgende Szene zurück. Ein alananischer Boron-Geweihter - vermutlich aus der näheren Umgebung des Patriarchen - spürt die Helden auf. Er hat inzwischen den heiligen Talisman an sich gebracht. "Mit euren Taten habt ihr die Weltgeschichte verändert, aber mit diesen Taten werdet ihr euch nicht brüsten! Boron Visar steh' mir bei!" Mit diesen Worten wirkt er ein letztes Wunder - die Rache des Boron - und raubt den Helden die Erinnerung über die gesamte Dauer der Kampagne. Erst Jahre später kann das Gedächtnis der Helden auf diese Erfahrungen zurückgreifen, und daher erhalten die Spieler erst heute ihre Abenteuerpunkte.

Aventurien danach

Die endgültige Situation in Aventurien mit Abschluß der Kampagne ist in etwa folgende:
Kalif Abu Dhelrumun ist definitiv tot, Malkillah III.

sein Nachfolger. Das Kalifat hat seine alten Grenzen wieder erreicht, aber es wird noch eine halbe Generation dauern, bis es die schweren Verluste ersetzt hat. Der Kalif von Mherwed gehört von nun an eher zu den Sympathieträgern unter den Meisterpersonen, bleibt aber dennoch ein Hauptgegner des zwölfgöttergläubigen Kaiserreiches. Unmittelbar gefährlicher sind jene novadischen Sultane, die ohne Bindung zum Kalifat sind und ihren heiligen Krieg daher entsprechend rücksichtslos fortführen können. Wenn sie einen "bösen Sultan" brauchen, greifen sie auf jene von Mhanadistan (Erkin), Selem, Chababien oder Arratistan zurück - und natürlich Hasrabal von Gorien.

Auch Tar Honak ist definitiv tot (obwohl wir uns bei seinen Beziehungen nicht ganz sicher sein können). Sein Nachfolger wird nach einigen Wirren sein Sohn Amir. Admiral Darion Paligan wurde von El Harkir zum Sklaven gemacht; sein Schicksal bleibt ungewiß.

Al'Anfa hält Selem weiterhin besetzt, hat aber im Wesentlichen nichts durch den Krieg gewonnen; der Großkönig von Selem (nicht zu verwechseln mit dem Sultan von Selem) bleibt nominell Regent der Stadt. Auch Al'Anfas Verluste beschränken die militärischen Möglichkeiten für einige Jahre. Auf See bleibt der Kriegszustand mit Festum bestehen, obwohl beide Seiten kostspielige Auseinandersetzungen scheuen.

Mengbilla schließlich wird sich bald aus Port Corrad zurückziehen, um seine Handelsbeziehungen so bald wie möglich zu normalisieren.

Schreiben Sie uns doch, wie Ihnen und Ihren Spielern die Idee einer Kampagne an sich und ihre Gestaltung gefallen hat. Vor allem aber, welche Lösung für das Problem Nedime Ihre Helden gefunden haben - die häufigste Lösung wird auf jeden Fall in die offizielle aventurische Geschichtsschreibung eingehen.

Eigens und nur für diesen Zweck können Sie sich auch direkt an den Autor wenden:

Hadmar Freiherr von Wieser
Schießstattstraße 9/7
A-5020 Salzburg
Österreich

Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann.

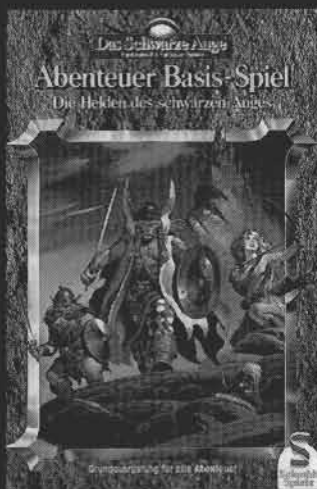
Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen?

Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box **»Die Helden des Schwarzen Auges«**. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den **»Abenteuer-Büchern«** dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt **»Solo-Abenteuer«**, die man allein spielen kann, und **»Gruppen-Abenteuer«**, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteuer-Punkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.



Zum Inhalt des Buches »Der Löwe und der Rabe, Band 2«

Al'Anfa überfällt das Kalifat! Diese Schreckensmeldung raste vor nicht langer Zeit durch die aventurische Presse. Doch dann stürzte das Kaiserreich selbst in Orkkrieg und Rebellion. Darüber ist der Süden des Kontinents in Vergessenheit geraten. Was ist damals wirklich geschehen? Wie viele Schlachten wurden geschlagen, wie viele Herrscher gestürzt? Und welche Bedeutung hat all dies heute für unsere Helden?

Die beiden Abenteuerbände bilden eine Kampagne, bestehend aus einem knappen Dutzend Abenteuern, die sich über zwei Jahre und den halben Kontinent erstrecken. Umfangreiche Beschreibungen von Personen und Festungen ermöglichen die völlig eigenständige Gestaltung einer Handlung im Land der Ersten Sonne.

Zur Beachtung: Zur Unterstützung der Kampagne sollte die Spielhilfe »Die Wüste Khom« verwendet werden — die Abenteuer sind aber auch ohne diese Box spielbar.

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



01785

T.Nr. 208965

CE



4 002998 017851