



Das Schwarze Auge

DIE GEFANGENEN
VON SANTOBAL



1403.2

Ibonka

kursline B

Toteminsel
der Wilden

1403.1

Santobal

Manducario

Saphirna

Espencianola

270.7

Sukkuvelani

kein
durchkommen

Eskeban Quema 28



Die Gefangenen von Santobal



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Nikolai Hoch, Serina Hänichen

Autor

David Schmidt

Lektorat

Johannes Kaub

Korrektorat

Jan-Philipp Wex

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Christian Schob

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Verena Biskup, Steffen Brand, Tristan Denecke, Anja Di Paolo,
Dagmara Matuszak, Matthias Rothenaicher, Christian Schob, Elif Siebenpfeiffer,
Stefan Wacker, Lars Weiler, Michael Witmann, Maja Wrzosek

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

Copyright © 2019 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

Mit Dank an Simon Braunstein, Michael Heinz,
Philipp Karl, Johannes Kurzweil, Jochen Philipp,
Sonja Schmidt und Jan Unkrich

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	05
Der Weg ins Abenteuer	08
In der Mine	17
Der Kampf um die Freiheit	58



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

- **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.
- **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind, oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.
- **Gerüchte:** Wenn Helden Informationen sammeln, hören sie gelegentlich Klatsch und Tratsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem - (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.
- **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSC mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitwerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel nicht wichtig sind.
- **Erweiterungsregeln:** Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. bei der Sonderfertigkeit Trampeln^{ABE008}.
ABE – Aventurisches Bestiarium
AKO – Aventurisches Kompendium
- **Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuerstarts bereits tot.**

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

Dem Meister zum Geleit

Willkommen im tiefen Süden Aventuriens! Du hältst gerade ein Abenteuer der 5. Edition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** in Händen.

Die Gefangenen von Santobal führt dich und deine Spieler auf eine entlegene Insel in der südaventurischen Charyptik und versetzt die Helden in eine ungewohnte Situation: Sie begeben sich als Häftlinge in eine al'anfanische Gefängniszelle. Fern ihrer vertrauten Umgebung und ohne ihre gewohnte Ausrüstung stehen sie in lebensgefährlichen Stollen zwischen den Peitschen der Aufseher und den Spitzhacken der mit ihnen eingesperrten Schurken. Um an diesem Ort zu überleben und letztlich von dort zu entinnen bedarf es Mut, List, Reichtum und Beharrlichkeit – und der Bereitschaft, auch ungewöhnliche Allianzen in Betracht zu ziehen. Du findest alle zum Spielen des Abenteuers relevanten Informationen in diesem Band. Weitere Hintergrundinformationen zur Region, die als Schauplatz dient, ihrem Flair und ihren Bewohnern kannst du im **Aventurischen Almanach** nachlesen.

Kleines Glossar für das Südmeer und Al'Anfa

Adamantenkonvoi: jährlich stattfindender Schiffstransport von auf Sukkuvelani erwirtschaftetem Edelmetall, Diamanten und Gewürzen nach Al'Anfa

Alphana: anderer Name für Ilmenblatt, ein Rauschkraut, das auch in der Alchimie Verwendung findet

Chorhop: Stadt an der aventurischen Westküste, mit Al'Anfa verbündet, bekannt für Wett- und Glücksspiel

Fana: freie Bürger des al'anfanischen Imperiums

Hanfla: Fluss durch Al'Anfa

Hesindigo: wertvoller Farbstoff, wird aus dem Guraanstrauch gewonnen, der auf den Waldinseln heimisch ist

Hoher Rat der Zwölf: ehemaliges Verwaltungsorgan in Al'Anfa, 1035 BF abgeschafft

Meridiana: historischer Name des Vizekönigreichs, aus dem das Imperium von Al'Anfa hervorgegangen ist; mittlerweile Bezeichnung für die große Halbinsel im Südwesten Aventuriens

Mohagoni: rotbraun schimmerndes Edelmetall, das im Regenwald wächst

Schivone: modernes horasisches Segelschiff mit drei oder vier Masten

Schwarze Armada: Hochseeflotte des Al'anfanischen Imperiums, umfasst mehr als 120 Schiffe

Schwarze Perle: anderer Name für die Stadt Al'Anfa

Schwarzer Bund des Kor: unabhängige Söldnertruppe mit Sitz in Al'Anfa, die häufig im Dienste des Al'anfanischen Imperiums steht

Shatakknolle: leicht giftiges Wurzelgemüse, Maniok

Silberberg: Stadtteil Al'Anfas, in dem sich die Residenzen der wohlhabenden Granden und der Tempelkomplex des Boron befinden

EINLEITUNG



»Scher dich nach Santobal!«

—populäre südaventurische Beschimpfung, neuzeitlich

»Boron steh uns bei! Wenn das hier schief geht, landen wir alle in Santobal.«

—Capitan Diago Delazar, meridianischer Kriegsheld, 1040 BF

»[...]

12. Rondra 1041 BF:

—~~Gefangener 2460: kräftiger Utulusklave mit nur einem Ohr~~
24. Travia (Stolleneinsturz)

—~~Gefangener 2461: Reo Diamantez, verurteilt wegen Piraterie~~
15. Hesinde (Wundfieber)

—~~Gefangener 2462: Orelia, verurteilt wegen Piraterie~~ 3. Efferd
(Fluchtversuch)

—Gefangener 2463: Traviado Solantez, verurteilt wegen Ver-
schwörung, Vermerk: nur leichte Arbeiten

—~~Gefangener 2464: Rowinja Holkheimer, verurteilt wegen~~
~~Schmuggels~~ 24. Travia (Stolleneinsturz)

26. Rondra 1041 BF:

—Gefangener 2465: Silvana Bonareth, verurteilt wegen Ver-
schwörung, Vermerk: im Todesfall Präfekt Ghorio Kugres
benachrichtigen

—~~Gefangener 2466: Rothhaarige Sklavin aus dem Born-~~
~~land, Unruhestifterin, Vermerk: im Auge behalten~~ 1. Tsa
(Erschöpfung)

—~~Gefangener 2467: Pet'nehem, Kriegsgefangener Kemi~~ 9. Fi-
run (Streit unter Gefangenen)

[...]

—aus dem Hauptbuch der Diamantenmine Santobal, 1041 BF

Das Abenteuer im Überblick

Die Helden lassen sich in diesem Abenteuer freiwillig unter falscher Identität als Gefangene in die Diamantenmine Santobal auf der Insel Sukkuvelani einschleusen. Es handelt sich um einen Ort, der so abgelegen, so schwer zugänglich und so gut bewacht ist, dass er auf anderem Wege kaum zu erreichen wäre. In den Häfen und Kaschemmen des tiefen Südens ist abseits von Gerüchten nur wenig über Santobal bekannt. Einigkeit besteht einzig darüber, dass die Gefängnismine sagenhaft große Diamanten hervorbringen soll und als ein- und ausbruchssicher gilt. Der einzige in der Kürze der Zeit gangbare Weg, die Mine zu erreichen, ist daher, sich als Gefangener dorthin bringen zu lassen.

In Santobal angekommen gilt es zunächst in den lebensgefährlichen Gängen der untersten Ebene, dem Hexenkessel, zwischen einbrechenden Stollen, unbarmherzigen Aufsehern und skrupellosen Mitgefangenen zu überleben. Der Druck steigt, als sich der im Vorfeld

organisierte Fluchtplan als undurchführbar erweist, da der dafür vorgesehene Helfer der Gruppe gefasst wird und ebenfalls in der Mine landet.

Damit den Helden gelingt, was noch keinem zuvor gelungen ist – lebendig aus Santobal zu entkommen – müssen sie die unterschiedlichen, zum Teil verfeindeten Sträflingsgruppen durch Überzeugungsarbeit, Bestechung oder List zur Zusammenarbeit bewegen. Um ihre Bewacher zu besiegen, ist es notwendig, einen großen Aufstand aller Gefangenen der Mine zu organisieren. Daneben gibt es, verschiedene Teilziele zu erreichen, etwa das Erbeuten oder Erstellen eines zuverlässigen Lageplans der Mine, die Beschaffung von Waffen und das Auskundschaften des Wachplans der Aufseher. Gelingt es sodann, die Ketten zu sprengen, gilt es, die Insel so rasch wie möglich zu verlassen, ehe die zur Niederschlagung der Rebellion herbeieilende Garnison die Aufständischen erreicht und blutige Vergeltung übt. Je nach Vorgehen und Geschick der Helden gelingt die Flucht am Ende nur mit knapper Not, oder sie können mit einem gekaperten Schiff und vielleicht sogar einer Truhe voll Diamanten entkommen.



Aufbau des Abenteuers

Die Gefangenen von Santobal soll den Spielern wie auch dir als Meister ein hohes Maß an Freiheit bieten. Dies gilt sowohl für die Einstiegsmotivation der Helden als auch für den Verlauf der Ereignisse in der Gefängnismine. Vor allem der Hauptteil des Abenteuers, der in Santobal selbst spielt, ist weitgehend modular gestaltet, um dir und deiner Gruppe größtmögliche Freiheit zu bieten. So kannst du die Elemente der Handlung individuell auf die Bedürfnisse deiner Spielrunde zuschneiden und an die Pläne und Vorgehensweisen der Helden anpassen.

Der Weg ins Abenteuer beginnt mit einer Auflistung möglicher Varianten für den Einstieg in die Geschichte, die passend zu einer geeigneten Heldenmotivation gewählt werden können und den Abenteurern ein klares Ziel mit auf den Weg geben sollen. Daran anschließend folgen Hinweise zur Informationssammlung und weitere Möglichkeiten zur Vorbereitung, die die Helden

ergreifen können, ehe sie das Schiff nach Sukkuvelani besteigen.

Im Kapitel **In der Mine** findest du eine ausführliche Beschreibung Santobals als Schauplatz mit all seinen Örtlichkeiten und Besonderheiten, mit denen die Helden im Verlauf des Abenteuers in Berührung kommen können. Hier werden außerdem die dortigen Routinen und alle relevanten Meisterpersonen vorgestellt. Es folgen Hinweise zu den eher linear angelegten Ereignissen bei der Ankunft der Helden und ihren ersten Schritten in Gefangenschaft sowie weitere handlungsrelevante und optionale Szenen, die sich individuell anpassen lassen.

Der Kampf um die Freiheit beschreibt das Finale des Abenteuers und enthält alle Informationen, die für die Ausgestaltung des Gefangenenaufstands benötigt werden. Auch dieser Teil ist so aufgebaut, dass der Aufstand und die nachfolgenden Ereignisse, basierend auf den Aktionen der Helden und den Reaktionen der Bewacher wie auch der al'anfanischen Garnison auf der Insel, frei ausgestaltet werden können.

Zur Wahl der Helden

Das Abenteuer ist für Helden der Erfahrungsstufe kompetent bis meisterlich vorgesehen. Es kann mit gewissen Anpassungen durch den Meister jedoch auch mit Helden höherer oder niedrigerer Erfahrungsstufen gespielt werden. Entsprechende Hinweise, um das Schwierigkeitsniveau anzupassen, sind in den folgenden Abschnitten enthalten.

Im Mittelpunkt des Abenteuers steht das Ziel, sich unter falscher Identität in ein al'anfanisches „Hochsicherheitsgefängnis“ einzuschleichen, vor allem aber dort zu überleben und erfolgreich wieder daraus zu entkommen. Von Nutzen sind dabei insbesondere Helden, die keine Probleme damit haben, sich zu verstellen, und die sich auch sonst auf Heimlichkeit und ein phexisches Vorgehen verstehen. Ebenfalls zum Erfolg beitragen können Recken, die über eine seidene Zunge verfügen, um andere für ihre Ziele und Pläne zu gewinnen – oder über die nötige, gegebenenfalls auch unbewaffnete, Schlagkraft, um ihren Argumenten auf andere Weise Gewicht zu verleihen. Letzteres ist auch von Vorteil, wenn es gilt, in den nur schwer zu vermeidenden Konfrontationen mit Aufsehern und anderen Gefangenen zu bestehen. Durchaus reizvoll kann das Abenteuer auch für einen Helden aus dem Volk der Waldmenschen oder Utulus sein. Gleiches gilt für Abenteurer, deren Angehörige oder die selbst bereits unter den Eroberungszügen der Al'Anfaner gelitten haben und die dadurch ohnehin bereits eine tiefe Abneigung gegen die Sklavenhalter des Südens in sich tragen. Die Fähigkeiten wildniskundiger Recken kommen in der Mine kaum zum Tragen, können sich aber im letzten Teil des Abenteuers als nützlich erweisen.

Geweihte, Magier und andere Zauberkundige müssen besonders darauf achten, ihre wahre Identität zu verschleiern. Denn während es die Gesetze des Imperiums



nicht gestatten, einen Götterdiener in Santobal einzukerkern, werden Magiebegabte dort nur unter strengen Sicherheitsvorkehrungen gefangen gehalten – ausgebrannt und all ihrer Kräfte beraubt. Dies macht vor allem Elfen zu Helden, die kaum unbeschadet nach Santobal gelangen können, denn in Al’Anfa ist durchaus bekannt, dass jeder von ihnen über magische Fähigkeiten verfügt. Das gleiche gilt für magisch begabte Halbelfen, die es nicht schaffen, ihr elfisches Erbe wirksam zu verschleiern.

Bestimmte Spielarten von Magie, beispielsweise der Zauber TRANSVERSALIS, die Verwandlung in ein flugfähiges Tier oder die Beschwörung von Elementarwesen

und Dämonen, können einem unentdeckt nach Santobal gelangten Zauberkundigen trotz der strengen Sicherheitsvorkehrungen in der Mine die Flucht ermöglichen und sind somit dazu geeignet, eine Grundbedingung des Abenteuers (Gefangenschaft der Helden) frühzeitig auszuhebeln. Ähnliches gilt auch für vergleichbare Liturgien. Allerdings betrifft dies in der Regel nur einen einzelnen Helden, der in diesem Fall seine Gefährten im Stich lassen müsste.

Für den Fall, dass die Gruppe zu einseitig ausgerichtet ist und bestimmte Fähigkeiten nicht abgedeckt sind, werden im Abenteuer Meisterpersonen vorgestellt, die den Helden hilfreich zur Seite stehen können.

Gefangen und ohne Ausrüstung

Das Abenteuer bietet den Helden insofern eine besondere Herausforderung, als dass sie es über weite Strecken in (zunächst freiwilliger) Gefangenschaft und weitgehend ohne ihre gewohnte Ausrüstung bestreiten werden. Ihren gesamten Besitz, vom Schwert bis zum Dietrich, können sie an einem sicheren Ort zurücklassen, ehe sie Santobal betreten. Auch Haus- und Vertrautentiere werden wohl in den meisten Fällen an einem sicheren Ort zurückbleiben. Allenfalls einzelne, sehr kleine Gegenstände, die sich gut verstecken lassen, können erfolgreich in die Gefängnismine hineingeschmuggelt werden. Für deine Spieler mag gerade diese Herausforderung einen besonderen Reiz des Abenteuers ausmachen. Gleichzeitig kann der Verzicht auf liebgewonnene Ausrüstungsgegenstände, wenn er als aufgezwungen erlebt

wird, aber auch zu Frustration führen. Es ist deshalb wichtig, dass die Helden selbst die Notwendigkeit dieses Vorgehens erkennen, sodass sie den Entschluss, sich in Gefangenschaft zu begeben, bewusst und aus eigenem Antrieb treffen können. Im Gegenzug bietet der Schauplatz der Gefängnismine durchaus unterschiedliche Möglichkeiten, um fehlende Ausrüstungsstücke zu organisieren oder mit improvisierten Werkzeugen zu arbeiten. Santobal ist ein Ort, an dem bereits ein einfaches Messer einen enorm wertvollen (und verbotenen) Besitz für die Gefangenen darstellt. Daher kannst du das Motiv der riskanten Beschaffung von dringend benötigten Hilfsmitteln auch als Möglichkeit nutzen, um zusätzlich Spannung aufzubauen und den Helden entsprechende Erfolgserlebnisse zu ermöglichen.



DER WEG INS ABENTEUER



Die Bereitschaft, sich freiwillig an einen Ort wie Santobal zu begeben, noch dazu ohne Waffen und Ausrüstung, erfordert eine starke Motivation. Deshalb sollte es für die Helden einen überzeugenden Anreiz geben, der das Risiko für sie lohnenswert erscheinen lässt. Was genau eine Gruppe motiviert, kann sehr unterschiedlich sein und ist stark von der Vorgeschichte der Gruppe und den persönlichen Zielen der Helden abhängig.

Daher wird an dieser Stelle kein verbindlicher Weg ins Abenteuer festgelegt; stattdessen stehen dir als Meister mehrere Einstiegsvarianten mit Anwerbung und Auftrag zur Verfügung, aus denen du einen auf deine Gruppe zugeschnittenen Weg in das Abenteuer auswählen kannst. Du kennst deine Spielergruppe und die Vorgeschichte der Helden und kannst daher am besten entscheiden, welche Variante am ehesten zu ihnen passt.

Im Dienste der Krone

Patriotisch gesinnte horasische Helden finden eine geeignete Auftraggeberin in der horasischen Vizekönigin **Nandora ya Strozza** (*991, 1,70 Schritt, braunes Haar; kompetente Verwalterin und Strategin, meisterliche Seeoffizierin, Willenskraft 10 (14/13/13), SK 2). Im Horasreich, das bei der Erschließung und Ausbeutung der begehrten Kolonialgüter traditionell in Konkurrenz zu Al'Anfa steht, kursieren bereits seit längerer Zeit Gerüchte über legendäre Riesendiamanten, die sogenannten *Tränen Sumus*, die angeblich in der Diamantenmine Santobal geborgen wurden. Bisher konnten die Mächtigen in Vinsalt jedoch nur schwer einschätzen, ob es sich lediglich um – vielleicht sogar bewusst gestreute – Gerüchte handelt oder ob den Al'Anfanern womöglich tatsächlich ein großer Schatz in den Schoß gefallen ist. Eine solche Entwicklung könnte langfristig sogar das empfindliche Machtgleichgewicht in der Region verschieben. Nachdem bisher alle Versuche, mehr in Erfahrung zu bringen, gescheitert sind, hat man es vor einigen Monaten endlich geschafft, trotz der strengen Sicherheitsmaßnahmen einen Spion auf der Insel Sukkuvelani einzuschleusen. In einem ersten, vielversprechenden Bericht deutete der Spion *Landor Novara* (siehe Seite 46) an, dass er Hinweise auf einen al'anfanischen Doppelagenten in den eigenen Reihen gefunden hat. Kurz darauf ist der Kontakt jedoch abgebrochen und es gibt Hinweise, dass Landor gefasst und in der Gefängniszelle Santobal eingekerkert wurde. Nandora beauftragt die Helden, sich unter falscher Identität als Gefangene in Santobal einschleusen zu lassen, um den Spion zu befreien. Sie sollen außerdem herausfinden, wer ihn verraten hat, und – soweit möglich – den Gerüchten über die Existenz der Riesendiamanten



nachgehen. Nandora weiß nicht, unter welchem Namen Lador in der Mine eingekerkert ist, kann den Helden aber eine genaue Beschreibung seines Aussehens sowie die zuletzt mit ihm vereinbarte Parole („Bosparanjer“) geben.

Alternative Möglichkeit: Sofern dies besser zur Vorgeschichte der Helden passt, kann anstelle des Horasreiches auch das Bornland als Auftraggeber in Erscheinung treten. Angeworben werden die Helden in diesem Fall von dem Gouverneur von Port Stoorerbrandt,  **Radulf Hademann** (*972, konservativ; kompetenter Verwalter, liebt den vertrauten Gang der Dinge, hasst unruhige Zeiten; Willenskraft 11 (13/15/14), SK 2), um den Spion  **Larjan Notjes** (dieser ersetzt dann Lador Novara, siehe Seite 46) zu befreien.

Die letzte Hoffnung

Uneigennützig Helden werden von dem angesehenen al'anfanischen Gelehrten und Sprachenkundler  **Praio-pio Albahir** (53, hager, schütteres Haar, kräftige Stimme, verzweifelt; Willenskraft 8 (13/14/13), SK 2) um Hilfe gebeten. Vielleicht haben sie ihrerseits einen Grund, ihn aufzusuchen, um seinen Rat einzuholen, etwa bei der Übersetzung einer alten Urkunde oder der Entschlüsselung von Inschriften, die sie in einer Dschungelruine entdeckt haben. Andernfalls macht sich Praio-pio in seinem Unglück selbst auf die Suche nach Helfern und wird dabei auf die Helden aufmerksam. Er berichtet ihnen, dass sein Sohn *Xenofero* (siehe Seite 45), ein weltfremder und romantischer Träumer, ein staatskundliches Manifest voller idealistischer Theorien verfasst hat. Wenngleich *Xenofero* nie die Absicht hatte, die darin vertretenen Thesen tatsächlich auch in die Praxis umzusetzen, wurde er angeklagt und nach kurzem Prozess wegen Hochverrats, Verschwörung und Aufwiegelei verurteilt. Nun ist er in der Gefängniszelle Santobal eingekerkert. Aufgrund seiner zarten Konstitution steht zu befürchten, dass er unter den rauen Bedingungen nicht lange überleben wird. Bei seiner Befreiung ist deshalb Eile geboten. Der verzweifelte Vater hat bereits bei allen offiziellen Stellen bis hin zum Protector Oderin du Metuant erfolglos um eine Begnadigung seines Sohnes gebeten. Das Urteil ist endgültig. Die Helden sind daher seine letzte Hoffnung, das Leben seines einzigen Sohnes zu retten. Damit *Xenofero* fern von Al'Anfa ein neues Leben ohne die ständige Angst vor seinen Häschern beginnen kann, ist es erforderlich, dass alle Welt ihn für tot hält. Praio-pio bittet die Helden, ihn aus der Mine zu befreien und die dort gegebenenfalls vorhandenen Unterlagen so zu manipulieren, dass es aussieht, als wäre er gestorben.

Alternative Möglichkeit: Sofern die Vorgeschichte der Helden dies ermöglicht, kann der Gefangene, den es zu retten gilt, auch ein Geliebter, ein Freund oder Verwandter sein. Handelt es sich um eine Person, die einer der Helden persönlich kennt und die ihm nahesteht, so kann auch dieser Charakter zum Auftraggeber für die anderen Helden werden.

Optional: Langfristige Verknüpfung

Wenn du als Meister die Abenteuer deiner Gruppe gerne langfristig planst und Spaß daran hast, abenteuerübergreifend Hinweise zu platzieren und einzelne Handlungsstränge miteinander zu verknüpfen, bietet sich folgende Möglichkeit an: Die Helden erfahren in einem vor *Die Gefangenen von Santobal* angesiedelten Abenteuer beiläufig vom Verschwinden des einzigen Sohnes eines angesehenen Gelehrten. Viele gehen davon aus, dass er tot ist, auch wenn nichts Genaues bekannt ist. Sicher ist jedoch, dass der Vater denjenigen zu ewigem Dank verpflichtet wäre, die etwas über das Schicksal seines Sohnes zu berichten wissen. In der Mine, die die Helden aufgrund eines der anderen Aufträge aufgesucht haben, stoßen sie dann zufällig auf *Xenofero* und erkennen in ihm den verschwundenen Gelehrtensohn.



Der Ruf des Goldes

Für Helden, die einen phexgefälligen Lebenswandel pflegen, bietet sich die in Mirham lebende Seidenhändlerin  **Mercara Inezanos** (39, klein, kunstvoll frasierter Haarturm, ein braunes und ein grünes Auge, optimistisch; Stoffbearbeitung 12 (13/13/13), SK 1) als Auftraggeberin an. Mercara hat unlängst einen Hinweis erhalten, dass ihre totgeglaubte Schwester  **Querinia** (36, quirlig, mitreißendes Lachen, braune Locken, ebenfalls ein braunes und ein grünes Auge) noch am Leben und in einer Diamantenmine auf der Insel Sukkuvelani eingesperrt sei. Im Gespräch mit einem Seesoldaten der Schwarzen Armada, der sich nach Ende seiner Dienstzeit in Mirham niedergelassen hat, hat sie von einer Frau erfahren, die wie ihre Schwester ein braunes und ein grünes Auge hat und als verurteilte Schmugglerin nach Santobal geschickt wurde.

• Querinia ist bei der Ankunft der Helden in Santobal bereits verstorben, außerhalb der Mine ist das jedoch niemandem bekannt.



Vor zwei Jahren, kurz vor ihrem Verschwinden, hatte Querinia ihre Schwester noch wissen lassen, dass sie zusammen mit einem bestechlichen al'anfanischen Frachtmeister ein Kästchen mit Diamanten, das für den Adamantenkonvoi bestimmt war, von Sukkuvelani geschmuggelt und auf einer unbewohnten Insel in der Charyptik versteckt hat. Mercara kontaktiert die Helden über einen Mittelsmann und bietet an, sie an dieser wertvollen Beute zu beteiligen, wenn es ihnen gelingt, Querinia, die als einzige das genaue Versteck kennt, aus der Gefängniszelle zu befreien. Die Händlerin stellt als Anfangsgebot einen Anteil von 30 Prozent des Schatzwerts in Aussicht, lässt sich von wortgewandten Helden aber bis auf 50 Prozent heraufhandeln. Sie kann gegebenenfalls auch dazu bewegt werden, die bei den Vorbereitungen des Unternehmens anfallenden Kosten (Schiffspassagen, Bestechungsgelder usw.) zu übernehmen.

Mercara vermutet, dass ihre Schwester nicht unter ihrem eigenen Namen gereist ist, als sie geschnappt wurde, und gibt ihnen deshalb eine genaue Beschreibung ihres Aussehens.

So viel Schaden wie möglich

Eine weitere Möglichkeit ist, dass die Helden im Dienste einer Grandenintrige aktiv werden. Unter den großen Grandenfamilien Al'Anfas herrscht ein fortwährender Wettstreit um Macht, Besitz und Einfluss. So gibt es einige, die dem Gouverneur von Sukkuvelani oder der Intendantin der Diamantenmine Santobal ihre Ämter missgönnen und lieber sich selbst oder einen ihren Verwandten in dieser Position sehen würden. Die Erträge der Insel spielen für den Wohlstand des Imperiums wie auch die Finanzierung von Kriegszügen eine wichtige Rolle. Jede Störung des dortigen Betriebs, sei es durch Sabotage oder die gezielte Organisation eines Aufstands, gefährdet Al'Anfas Wohlstand und kann deshalb leicht die Verantwortlichen auf der Insel den Kopf kosten.

Der aufstrebende Grande **Tirato Zornbrecht** (35, schwarzes Haar, markante Nase, opportunistisch; Willenskraft 9 (14/13/14), SK 2) ist in eine erbitterte Fehde mit Decius Paligan, dem Ehemann der Intendantin **Fiorella Paligan** (siehe Seite 34), verstrickt. In dem Bestreben, seinem Rivalen zu schaden, beauftragt er die Helden, sich in Santobal einzuschleichen und dort durch Sabotage, die

Befreiung eingekerkelter Verschwörer oder das Anstiften eines großen Aufstandes so viel Schaden anzurichten, dass die Arbeiten für einige Zeit zum Erliegen kommen. Er hofft, dass die Intendantin dadurch bei Oderin du Metuant in Ungnade fällt und ihr Amt oder sogar ihr Leben verliert.

Alternative Möglichkeit: Sofern aus den bisherigen Erlebnissen der Helden bereits eine geeignete Meisterfigur aus einer Grandenfamilie zur Verfügung steht, kann auch diese als Auftraggeber in Erscheinung treten. An Stelle von Fiorella Paligan kann auch **Ghorio Kugres** (siehe Seite 20), der Präfekt von Sukkuvelani, das Opfer der Intrige sein.

Die unterschiedlichen Einstiegsvarianten lassen sich auch kombinieren, etwa wenn die Helden sich vor Beginn des Abenteuers noch nicht kennen oder aufgrund der individuellen Charakterhintergründe sehr unterschiedliche Motivationen haben. Die Aufträge sind bewusst so angelegt, dass sie weder in Konkurrenz noch im Widerspruch zueinander stehen, sondern sich durchaus auch alle vier parallel erfüllen lassen. Grundsätzlich sind auch weitere Varianten der genannten Einstiegsmöglichkeiten denkbar, ohne dass du das Abenteuer in größerem Maße umbauen musst. Wichtig ist dafür lediglich, dass die Helden einen guten Grund haben, sich freiwillig in Santobal einsperren zu lassen.

Vorbereitungen

Das Abenteuer beginnt für die Helden in der Stadt Al'Anfa. Sofern sie nicht ohnehin dort ihren Auftrag erhalten, werden sie zumindest zum Sammeln von Informationen dorthin reisen. In Anbetracht des riskanten Unternehmens sind eine sorgfältige Recherche über die Gegebenheiten vor Ort wie auch eine gründliche Planung und Vorbereitung unerlässlich.

Unterstützung bei der Planung und Vorbereitung können die Helden durch ihren Auftraggeber erhalten, der, sofern die Helden dies nicht komplett selbst übernehmen wollen, auch bei der Herstellung der erforderlichen Kontakte behilflich sein kann. Informationen zum Imperium von Al'Anfa und der gleichnamigen Hauptstadt findest du im **Aventurischen Almanach** auf den Seiten 63 und 68.

Recherche über Sukkuvelani und Santobal

Zwar ist Sukkuvelani den meisten Menschen in Al'Anfa ein Begriff, detailliertere Informationen über die Insel lassen sich jedoch durch gezielte Nachforschungen in Büchern und Atlanten oder die Befragung von Personen, die tatsächlich schon einmal dort gewesen sind, erlangen.

Die Gefängnisinsel Santobal ist innerhalb des al'anfanischen Hoheitsgebiets berüchtigt und genießt einen geradezu sprichwörtlichen Ruf. So können die Helden vielerorts Gerüchte, Warnungen und wilde Spekulationen hören. Handfeste Informationen sind hingegen schwerer zu beschaffen.

Gerüchte in der Stadt

Probe auf Gassenwissen (Informationssuche)

+/- 0 (Sukkuvelani) / -1 (Santobal)

QS 1 – „Sukkuvelani?“ Das ist eine Insel weit draußen in der Charyptik (+), aber ihr werdet sie auf keiner Seekarte finden (-).“

„Santobal?“ Das sind die Niederhöhlen auf Dere. Deshalb sagt man ja auch „Scher dich nach Santobal!“, versteht ihr? Wenn ihr klug seid, fragt nicht weiter danach (+/-).“

QS 2 – „Auf Sukkuvelani gibt es Diamanten groß wie Hühnereier, deshalb wird die Insel noch strenger bewacht als der Silberberg (+).“

„Nach **Santobal** sind schon viele Verurteilte geschickt worden, aber keiner von denen ist je lebend zurückgekehrt. Der Strick des Henkers ist gnädiger als das, was einen dort erwartet. Früher haben da vor allem Sklaven geschuftet, aber seit der Schwarze General an der Macht ist, schickt er auch seine Feinde dorthin, damit sie in den Minen krepieren (+).“

QS 3+ – „Von Sukkuvelani aus startet einmal im Jahr der legendäre Adamantenkonvoi, mehr als 20 Schiffe, schwer beladen mit Gold, Silber und Diamanten, die die Schätze der Kolonien nach Al'Anfa bringen (+).“

„Vor einiger Zeit wurde der damalige Intendant **Santobals** wegen Unterschlagung verurteilt und in der Arena hingerichtet. Vorher hat man ihm extra die Zunge

herausgeschnitten, damit er keine Geheimnisse über die Mine verraten konnte (+).“

Seekarten und geographischen Schriften

Probe auf *Geographie (Südmeer & Waldinseln)*
+/- 0 (Sukkuvelani) / -1 (Santobal)

QS 1 – Sukkuvelani liegt etwa 1200 Seemeilen östlich von Al'Anfa und trägt auf vielen Karten auch die Bezeichnung „Menschenfresserinsel“. Sie zählt zur Inselgruppe der Perleninseln. Von Nord nach Süd misst sie etwa 45 Meilen, von Ost nach West etwa 20 Meilen. In direkter Nachbarschaft liegt die unbewohnte Insel Ibonka.

Die Gefängnismine **Santobal** wird in frei zugänglichen Dokumenten nicht erwähnt und ihr Standort ist auch auf keiner Karte verzeichnet. Im Nordteil der Insel gibt es eine bergige Region; es ist zu vermuten, dass die Mine dort liegt.

QS 2 – Weite Teile der Insel **Sukkuvelani** sind von dichtem Dschungel bedeckt, im Norden gibt es aber auch eine felsige Region mit Vulkanbergen. Die auf der Insel lebenden Utulustämme werden als aggressiv und feindselig beschrieben. Die Felsen sind vulkanischen Ursprungs und sehr steil. Vermutlich ist die Mine **Santobal** von der Seeseite her nicht zugänglich.

QS 3+ – Die größte Siedlung auf **Sukkuvelani** und zugleich der einzige schiffbare Hafen ist die Festung Saphirna. Weitere geeignete Landstellen sind auf keiner Seekarte verzeichnet.

Vom Hafen von Saphirna aus dürfte **Santobal** mindestens einen Tagesmarsch durch den Dschungel und karges Felsenland entfernt liegen.

Befragung eines Ortskundigen (Seeleute, Soldaten)

Je nach Vorgehen der Helden ist eine Probe auf ein passendes Gesellschaftstalent möglich.

Probe auf *Überreden, Betören oder Einschüchtern*
+/- 0 (Sukkuvelani) / -1 (Santobal)

QS 1 – In der näheren Umgebung von **Sukkuvelani** patrouillieren Galeeren der Schwarzen Armada, die dafür sorgen, dass sich niemand unbemerkt der Insel nähern kann. Diejenigen, die es versucht haben, liegen jetzt auf dem Grund des Meeres – oder schuften in den Minen.

Santobal ist die ertragreichste, aber auch gefährlichste Mine auf der Insel, dementsprechend wird sie auch am besten bewacht. Die Arbeitsbedingungen dort sind bestialisch. Aber das verlockende Glitzern der Diamanten und die klingenden Dublonen lassen die Aufseher keinen Gedanken an das Leben der Gefangenen verschwenden.

QS 2 – Es gibt vor der Küste von **Sukkuvelani** tückische Untiefen, Sandbänke und Riffe aus Vulkangestein, die auf keiner Karte verzeichnet sind. Die einzige Stelle, die ein gefahrloses Anlanden möglich macht, ist der Hafen von Saphirna. Alles, was die Insel erreicht oder verlässt, gleich ob Vorräte, Truppennachschub oder Gefangene, wird streng kontrolliert. Nur Schiffe, die die korrekten

Parolen und Passierscheine vorweisen können, dürfen in den Hafen einlaufen.

Für Sklaven oder Verurteilte, die nach **Santobal** geschickt werden, bedeutet das den sicheren Tod. Die wenigsten überleben dort länger als einige Monate. Wer länger durchhält, gehört meist zu den skrupellosesten und brutalsten unter den Gefangenen.

QS 3+ – Auf **Sukkuvelani** sind mehrere Kriegsschiffe und Truppen in Regimentsstärke stationiert, darunter Seesoldaten, Plantagenaufseher, Minenwächter und mehrere Banner vom Schwarzen Bund des Kor. Herr über die Insel ist der Generalpräfekt Ghorio Kugres.

Noch nie ist es jemandem gelungen, von **Santobal** zu entkommen. Vor Jahren gab es einmal einen Aufstand der Gefangenen, der großes Chaos verursachte. Aber die Garnison hat die Rebellion blutig niedergeschlagen. Alle Aufführer wurden getötet.

Ein Weg hinein ... und wieder hinaus

Nach gründlicher Recherche sollten die Helden zu der Erkenntnis gelangen, dass aufgrund der in der Umgebung der Insel patrouillierenden Schwarzen Galeeren und der starken Garnison vor Ort weder der Versuch einer heimlichen Annäherung von See her noch ein gewaltsames Eindringen von der Landseite aus eine Aussicht auf Erfolg haben. Die nicht kartographierten Untiefen bedeuten für jedes Schiff, das größer als ein Fischerboot ist, eine ernsthafte Gefahr. Aus ähnlichen Gründen scheidet auch der Plan aus, sich als Aufseher in die Mine einzuschleichen, zumal dies mehr Zeit und Ressourcen erfordern würde, als sie dem Auftraggeber der Helden zur Verfügung stehen. Mangels eines vertrauenswürdigen Helfers vor Ort scheint der einzige in der Kürze der Zeit gangbare Weg daher, sich freiwillig in Ketten zu begeben und sich unter falscher Identität als Gefangene in die Diamantenmine einschleusen zu lassen.

Es ist kein Geheimnis, dass die Präfekten und Kolonialgouverneure in der Charyptik angewiesen sind, verurteilte Verbrecher, die dazu geeignet erscheinen, nach Santobal zu schicken, um den stetigen Bedarf an neuen Arbeitern zu stillen. Gelingt es den Helden durch eine vorgetäuschte (oder echte) Verurteilung unter falschen Namen, auf eines der Schiffe zu gelangen, das Gefangene nach Santobal befördert, dann können sie ohne Aufsehen zu erregen in die Mine gelangen. Sie können darauf vertrauen, dass das Misstrauen der Bewacher, was die Tarngeschichte betrifft, nicht übermäßig groß sein wird. Denn wer wäre schon so tolldreist, sich freiwillig in Santobal einsperren zu lassen?

Um die Mine nach Erfüllung des Auftrags auch wieder verlassen zu können, benötigt die Gruppe einen verlässlichen Helfer, der dafür sorgt, dass das Schiff, das die Helden abliefert, nach Ablauf einer Woche erneut Sukkuvelani ansteuert, diesmal mit (gefälschten) Dokumenten an Bord, die eine Überführung der Gefangenen nach Al'Anfa anordnen. Eine Begründung könnte sein, dass durch das Geständnis eines anderen Verbrechers inzwischen weitere ihrer Schandtaten zutage getreten sind und sie von höherer Stelle erneut verhört werden

sollen. So können die Helden unbehelligt an Bord gebracht werden und die Insel gefahrlos verlassen. Für die meisten Aufträge, welche die Helden überhaupt erst nach Santobal führen, ist zudem geplant, einen weiteren der dort eingesperrten Gefangenen zu befreien. Dazu wird dem Verlegungsbefehl jeweils ein weiterer Name einer Tarnidentität hinzugefügt – immerhin soll der flüchtige Gefangene nicht unter seinem wahren Namen schon bald wieder ins Visier al'anfanischer Häscher geraten. Eine der Herausforderungen für die Helden in Santobal wird darum sein, auf glaubhafte Weise eine Verbindung zwischen dem zu befreienden Gefangenen und dem zusätzlichen Namen auf dem gefälschten Dokument herzustellen.

Weitere Vorbereitungen

Aufgrund der strengen Kontrollen ist es für Gefangene beinahe unmöglich, selbst Dinge nach Santobal hineinzuschmuggeln. Verfügen die Helden über Ausrüstungsgegenstände, auf die sie auf gar keinen Fall verzichten möchten, sollten sie sich schon jetzt überlegen, wie sie diese unbemerkt in die Mine bringen wollen (z. B. den Magierstab mittels des Staubzaubers *Seil des Adepten* als Gürtel tarnen). Kleinere Gegenstände, wie beispielsweise einzelne Münzen, Gwen Petryl-Splitter, Giftpulver oder ein sehr dünnes Seil lassen sich in die Kleidung einnähen oder direkt am Körper verstecken. Ihre übrige Ausrüstung können die Helden sicher verwahrt bei ihrem Auftraggeber zurücklassen.

Der Fälscher

Es gibt nur wenige Möglichkeiten nach Santobal zu gelangen, weshalb das Abenteuer zu Anfang einem eher linearen Verlauf folgt. Über ihren Auftraggeber kommen die Helden in Kontakt mit dem Fälscher **▲ Pedresco Gredo** (46, erfahrener Fälscher, leicht gekrümmter Rücken, ölig schwarzes Haar, feingliedrige Finger, gierig; Sonderfertigkeit *Dokumentenfälscher*, Malen & Zeichnen 13 (14/14/14), SK 2). Mercara Inezanos, Nandora ya Strozza und Tirato Zornbrecht haben in der Vergangenheit bereits auf seine Dienste zurückgegriffen, Praiopio Albahir hat ihn von einem alten Studienfreund empfohlen bekommen.

Pedresco ist ein ehemaliger Schreiber der al'anfanischen Hafenmeisterei, der über Jahre Geld unterschlagen hat. Nachdem sein Tun vor einigen Monaten durch einen unglücklichen Zufall offenbar wurde, konnte er seinen Häschern nur knapp entkommen. Noch immer fürchtet er den strafenden Arm des Gesetzes und hält sich deshalb nie lange an einem Ort auf. Abhängig vom Auftraggeber der Helden können sie ihn in Al'Anfa, Mirham oder sogar einem

der Kolonialhäfen in der Charyptik treffen. Pedresco ist ein Mann, dem wenig heilig ist und der stets zuerst an sich denkt. Er hütet sich aber, seine Kunden zu hintergehen, fürchtet er doch deren mögliche Vergeltung und sorgt sich um seinen Ruf in einschlägigen Kreisen.

Durch die langen Jahre im Zentrum der Hafenverwaltung kennt der Fälscher alle gängigen Arten von Passierscheinen, Frachtdokumenten, Urkunden und Militärbefehlen. Er hat außerdem ein gutes Auge für Details und arbeitet sehr sorgfältig. Entsprechend der Vorgaben der Helden erstellt er einen (bis auf das fehlende Siegel) täuschend echten Abholungsbefehl, der geeignet ist, sie wieder aus Santobal herauszuholen.

Bei Bedarf kann er Helden, die nicht aus der Region stammen, mit nützlichen Ratschlägen zur Entwicklung einer glaubwürdigen Tarnidentität versorgen. Ebenso gibt er den Hinweis weiter, dass in Santobal weder Zauberkundige noch Geweihte eingekerkert werden, und Helden, die über magische oder karmale Fähigkeiten verfügen, dies tunlichst geheim halten sollten.

Pedresco stellt die Kosten für die Dokumentenfälschung direkt dem Auftraggeber der Helden in Rechnung. Für eventuelle zusätzliche Leistungen verlangt er jedoch eine angemessene Gegenleistung.

Aus seiner Zeit in der Hafenmeisterei kennt Pedresco viele Seeleute und Kapitäne. Er weiß genau, wer bereit ist, für die ein oder andere Dublone die Vorschriften zu beugen, und bei wem man dies besser nicht versuchen sollte. Unter den Schiffen, die regelmäßig die Insel Sukkuvelani anlaufen, ist nur eines, das ihm für das Unternehmen der Helden geeignet erscheint. Die meisten Kapitäne, die Zugang zum streng bewachten Hafen der Festung Saphirna haben, sind loyale und zuverlässige Offiziere der Schwarzen Armada. Eine für die Helden nützliche Ausnahme ist dagegen *Romero Uludaz*. Sein Schiff, die Versorgungsgaleere *Boronsgrund*, pendelt regelmäßig zwischen Port Honak auf Aeltikan und Saphirna auf Sukkuvelani und transportiert vor allem Versorgungsgüter, Kolonialwaren und Arbeiter für die Minen und Plantagen.

▲ Capitan Romero Uludaz

Kurzcharakteristik: kompetenter Seeoffizier, 61, ergrauter Schnurrbart, einhändig, müder Blick, desillusioniert; liebt den Traum vom Lebensabend im Luxus

Funktion: anfangs ein nützlicher Helfer der Helden, später, nach seiner Inhaftierung in Santobal, eine unberechenbare Bedrohung oder ein aus der Not geborener Verbündeter

Hintergrund: Der einst feurige Capitan hat vor Jahren bei der großen Seeschlacht von Phrygaios seine linke Hand und mit ihr auch seinen Kampfgeist verloren. Seinen Vorgesetzten ist dies nicht entgangen, weshalb er auf seinen aktuellen, wenig ruhmreichen Posten in die Charyptik abgeschoben wurde. Die eintönige Aufgabe und das Gefühl, von allen vergessen worden zu sein, haben ihr Übriges getan, um Romero zu einem gebrochenen Mann zu machen, der vom Leben nicht mehr allzu viel erwartet. Dementsprechend gering sind die



Ansprüche, die er an seine Mannschaft stellt, was sich auch in der nachlässigen Disziplin an Bord bemerkbar macht. Inzwischen spürt Romero das nahende Alter, und immer öfter träumt er vom Ruhestand auf einer kleinen Plantage in einer beschaulichen Kolonialsiedlung. Für die Verwirklichung dieses Traums fehlt ihm jedoch bislang noch das nötige Gold, weshalb er Angeboten, die eine größere Summe an Dublonen beinhalten, äußerst aufgeschlossen gegenübersteht. Er hat kein Mitleid mit anderen und ist bereit, sie ohne Zögern zu opfern, wenn er damit sich selbst retten kann.

Darstellung: Lass die Schultern hängen und ächze gelegentlich, wenn dich dein Armstumpf schmerzt. Sprich langsam und mit müder Stimme, mustere dein Gegenüber aus halb geschlossenen Augen. Du scherst dich nicht darum, was andere von dir denken, und nimmst wenig Rücksicht auf Regeln der Höflichkeit oder die Gefühle deiner Gesprächspartner.

Schicksal: Romeros Schicksal liegt in der Hand der Helden. Er kann beim Aufstand in der Mine, auf der anschließenden Flucht oder durch Heldenhand den Tod finden. Es ist aber auch möglich, dass er zu den wenigen glücklichen Überlebenden gehört, denen es gelingt, von Sukkuvelani zu entkommen.

Besonderheiten: Romero ist der einzige auf der *Boronsgrund* und später in Santobal, der die wahren Pläne der Helden kennt und sie damit ein Stück weit in der Hand hat. »An Eurer Stelle würde ich meine Worte etwas sorgfältiger wählen. Denn wie es den Anschein hat, braucht Ihr mich viel mehr als ich Euch brauche.«

Das Siegel des Colonial-Protectors

Durch den Fälscher Pedresco verfügen die Helden bereits über ein Dokument, das auch einer sorgfältigen Überprüfung standhalten kann. Was jedoch noch fehlt, um damit tatsächlich durchzukommen, ist ein echtes Siegel. Der Versuch, das entsprechende Siegel in Al'Anfa selbst zu entwenden, hat wenig Aussicht auf Erfolg, da dies streng bewacht wird. Hinzu kommt, dass das Misslingen eines solchen Versuchs zweifelsohne einen großen Wirbel verursachen würde – Aufmerksamkeit, die die Helden für ihre Unternehmung absolut nicht gebrauchen können. Es gibt jedoch, so konnten die Helden von Pedresco erfahren, außerhalb der Hauptstadt des Imperiums noch einen weiteren Amtsträger, der die Befugnis besitzt, Verurteilte nicht nur nach Santobal zu schicken, sondern auch von dort fortbringen zu lassen: der Colonial-Protector der al'anfanischen Besitzungen in der Charyptik. 🗡️ **Ramonento Montano** (*977, erfahrener Verwalter, gemütlich, geltungssüchtig, liebt seine Alpha-Pflanzung, hasst lästige Störungen; Willenskraft 12 (13/14/14), SK 2) residiert als Präfekt in Port Honak auf der Insel Aeltikan. Der Colonial-Protector ist ein pompöser Regent, der den Anspruch des Imperiums auf die gesamte Waldinselnkette regelmäßig durch öffentlich verkündete Proklamationen, Säbelrasseln und hochtrabende Sendschreiben an die von anderen Kolonialmächten besetzten Nachbarinseln kundtut.

Romero Uludaz

MU 12 KL 13 IN 14 CH 13

FF 13 GE 13 KO 14 KK 12

LeP 35 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 2 ZK 2 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 13 PA 7 TP 1W6

RW kurz

Säbel: AT 14 PA 8 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE: 0/0

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I (Waffenlos, Säbel), Kampfreflexe I, Verteidigungshaltung (Waffenlos, Säbel)

Vorteile/Nachteile: Richtungssinn, Zäher Hund / Schlechte Angewohnheit (Taktlos), Schlechte Eigenschaft (Goldgier), Verstümmelt (Einhändig)

Talente: Boote & Schiffe 13, Einschüchtern 11, Geographie 12, Körperbeherrschung 7, Kriegskunst 10, Kraftakt 7, Menschenkenntnis 5, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 10, Verbergen 9, Willenskraft 8

Kampfverhalten: Romero geht einem direkten Kampf nach Möglichkeit aus dem Weg, ist notfalls aber entschlossen, sein Leben so teuer wie möglich zu verkaufen und dabei jeden Vorteil zu nutzen, der sich ihm bietet.

Flucht: gibt auf und verhandelt bei 10 LeP oder weniger
Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger



Port Honak

Region: Moskitoinseln, Charyptik

Einwohner: 900

Herrschaft: Präfekt Ramonento Montano (Colonial-Protector)

Garnison: 50 Söldner vom Schwarzen Bund des Kor

Tempel: Boron, Kor (Schrein)

Handel und Gewerbe: vor allem Tabak

Besonderheiten: Als stärkste Kolonialmacht in der Charyptik unterhält Al'Anfa eine ganze Reihe von Siedlungen und Befestigungsanlagen in der Region. Port Honak ist neben Saphirna auf Sukkuvelani und Porto Paligan auf Altoum einer der Hauptstützpunkte und zugleich wichtigster Provianthafen des Imperiums. Das Klima auf der sumpfigen und von stinkenden Tümpeln durchzogenen Insel Aeltikan ist sehr schwül, und Schwärme von Moskitos machen den menschlichen Bewohnern das Leben schwer.

Stimmung in der Stadt: träge, aber wachsam gegenüber ebenfalls auf der Insel lebenden Echsenmenschen, überdurchschnittlich patriotisch

Auf Phexenspfaden

Im Vergleich zu Al'Anfa sind die Sicherheitsmaßnahmen in Port Honak eher bescheiden, zumal diese vor allem darauf ausgerichtet sind, mögliche Angriffe von See her oder Überfälle der Echsenmenschen aus dem Dschungel abzuwehren. Die aussichtsreichste Vorgehensweise ist es, bei Nacht heimlich in die nur leicht bewachte Schreibstube des Präfekten einzudringen und das von Pedresco verfasste Dokument dort unbemerkt zu siegeln, ohne dass jemand etwas davon bemerkt. Da sich Montano auch tagsüber nur selten in seinen Amtsräumen im zweiten Stock des Gouverneurspalasts aufhält, ist auch dann ein Einbruch denkbar.

Um ungesehen in die Schreibstube zu gelangen, kann man durch den Garten, in dem Montano eine ausufernde Alphana-Pflanzung betreibt, zur Rückseite des Gouverneurspalasts gelangen (Probe auf *Verbergen (Schleichen)*) und dann die Außenwand emporklettern (Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* –1). Bei Tag ist das Fenster unverschlossen, bei Nacht jedoch mit einem hölzernen Laden gesichert (Probe auf *Schlösserknacken* +2, um den hölzernen Riegel zu öffnen und wieder zu verschließen, ohne dass Spuren zurückbleiben). Das Siegel selbst befindet sich in einer verschlossenen Schublade im Mohagoni-Schreibtisch des Präfekten (Sammelprobe auf *Schlösserknacken (Bartschlösser)*, 1 KR, 5 Versuche um keine sichtbaren Spuren am Schloss zu hinterlassen). Tagsüber steht zu Repräsentationszwecken eine Wache vor der äußeren Tür der Amtsräume, auch dann, wenn der Präfekt selbst nicht anwesend ist. Dringen Geräusche aus den eigentlich verlassen Zimmern, könnte der Türwächter misstrauisch werden und nachsehen. Fünf weitere Bewaffnete halten sich in der Wachstube im

Erdgeschoss der Villa auf. Bei Nacht unternehmen zwei von ihnen in etwa stündlichem Rhythmus einen Kontrollgang durch Außengelände und Garten des Palasts.



Sofern sich unter den Helden solche befinden, für die Heimlichkeit, Einbruch und Schlösserknacken zum gewohnten Handwerkszeug gehören, kannst du diesen Abschnitt auch noch ausführlicher ausgestalten und ihnen zusätzliche Hindernisse in den Weg stellen, etwa in Gestalt einer magischen Sicherung oder eines misstrauischen Wächters, der abseits der eigentlichen Wachroutine unregelmäßige Patrouillengänge unternimmt. Auch das zufällige Hereinplatzen eines Haussklaven, der im falschen Moment die Arbeitsräume des Präfekten fegen will, ist denkbar.



Haben deine Spieler keinen Spaß an einem längeren Einbruch oder verfügen die Charaktere nicht über die erforderlichen Fähigkeiten, kann diese Szene auch relativ knapp abgehandelt werden. Hilfe können sie in diesem Fall von dem Fassadenkletterer **Jebato** (23, kompetenter Einbrecher, Halb-Moha, wiegender Gang, schwarzer Haarzopf, gewinnendes Lachen, abenteuerlustig; Klettern 12 (14/14/14), Schlösserknacken 13 (14/14/14), Verbergen 11 (14/14/14), Willenskraft (14/14/11), SK 2) erhalten. Er ist mit zur Neige gegangener Barschaft in Port Honak gestrandet und muss sich nun ein paar Dublonen verdienen, um eine Schiffspassage gegen Westen bezahlen zu können.

Verurteilt

Es bedarf nicht viel, um in Port Honak vor Gericht gestellt und zur Zwangsarbeit in Santobal verurteilt zu werden. Aufgrund der gefährlichen und kräftezehrenden Arbeitsbedingungen hat die Mine einen stetigen Bedarf an frischen Arbeitern. Den Mächtigen des Imperiums ist daran gelegen, dass Santobal stets mit ausreichend Nachschub versorgt wird, würde ein Abebben des Edelsteinflusses doch einen erheblichen wirtschaftlichen Verlust bedeuten. Die al'anfanischen Gouverneure und Richter in der Charyptik haben daher die permanente Anweisung, alle gefangenen Piraten und sonstige Straftäter, die dafür geeignet erscheinen, zu einer Strafe in der Mine zu verurteilen und nach Sukkuvelani zu schicken.

Es obliegt der Entscheidung der Helden, bei welchem scheinbaren Verbrechen sie sich absichtlich erwischen lassen. Der einfachste Weg wäre, von Pedresco einen Haftbefehl fälschen zu lassen und diesen der regelmäßigen Depeschenlieferung an den Colonial-Protector unterzuschieben. Wenn der Steckbrief dann die Stadt Port Honak erreicht, in der sich die Gesuchten gerade „zufällig“ verstecken, müssen sie sich nur noch von den Söldnern Montanos fangen lassen. Suchen sie nach einer Möglichkeit, ihren Plan mit einer guten Tat zu verbinden, können sie auch Zeugen werden, wie die Wachen des Präfekten einige unschuldige Seeleute aufgreifen. Die Söldner suchen die Schuldigen für einen unaufgeklärten Raub in einem Lagerhaus und haben sich in

Ermangelung der wahren Täter die Seeleute vorgenommen. Wenn die Helden dazwischen gehen, einen Streit mit den Gesetzeshütern beginnen oder sich gar selbst als Täter zu erkennen geben und den Raub auf sich nehmen, lassen die Wachen die Matrosen ziehen und nehmen stattdessen die Helden als Sündenböcke fest.

Präfekt Montano sitzt einmal wöchentlich, am Borontag, zu Gericht und lässt sich dann alle Straftäter vorführen, die sich bis dahin im schäbigen Kerker von Port Honak angesammelt haben. Während man bei kleineren Vergehen – je nach Laune des Präfekten – noch mit einer salbungsvollen Ermahnung oder einigen Peitschenhieben davonkommt, werden alle, die Montano eines ernsthaften Verbrechens für schuldig befindet, zu mehrjähriger Zwangsarbeit in Santobal verurteilt – eine Strafe, die in Anbetracht der Bedingungen in der Mine praktisch einem Todesurteil gleichkommt. Die einzige Möglichkeit, dem zu entgehen, ist die Zahlung eines großzügig bemessenen Bußgeldes in die Schatulle des Präfekten, wofür ein Angeklagter aber nur selten genügend Geld aufbringen kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der kleinen Gerichtshalle von Port Honak ist es schwülheiß, und nur gelegentlich dringt von See her ein schwacher Luftzug durch die schmalen Fensteröffnungen. Präfekt Montano, ein wohlgenährter älterer Mann, dessen Prunkuniform verschwenderisch mit goldenen Borten und Stickereien verziert ist, lauscht sichtlich gelangweilt den zunehmend verzweifelter klingenden Unschuldsbeteuerungen einer jungen Frau mit dunklen Haaren. Schließlich verliert er die Geduld und befiehlt ihr mit einer herrischen Geste zu schweigen.

„Deine Ausflüchte wurden gehört, und ich werde sie bei der Urteilsfindung berücksichtigen.“ Er legt eine theatralische Kunstpause ein und fährt dann mit erhobener Stimme fort: „Die Angeklagte wird für schuldig befunden. Im Namen des gekrönten Raben veranlassen Wir, kraft Unseres göttergegebenen Amtes, dass sie mit dem nächsten Transport in die Diamantenmine Santobal verbracht wird, wo sie innerhalb von fünf Jahren ihre Schuld gegenüber dem Imperium von Al’Anfa abarbeiten kann.“ Die auf seine Worte folgende Stille wird vom unterdrückten Stöhnen eines Mannes unterbrochen, der nahe dem Eingangsportal steht und einen Säugling auf dem Arm trägt. Er schlägt eine Hand vors Gesicht und weint stille Tränen. Die Verurteilte starrt Montano fassungslos an. Ehe sie sich von dem Schock erholt hat, wird sie von zwei Söldnern gepackt und unsanft zurück in den Kerker geschleift.

Ihr seid die Nächsten in der Reihe der Angeklagten. Der Präfekt verscheucht mit einer trägen Bewegung einen Moskito und wendet sich dann euch zu. „Ihr seid angeklagt, Verbrechen gegen die Gesetze des Imperiums begangen zu haben. Wie bekennst ihr euch?“



Von Port Honak nach Saphirna

Am Tag nach ihrem Prozess werden die Helden und die anderen Verurteilten an Bord der *Boronsgrund* gebracht und dort in eine Zelle im Frachtraum gesperrt. Capitan Uludaz hält sich an den Plan und gibt vor, die Helden nicht zu kennen. Für die Strecke von Aeltikan bis nach Sukkuvelani benötigt die Versorgungsgaleere etwa sechs Tage. Die Winde stehen günstig und die See ist ruhig. Unter Deck bekommen die Gefangenen nur wenig von der Reise mit. Dafür bietet sich die Gelegenheit, die Mitgefangenen näher kennenzulernen und neue Bekanntschaften zu schließen:

- **Vida** (19, blauschwarzes Haar, traurige Augen, Narbe am linken Unterarm, tieftraurig; kompetente Fischerin; Fischen & Angeln 12 (14/12/12), Willenskraft 5 (11/12/12), SK 1), die junge Fischerin, deren Verurteilung die Helden miterlebt haben, wird von der Sehnsucht nach ihrem Mann Marbio und ihrem kleinen Sohn Tar verzehrt. Verurteilt wurde sie für einen „Anschlag“ auf den Präfekten und seine Familie, weil sie ihnen „mit voller Absicht vergifteten Fisch verkauft hat“.
- **Efferdito** (42, entspannte Haltung, unauffälliges Gesicht, schwielige Hände, verträglich; meisterlicher Schmuggler; Kraftakt 13 (14/15/15), Willenskraft 7 (12/13/12), SK 1), ein schweigsamer, aber hilfsbereiter Mann, der nicht etwa wegen seiner Schmuggelfahrten, sondern wegen angeblicher aufrehrerischer Reden verurteilt wurde.
- **Tineke Meskinow** (25, kurzes rotblondes Haar, Sommersprossen, zahlreiche Hautbilder, breiter

Festumer Akzent, leutselig; kompetente Köchin, durchschnittliche Diebin; Lebensmittelbearbeitung 12 (13/13/13), Verbergen 9 (13/13/13), Willenskraft 6 (13/13/11), SK 2), hat wegen Unterschlagung ihre Anstellung als Schiffsköchin an Bord eines bornländischen Handelsseglers verloren. Die notorische Diebin wurde dabei erwischt, wie sie sich im Garten des Gouverneurspalasts an der Alphana-Pflanzung bedient hat.

Von ihren Mitgefangenen wie auch von geschwätzigen Mannschaftsmitgliedern der *Boronsgrund* können die Helden weitere Gerüchte über Santobal erfahren, die sie noch nicht kennen (siehe Seite 10f.).

Fluchtversuch Optionaler Inhalt

Insbesondere Vida sucht vom ersten Augenblick an nach einer Gelegenheit zur Flucht, weil sie um jeden Preis zu ihrer Familie zurückwill. Efferdito und Tineke lassen sich von ihrem Eifer anstecken und versuchen, auch die Helden für einen Fluchtversuch zu gewinnen. Aufgrund der laxen Disziplin an Bord bieten sich tatsächlich Gelegenheiten, die ein Entkommen möglich

machen würden. Unauffällig begünstigt werden diese von Capitan Uludaz' erster Offizierin ♣ *Borinia Lupinez* (38, drahtiger Körperbau, kantiger Schädel, stechender Blick, vernarbte Unterarme, heimtückisch; kompetente Seeoffizierin; Boote & Schiffe 13 (12/14/14), Willenskraft 9 (14/13/12), SK 2), die insgeheim darauf hofft, die Gefangenen damit zu einem bewaffneten Aufstand verleiten zu können. Ihr Plan ist es, dass der Capitan bei dieser Gelegenheit den Tod findet, sodass sie an seine Stelle treten und endlich das schon lange ersehnte Kommando über die *Boronsgrund* übernehmen kann.

Vida offenbart den Helden ihren Plan, bei Nacht das Schloss der Zelle aufzubrechen und gemeinsam mit den Rudersklaven an Bord zu versuchen, die Mannschaft zu überwältigen. Würden sie sich dem Vorhaben anschließen, könnte es tatsächlich erfolgreich verlaufen – hätten die Helden nicht ein Interesse daran, dass das Schiff seinen Bestimmungsort erreicht. Somit stehen sie vor einem moralischen Dilemma, denn ohne ihr Eingreifen wird der Aufstand vermutlich scheitern und es wird Tote auf beiden Seiten geben. Sie müssen entscheiden, ob sie versuchen, Vida von ihren Fluchtplänen abzubringen, oder sie gar an Capitan Uludaz verraten.



IN DER MINE

Dieses Kapitel bietet dir einen Überblick über den zentralen Schauplatz des Abenteuers sowie die dort anzutreffenden Personen. Bei ihrer Ankunft in Santobal stehen für die Helden zunächst das eigene Überleben und die Erfüllung ihres Auftrags im Vordergrund. Nachdem sie damit konfrontiert werden, dass sich ihr ursprünglicher Fluchtplan als undurchführbar erweist, gilt es, nach alternativen Möglichkeiten suchen, um die Gefängnismine zu verlassen. Dabei sind sie auf die Unterstützung ihrer Mitgefangenen angewiesen. Dieser Teil des Abenteuers beinhaltet die Herausforderung, dass die Helden zahlreiche Möglichkeiten zum Handeln haben und es schwer vorhersehbar ist, was sie als Nächstes tun werden. Daher folgt die Handlung in Santobal keinem starren Muster, sondern ist modular aufgebaut, sodass du flexibel auf das Verhalten deiner Gruppe reagieren kannst und ausreichende Freiheit für individuelle Anpassungen hast.

Die Insel Sukkuvelani

Sukkuvelani, nach den Essgewohnheiten der dort lebenden Utulus auch Menschenfresserinsel genannt, liegt etwa 1200 Seemeilen östlich von Al'Anfa und ist die größte der Perleninseln. Von der Nord- bis zur Südspitze misst sie etwa 45 Meilen und an der breitesten Stelle etwa 20 Meilen. Während der südliche Teil der Insel von dichtem Dschungel bedeckt ist, dominieren im Norden steile Berghänge, karge Schluchten und die Krater ruhender Vulkane. Größter Strom der Insel ist der Aguera, der in den Bergen entspringt und sich in seinem weiteren Verlauf in zwei Flussarme teilt, den westlichen und den südlichen Aguera. Mit Ausnahme des einzigen ausgebauten Hafens in Saphirna ist die Insel von gefährlichen Untiefen umgeben, die auf keiner Seekarte genau verzeichnet sind.

Bereits seit Menschengedenken leben Utulustämme auf der Insel. Im Jahr 920 BF wurde sie von der Grango-rer Admiralin Yaquiria ter Rijßen entdeckt, die im Namen des Horasreiches Anspruch darauf erhob. Im Zuge des aufkommenden Kolonialismus auf den Waldinseln wurde Sukkuvelani jedoch schon wenige Jahre später von Al'Anfa besetzt und aufgrund ihrer strategischen und wirtschaftlichen Bedeutung in den Status einer Generalpräfektur erhoben. Seitdem werden die Insel und ihre Schätze vom Imperium sorgfältig bewacht und durch eine Seeblockade vor neugierigen Blicken abgeschirmt. Immerhin handelt es sich um eine der wichtigsten Quellen der eigenen Macht, und man ist fest entschlossen, den eigenen Reichtum nicht in fremde Hände fallen zu lassen.



Auf Sukkuvelani befinden sich mehrere Gewürzplantagen sowie Stollen und Gruben für den Abbau von Gold, Silber und vor allem Diamanten, die hier ungewöhnlich häufig vorkommen. Tatsächlich geht die faktische Kontrolle der Al'Anfaner kaum über wenige befestigte Punkte hinaus. Weite Teile des dichten Dschungels sind in der Hand von Stammesgemeinschaften der Utulus, die ihr Territorium erbittert verteidigen. Die Plantagen und Minen lassen sich nur durch den massiven Einsatz schwer bewaffneter Söldner und regelmäßige militärische Expeditionen halten. Und doch lässt der Gewinn,

den die Ausbeutung der Inselfschätze verspricht, diese Mühen mehr als wert erscheinen. In den Gebieten außerhalb der Plantagen und Minen sorgen ausgewilderte Bluthunde dafür, dass Sklaven und Gefangene gar nicht erst an Flucht denken – abgesehen davon, dass diese sich ebenfalls vor den Menschenfressern fürchten.

Al'Anfanische Stützpunkte

Auf Sukkuvelani gibt es vier größere Außenposten. Die einzelnen Stützpunkte werden streng bewacht, einerseits um mögliche Überfälle der Utulus abwehren zu

Saphirna

Bewohner: 500 (darunter 40 Sklaven)

Herrschaft: Generalpräfekt Ghorio Kugres, Gouverneur von Sukkuvelani

Garnison: 100 Söldner vom Schwarzen Bund des Kor und mindestens 100 Seesoldaten der Schwarzen Armada von den im Hafen liegenden Schiffen (während der Zeit des großen Adamantenkonvois steigt diese Zahl bis auf das Fünffache)

Tempel: Boron, Efferd, Kor (Schrein)

Besonderheiten: Saphirna ist Verwaltungssitz der Generalpräfektur Sukkuvelani, deren Herrschaftsgebiet zumindest nominell auch einige der umliegenden Perleninseln umfasst. Die Ansiedlung ist der bedeutendste al'anfanische Hafen im Umkreis von mehr als 300 Meilen. Im Vergleich zu anderen Kolonialsiedlungen gleicht der Ort aber mehr einem kargen Militärstützpunkt als einem lebendigen Südmeerhafen.

Beschreibung: An der Westseite der Insel, am Ufer des Aguera, liegt versteckt hinter einer Landzunge die mächtige Festung von Saphirna. Sie ist stark befestigt und mit Geschützen ausgestattet, die sowohl die Landseite als auch die Seeseite abdecken können. So bewacht sie die größte Siedlung der Insel, den Hafen und die einzige für Schiffe geeignete Landungsstelle. Der gut ausgebauten Hafen ist in der Lage, mehr als ein Dutzend Schiffe aufzunehmen. Eine so große Flotte versammelt sich aber meist nur, wenn die Jagd auf Piraten ansteht oder einmal im Jahr der legendäre Adamantenkonvoi in Saphirna zusammengestellt wird, der die Schätze der Insel – Ebenholz, Mohagoni, Gewürze, Gold und Diamanten – abtransportiert. Während der Vorbereitungen für den Konvoi wimmelt Saphirna von Bewaffneten, aber selbst in ruhigen Zeiten sind in der Festung stets zwei Kompanien vom Schwarzen Bund des Kor stationiert, die zusätzlich durch Seesoldaten und die Mannschaften der gerade im Hafen ankernden Schiffe verstärkt werden.

Stimmung in der Stadt: stark geprägt von der Präsenz des Militärs, diszipliniert und wachsam, zu Zeiten des Adamantenkonvois sehr geschäftig

Manducario

Bewohner: 200 (70 % Sklaven)

Herrschaft: Procuratora Dominga Sylvaron

Garnison: 60 Aufseher und Söldner, eine Meute von 14 Bluthunden

Besonderheiten: Die größte Plantage Sukkuvelanis liegt im Zentrum der Insel, unweit der Gabelung des Aguera. Hier werden Nahrungsmittel, hauptsächlich Shatknollen, Bananen und Reis, angebaut und geerntet, die zur Versorgung der Bewohner von Saphirna sowie der Arbeiter und Wachmannschaften in den übrigen Plantagen und Minen der Insel dienen. Auf der Plantage werden außerdem die geschlagenen Stämme eines benachbarten Holzfällerlagers zwischengelagert, ehe sie als Bauholz nach Saphirna oder Santobal gebracht werden. Eine leidlich befestigte Straße verbindet den Ort sowohl mit Saphirna als auch mit Especianola und Santobal. In Manducario werden, wie auf den meisten Plantagen, fast ausschließlich Arbeitssklaven eingesetzt. Widerspenstige oder gar aufsässige Arbeiter müssen damit rechnen, zur Strafe nach Santobal geschickt zu werden.

Especianola

Bewohner: 150 (70 % Sklaven)

Herrschaft: Procurator Rahiano Santana

Garnison: 50 Aufseher und Söldner, eine Meute von 12 Bluthunden

Besonderheiten: Die Plantage Especianola im Süden der Insel ist die einträglichste Erntestätte für Hesindigo und Lorbeer auf Sukkuvelani. Die Arbeitsbedingungen vor Ort sind einigermaßen erträglich, allerdings wird die Plantage immer wieder zum Ziel von Überfällen der Menschenfresser, die in ihrem Bestreben, möglichst großen Schaden anzurichten, nicht zwischen Sklaven und Aufsehern unterscheiden.

Santobal

Bewohner: 240 (65 % Sträflinge und Sklaven)

Herrschaft: Intendantin Fiorella Paligan

Garnison: 35 Aufseher, 50 Söldner vom Schwarzen Bund des Kor, eine Meute von einem halben Dutzend Bluthunde

Besonderheiten: Die Stollen von Santobal haben unter allen Minen auf der Insel die höchste Todesrate, weshalb die Intendantin über den regulär aus Al'Anfa eintreffenden Nachschub an Arbeitskräften hinaus immer wieder auch von den umliegenden Minen und Plantagen Arbeiter anfordert. In der Regel werden von dort vor allem jene Sklaven geschickt, die man wegen ihrer Aufsässigkeit oder Krankheit gerne loswerden möchte.

können, andererseits um jeden Gedanken an Aufstand seitens der Sklaven bereits im Vorfeld zu ersticken. Neben den größeren Außenposten existieren noch einige kleinere Pflanzungen, Minenanlagen und Holzfällerlager. Im Dschungel wie auch im Gebirge im Norden der Insel kann man mancherorts Prospektoren begegnen, die wegen der stetigen Bedrohung durch die Utulus stets mit einer schwerbewaffneten Eskorte unterwegs sind. Hinzu kommen gelegentlich größere Söldnertrupps auf Patrouille oder auf dem Weg zu einer Strafexpedition gegen die Menschenfresser.

Die Menschenfresser von Sukkuvelani

Die ursprünglichen Bewohner der Insel gelten im Vergleich zu anderen Utulus als barbarisch, primitiv und äußerst kriegerisch. Vor allem aber sind sie dafür bekannt, Menschenfleisch zu verzehren, weshalb Sukkuvelani auf vielen Seekarten auch unter dem Namen „Menschenfresserinsel“ verzeichnet ist.

Die Einheimischen leben als Jäger und Sammler. Von einigen bewachten Kulthöhlen abgesehen nutzen sie keine festen Siedlungsorte und halten sich nie länger als einige Wochen an einem Ort auf. Nicht zuletzt aufgrund ihrer nomadischen Lebensweise ist es den Al'Anfanern bisher nicht gelungen, ihnen nachhaltig zu schaden. Halb im Dschungel versunkene Bauten deuten darauf hin, dass es

einst eine alte, höherentwickelte Kultur auf der Insel gegeben hat, von dieser sind jedoch nur Ruinen geblieben. Das spirituelle Oberhaupt der Utulus ist der Sonnenbruder, ein mächtiger Schamane, der großen Einfluss auf die Stämme besitzt, jedoch meist aus dem Verborgenen heraus agiert und noch von keinem der Kolonialherren mit eigenen Augen gesehen wurde. Das Imperium versucht seit Jahrzehnten vergeblich seiner habhaft zu werden, weshalb viele Söldner ihn insgeheim für ein Phantom oder ein geisterhaftes Wesen halten.

Das Verhältnis ist auf beiden Seiten von über die Jahre gewachsenem Hass geprägt. Der Kampf wird von Imperium und Utulus mit unbarmherziger Entschlossenheit geführt. Immer wieder kommt es zu heimtückischen Überfällen, blutigen Strafexpeditionen und kleineren Scharmützeln im dichten Dschungel. Gefangene werden dabei nur selten gemacht. Die Utulus verschleppen gelegentlich tote und verwundete Feinde, um sie zu verspeisen. Die Al'Anfaner nehmen, wenn sich ihnen die Gelegenheit bietet, die Kinder der Utulus gefangen, von denen sie glauben, dass sie sich durch eine strenge Hand noch zu tauglichen Sklaven erziehen lassen. Die meisten tatsächlich in den Minen und Plantagen schuftenden Waldmenschen stammen jedoch von anderen Inseln und fürchten ihrerseits die in ihren Augen verwilderten Einheimischen.

Die Ankunft in Saphirna

Nach dem Eintreffen der *Boronsgrund* im Hafen von Saphirna werden die Helden zusammen mit den anderen drei Verurteilten an Land gebracht und zunächst in einem großen Holzkäfig nahe dem Pier eingesperrt. Von dort aus sollen sie am folgenden Tag mit einem Versorgungszug nach Santobal aufbrechen.

Als es gegen Abend kühler wird, lässt sich Ghorio Kugres, der Gouverneur der Insel, in seiner Sänfte zum Käfig bringen. Da es in Saphirna nur wenige Unterbrechungen der eintönigen Routine gibt, nutzt Ghorio die Ankunft eines Schiffes mit frischen Gefangenen gerne aus, um sich persönlich einen Eindruck von der „Ladung“ zu verschaffen und nachzusehen, ob jemand darunter ist, der sein Interesse weckt. Vereinzelt setzt er sich dabei sogar über die Gerichtsurteile aus Al'Anfa hinweg und pickt sich Sklaven oder Verurteilte für seinen persönlichen Haushalt oder sein Bett heraus, anstatt die betreffende Person direkt nach Santobal zu schicken. Ein solches Schicksal wird von den meisten Gefangenen als rettende Gelegenheit begriffen, der Hölle von Santobal zumindest so lange zu entkommen, bis der Gouverneur das Interesse an ihnen verliert. Die Helden dagegen, die so rasch wie möglich in die Mine gelangen wollen, sollten versuchen, dem zu entgehen.

Insbesondere Gefangene, die über ein besonders anmutiges Aussehen verfügen (Vorteil *Gutaussehend*) oder auf den ersten Blick ungewöhnlich sind (z. B.

Nivesen oder Zwerge) wecken Ghorios Aufmerksamkeit, sodass er sich die Zeit nimmt, sie einer genaueren Musterung zu unterziehen. Er stellt den betreffenden Helden Fragen, um mehr über ihr Wesen zu erfahren. Aus diesen Fragen lässt sich erahnen, nach welchen Antworten er Ausschau hält (Probe auf *Menschenkenntnis*). Um ihn davon abzubringen, einen Helden mitzunehmen, der sein Interesse geweckt hat, sind vor allem zwei Strategien aussichtsreich: zum einen das Vortäuschen eines unverkennbar schlichten Gemüts, denn Ghorio umgibt sich ausschließlich mit Dienern, die er für vorzeigbar hält, und das schließt auch eine gewisse Verständigkeit mit ein; zum anderen eine erkennbar unbeherrschte Wildheit und Aggressivität, da Ghorio niemanden in seiner Nähe haben möchte, dem er nicht unbesorgt den Rücken zudrehen kann.

Generalpräfekt Ghorio Kugres

Kurzcharakteristik: *991 BF, meisterlicher Verwalter, fettleibig, geöltes schwarzes Haar, aufgedunsenes Gesicht, tiefliegende braune Augen, Genussmensch, arrogant und rachsüchtig

Funktion: der mächtige Despot, der später, nach der Flucht aus der Mine, als wichtigster Gegenspieler der Helden in Erscheinung tritt

Hintergrund: Ghorio begann seine Karriere vor zwei Jahrzehnten als Intendant der Mine von Santobal und

hat es von dort aus bis zum Generalpräfekten gebracht. Er ist uneingeschränkter Herr über alle von Al'Anfa kontrollierten Teile der Insel und sein Wort ist Gesetz. Der Generalpräfekt ist ein schmieriger, genussüchtiger Mann mit einem Hang zur Selbstüberschätzung und neigt zu cholerischen Wutausbrüchen, wenn die Dinge nicht nach seinem Willen geschehen. Während er mit den früheren Intendanten von Santobal meist recht gut zurechtkam, kann er die aktuelle Intendantin Fiorella Paligan nicht ausstehen. Er misstraut ihren Methoden und wartet nur darauf, dass sie einen Fehler macht, für den er sie absetzen oder anschwärzen kann.

Darstellung: Sprich mit leicht kurzatmiger, aber befehlsgewohnter Stimme und entschlossenen Gesten. Du bist der mächtigste Mann an diesem Ort, und wer es wagt, deinen Anweisungen nicht umgehend zu folgen, muss offensichtlich verrückt sein. Du bist es nicht gewohnt, nachzugeben oder Kompromisse zu machen.

Wichtige Werte: Einschüchtern 12 (12/15/12), Menschenkenntnis 9 (14/15/12), Überreden 11 (12/15/12), Willenskraft 7 (12/15/12), SK 2

Schicksal: Ghorio überlebt das Abenteuer und wird die Ereignisse in seinem Bericht nach Al'Anfa so darstellen, dass er keine Mitschuld an dem außer Kontrolle geratenen Aufstand in Santobal trägt. Er kann daher seinen Posten behalten und kommt mit einem blauen Auge davon.

Besonderheiten: Ghorio ist die höchste Autorität auf Sukkuvelani, und auch die Kapitäne der in näherer Umgebung der Insel patrouillierenden Schiffe sind seinem Befehl unterstellt.



»Ich gehe davon aus, dass ihr das in Ordnung bringt. Wenn ihr scheitert, erwarte ich, dass ihr den Tod im Kampf gegen diese verfluchten Aufständischen findet. Das erspart mir die Mühe, euch wegen Inkompetenz hinrichten zu lassen.«

Der Weg durch den Dschungel

Am Morgen des nächsten Tages werden die Gefangenen als Teil der wöchentlichen Versorgungskarawane nach Santobal geschickt. Die Nachschubgüter, hauptsächlich Nahrungsmittel und Grubenwerkzeuge, sind auf fünf Maultiere geladen. Auf einem der Packtiere befindet sich außerdem eine verschlossene Kiste, die Sold für die in der Mine stationierten Söldner und Aufseher enthält. In ihr befinden sich auch schriftliche Anweisungen des Gouverneurs sowie einige persönliche Briefe an die Intendantin, die mit der *Boronsgrund* eingetroffen sind. Als Eskorte dient ein zehnköpfiger Söldnertrupp vom Schwarzen Bund des Kor. Die Frauen und Männer sind erfahrene Kämpfer, die den Weg nach Santobal schon unzählige Male zurückgelegt haben (Werte siehe Seite 33). Sie werden von der grimmigen Veteranin ♀ *Zalinés* (Mitte 50, graues Haar, strenge, ausgezeigte Gesichtszüge, unerschütterlich) angeführt. Die Gefangenen erhalten eiserne Armfesseln, die ihnen beide Handgelenke zusammenketten. Durch ein Seil, das durch alle Ketten gezogen wird, sind sie außerdem aneinandergefesselt.

Die Straße, die durch den dichten Dschungel geschlagen wurde, folgt dem Verlauf des *Aguera* nach Nordosten. An vielen Stellen droht das üppig wuchernde Grün, das gerodete Gebiet wieder zurückzuerobern. Gegen Mittag erreicht die Karawane die Plantage *Manducario*, die ungefähr auf halbem Weg zwischen *Saphirna* und *Santobal* liegt. Hier lässt *Zalinés* eine kurze Rast einlegen. Während die Söldner mit ihren Kameraden vor Ort Neuigkeiten austauschen und eine Mahlzeit zu sich nehmen, müssen sich die Gefangenen mit einer Kelle Wasser begnügen. Aus der Plantage werden fünf weitere Maultiere, beladen mit Reis, *Shatakknollen*, Bananen und Bauholz, mitgenommen. Außerdem kommen die beiden gefesselten Sklaven ♀ *Svala* (Mitte 20, Thorwalerin, zugeschwollenes Auge und Peitschenstriemen auf dem Rücken, zornig) und ♀ *Hayatepe* (Ende 20, *Utulu*, hochgewachsen, unversorgte Platzwunde an der Schläfe, schweigsam) hinzu, die wegen Aufsässigkeit in die Mine geschickt werden sollen.

Der Überfall

Auf der letzten Wegetappe erfolgt ein Überfall durch eine kleine Gruppe kampfeslustiger Menschenfresser. Sieben *Utulukrieger* lauern im Unterholz und beschießen die Karawane zunächst mit ihren Blasrohren, ehe sie unter schrillen Kampfschreien angreifen. Die durch ihre bessere Bewaffnung und Rüstung überlegenen Al'Anfaner reagieren mit kühler Disziplin und formieren sich zu einer dichten Verteidigungsreihe, um die Angreifer abzuwehren. Die Packtiere, aber auch die gefesselten Gefangenen, nutzen sie dabei ohne zu zögern als lebende Schutzschilde.

Der Überfall bringt die Helden in die ungewohnte Situation, im Kampf auf Seiten ihrer Bewacher zu stehen. Nicht nur verfolgen sie insgeheim das Ziel, nach Santobal gebracht zu werden, und haben gar kein Interesse daran, zu fliehen oder befreit zu werden, sie müssen auch feststellen, dass die Utulus in der Hitze des Gefechts keinen Unterschied zwischen Söldnern und Gefangenen zu machen scheinen.

Die Utulus sind darauf aus, einen oder mehrere der Feinde zu überwältigen und mit sich in den Dschungel zu zerren. Die schnelle Reaktion der Söldner (und gegebenenfalls das Handeln der Helden) verhindert jedoch, dass dies gelingt. Nachdem sie erkennen, dass sie keinen Erfolg haben, ziehen sie sich rasch wieder ins Unterholz zurück.

Einer der Söldner verliert bei dem Überfall sein Leben, und auch zwei der Angreifer (je nach Eingreifen der Helden noch weitere) bleiben tot zurück. Während die Gefangenen am Wegesrand ein Grab für den getöteten Söldner ausheben müssen, machen dessen Kameraden ihrem Zorn durch weitere Attacken auf die Leichen der Menschenfresser Luft.

Im Anschluss treiben die Söldner die Gefangenen zur Eile an, um Santobal noch vor Einbruch der Dunkelheit zu erreichen. Bald wird der Dschungel lichter und der Boden felsiger, dann weicht das Grün gänzlich kargem schwarzem Vulkanstein. Das letzte Stück des Weges führt relativ steil bergauf und bedeutet für Menschen wie Packtiere eine besondere Kraftanstrengung.



Utulukrieger

MU 14 KL 10 IN 13 CH 12

FF 11 GE 13 KO 14 KK 14

LeP 36 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6

RW kurz

Holzsspeer (2H): AT 14 PA 8 TP 1W6+2 RW lang

Blasrohr*: FK 13 LZ 2 TP 1W2 RW 5/20/40

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag I (Waffenlos, Holzsspeer), Präziser Schuss/Wurf I (Blasrohr), Muttersprache Mohisch III

Talente: Einschüchtern 10, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 10, Menschenkenntnis 6, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 12, Verbergen 11, Willenskraft 8

Kampfverhalten: Die Utulukrieger greifen ohne Rücksicht auf Verluste an und versuchen Besiegte zu entführen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Ausrüstung: Blasrohr, Holzsspeer

*) Ein vergifteter Blasrohrpfeil sorgt bei 1+ SP für eine Vergiftung beim Opfer. Die Pfeile sind mit Wurara vergiftet (siehe Regelwerk Seite 342).

Blasrohre

Es gibt unterschiedlich lange Blasrohre. Kürzere Versionen, die auch eine geringere Reichweite aufweisen, sind beliebt bei tulamidischen und südaventurischen Attentätern, da man sie leicht unter der Kleidung verbergen kann. Lange Blasrohre kommen vor allem bei der Jagd zum Einsatz. Ein Blasrohrpfeil kann kaum eine schwere Verletzung hervorrufen, aber die Gefahr besteht auch nicht durch den Pfeil, sondern durch das Gift, in das die Spitze getaucht wurde.

Leiteigenschaft: Fingerfertigkeit

Steigerungsfaktor: B

Kampfsonderfertigkeiten für Blasrohre

Folgende Kampfsonderfertigkeiten aus dem Regelwerk ab Seite 246 können mit der Kampftechnik Blasrohre genutzt werden: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung, Feindgespür, Kampfreflexe, Präziser Schuss/Wurf, Verbessertes Ausweichen.

Willkommen in Santobal

Am späten Abend erreicht die Versorgungskarawane Santobal. Obwohl Zalinés und ihre Leute den Söldnern am Tor zum Minenareal bekannt sind, erfragen diese zuerst die Parole („Hanfla“ – „Chorhop“), ehe sie die Karawane einlassen.

Hinter dem Palisadenwall mit seinem eisenverstärkten Tor hält Zalinés die Karawane an. Sie lässt die Gefangenen am Fuße eines hölzernen Wachturms warten, während sie einige Worte mit dem hünenhaften blonden Aufseher **Yorge** (siehe Seite 35) wechselt. Efferdito und Vida, die nach dem anstrengenden Marsch am Ende ihrer Kräfte sind, sinken erschöpft zu Boden.

Die Helden haben Gelegenheit, sich einen ersten Eindruck vom oberirdischen Teil der Mine zu verschaffen. Unweit des Tors befindet sich ein massiver Steinbau, offenbar die Kommandantur. Daneben liegt eine Grube, aus der Dutzende schmutziger und ausgezehrer Gefangener strömen. Mit Tritten, Flüchen und Peitschenhieben werden die erschöpften Arbeiter von bewaffneten Aufsehern zu einer nahen Höhlenöffnung im Berg getrieben. Ein Stück bergauf ist eine Reihe hölzerner Baracken zu erkennen, noch weiter entfernt ein steinerne Haus. Von dort aus lässt sich die gesamte Umgebung überblicken.

Gerade verlässt die Intendantin **Fiorella Paligan** (siehe Seite 34) das Haus. In der kargen Felslandschaft sticht der kräftige Farbton ihres roten Kleides deutlich hervor.



Sie verharret einen Moment und blickt zu den Gefangenen, dann macht sie sich auf den Weg zu ihnen. In kurzem Abstand folgen ihr ein nach Art der Gladiatoren gerüsteter Krieger und ein halbwüchsiges Mädchen.

Auf ihrem Weg zum Tor durchschreitet sie ungerührt die Traube der aus der Mine strömenden Menschen, und Gefangene wie Aufseher machen ihr eilig Platz. Zalinés unterbricht ihr Gespräch mit Yorge, um der Frau mit knappen Worten von dem Überfall der Utulus zu berichten. Diese hört sich den Rapport mit leicht gerunzelter Stirn an, dann entlässt sie die Veteranin mit einem beiläufigen Nicken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als Nächstes wendet die Frau im roten Kleid sich euch zu. Ihr Blick gleitet über euch hinweg, und auf jedem von euch scheinen ihre Augen einen Herzschlag zu ruhen, ganz so, als würde sie versuchen, eure Arbeitskraft und Ausdauer einzuschätzen. Der blonde Aufseher tritt beiläufig zu euch herüber. Mit dem ledernen Knauf seiner Peitsche treibt er Efferdito und Vida zurück auf die Füße. Ein Lächeln teilt die vollen Lippen der Frau. „Willkommen in Santobal! Ich bin Fiorella Paligan, die Intendantin dieser Diamantenmine. Ihr seid hier, weil ihr verschiedener Verbrechen gegen das Imperium von Al’Anfa für schuldig befunden wurdet, deshalb habt ihr es zweifellos verdient, hier zu sein.“ Sie legt eine kurze Pause ein, als warte sie darauf, dass jemand von euch widerspricht. Vida öffnet den Mund, schließt ihn dann aber wieder, ohne ein Wort zu sagen.

Nach einem Moment der Stille fährt die Intendantin fort. „Es wird Euch eine unverhoffte Gnade zuteil, denn hier werdet Ihr reichlich Gelegenheit finden, durch harte Arbeit eure Schuld am Imperium abzutragen. Es mag sein, dass einige von euch schlimme Dinge über diesen Ort gehört haben. Aber ich kann euch beruhigen. Unter meiner Verantwortung herrschen hier klare Regeln, und niemand muss sich Sorgen machen. Erledigt eure Arbeit zuverlässig, dann werdet ihr auch gerecht behandelt. Unruhestifter ...“, sie schmunzelt, „... nun, ich bin sicher, keiner unter euch hat die Absicht, sich als Unruhestifter zu erweisen.“ Sie gibt dem hünenhaften Aufseher einen Wink. „Yorge, zeig unseren neuen Arbeitern ihre Unterkunft.“



Yorge, der oberste Aufseher, bringt die Gefangenen zu einem älteren Teil der Mine, in dem die Arbeiter über Nacht eingeschlossen werden. Haben sich die Helden beim Überfall der Utulus als fähige Kämpfer gezeigt, hat Zalinés ihn darauf hingewiesen. In diesem Fall lässt er die Helden wissen, dass er sie im Auge behalten werde und die Mine kein Ort sei, an dem einem falscher Heldenmut gut bekomme.

Die erste Nacht

Als die Helden den alten Stollen erreichen, hat dort gerade die Ausgabe der abendlichen Verpflegung an die Gefangenen begonnen. Aus großen Körben wird nur kurz gebackenes Brot aus Reis und gestampften Bananen verteilt. Auf den ersten Blick ist erkennbar, dass dabei vor allem die stärksten unter den Gefangenen zum Zug kommen. Zwar achten die Aufseher darauf, dass jeder etwas erhält, doch fallen die Portionen unterschiedlich groß aus. Während die Gefangenen an der Spitze der Hackordnung mit gut gefüllten Händen zu ihrem Schlafplatz gehen, müssen diejenigen, die zuletzt zu den Körben gelangen, darunter auch die Helden und die anderen fünf Neuankömmlinge, sich mit einer Handvoll klebriger Krümel begnügen.

Von der nachfolgenden Szene abgesehen, schenken die anderen Gefangenen den Neuankömmlingen allenfalls einige neugierige Blicke, beachten sie ansonsten aber nicht weiter. Die meisten sind durch die Arbeit in der Mine ohnehin so entkräftet und abgestumpft, dass sie in einen erschöpften Schlaf fallen, kaum dass sie ihr Brot hinuntergeschlungen haben.

Machtprobe

Bereits unmittelbar nach ihrer Ankunft müssen sich die Helden einer ersten Herausforderung stellen. 🗡️ *Agusto Weißauge* (siehe Seite 40), der Wortführer der in Santobal gefangenen Piraten, versucht das Eintreffen der neuen Gefangenen zu nutzen, um sowohl gegenüber seinen eigenen Leuten als auch gegenüber den anderen Gruppen seine Autorität zu beweisen. Sobald die Aufseher den Stollen verlassen und das Tor abgeschlossen haben, sucht er gemeinsam mit fünf seiner Gefolgsleute die Helden auf (Werte siehe Seite 38). Er bietet ihnen seinen Schutz an und verlangt im Gegenzug ihr Abendessen. Immerhin hätten er und seine Leute den ganzen Tag lang gearbeitet, während die Neuankömmlinge noch frisch und offenkundig wohlgenährt seien.

Die Art, wie die Helden auf Agustos Forderung reagieren, bestimmt maßgeblich, wie sie von den anderen Gefangenen wahrgenommen werden und welcher Ruf ihnen fortan nachhängt. Dies kann auch Einfluss darauf haben, wie die Mitgefangenen später, bei der Planung eines Aufstands, auf Überzeugungsversuche der Helden reagieren werden.

Fügen sie sich widerspruchsfrei seiner Forderung, ist Agusto zufrieden. Er und seine Leute werden die Helden

künftig wohlwollend behandeln, dafür aber gelegentlich kleine Tribute und Gesten der Unterwerfung einfordern. Die anderen Gefangenengruppen halten sich hingegen eher auf Distanz, da sie von den Neuankömmlingen fortan wenig Hilfreiches erwarten.

Bieten die Helden Agusto hingegen die Stirn, in dem sie seine Forderung verweigern und ihn entweder dazu bewegen sich zurückzuziehen (Probe auf *Einschüchtern*) oder sich sogar auf ein Handgemenge mit ihm und seinen Leuten einlassen, bringt ihnen das den Respekt der anderen Gruppen ein. Dies gilt unabhängig davon, ob sie einen eventuellen Kampf gewinnen oder verlieren. Die Piraten stehen ihnen allerdings fortan feindselig gegenüber, wenngleich es auch unter ihnen einige gibt, die sich insgeheim freuen, wenn Agusto eine Niederlage einstecken musste.

Die Wahl des Schlafplatzes

Ist die Begegnung mit Agusto ausgestanden, steht für die Helden noch eine weitere Entscheidung an: die Wahl eines geeigneten Schlafplatzes. Der Ort, den sie dafür aussuchen, entscheidet ebenfalls darüber, welchen Eindruck die anderen Gefangenen von ihnen bekommen. Gesellen sie sich absichtlich oder zufällig zum Schlafplatz einer der vier großen Gefangenengruppen, so wird dies als Zeichen der Zuordnung zu dieser Gruppe oder zumindest als Wunsch nach Zugehörigkeit interpretiert. Ebenso wird es als Signal verstanden, wenn sie ihr Lager bewusst abseits der anderen Gruppen wählen. Ein nicht zu unterschätzender Aspekt bei der Wahl des Schlafplatzes ist auch die Sicherheit im Falle eines Konflikts. Ein Lager im großen Eingangsbereich ist leicht einsehbar und von allen Seiten verwundbar. Dafür kann die Nähe zu den anderen Schlafplätzen eine gewisse Sicherheit bieten. Ein Lager in einem der abzweigenden Seitentunnel ist dagegen leichter zu verteidigen, allerdings sitzt man dort unter Umständen auch auf sich allein gestellt in der Falle.

Die Wahl eines Schlafplatzes wird in aller Regel als dauerhafte Entscheidung betrachtet. Sollten sich die Helden zu einem späteren Zeitpunkt entschließen, ihren Lagerplatz doch noch einmal zu wechseln, so kann dies leicht das Misstrauen der Mitgefangenen wecken, unter Umständen von den neuen ‚Nachbarn‘ sogar als Provokation oder Versuch des Eindringens in das eigene Territorium gewertet werden.

Die Diamantenmine Santobal

Der Fluch „Scher dich nach Santobal!“ ist in Südaventurien geradezu sprichwörtlich geworden. Tatsächlich gibt es gute Gründe, warum Santobal ungeachtet aller Geheimhaltung und Isolation, welche die Al’Anfaner zum Schutz ihrer Besitzungen auf Sukkuvelani betreiben, in ganz Meridiana einen berühmten Ruf genießt: Die Mine zählt zu den tödlichsten Gefängnissen, über welche die Schwarze Perle verfügt, und Golgaris

Schwingen sind niemals fern. Enge, lebensgefährliche Stollen werden mit einfachsten Mitteln von den Gefangenen in den schwarzen Fels getrieben, und die Peitschen der Aufseher sorgen dafür, dass das Geräusch der Spitzhacken nie verklingt. Nicht selten brechen die Stollen über den Arbeitern zusammen und begraben sie bei lebendigem Leibe. Unbehandelte Peitschenhiebe führen bei geschwächten Arbeitern leicht zum Ausbruch



von Wundfieber. Auch Krankheiten wie der Brabaker Schweiß, das Blutkrächzen und die Reißwasserseuche, die sich unter den geschwächten Gefangenen rasch ausbreiten können, rafften mitunter innerhalb kürzester Zeit Dutzende dahin.

Die Mine liegt nordöstlich von Saphirna, am äußeren Kraterhang des größten Vulkans der Insel. Die Felswände der umgebenden Berge fallen zum Meer hin sehr steil ab, sodass eine Annäherung nur von der Landseite her über einen mehr schlecht als recht befestigten Bergweg möglich ist. Die oberste Ebene der Mine liegt ebenerdig, die unteren Ebenen sind tiefer in den Fels hineingetrieben, um die Diamanten zu erreichen, die in dem vulkanischen Gestein eingeschlossen sind.

In den frühen Jahren der Mine folgte man dem bequemsten Weg und trieb die Stollen unmittelbar waagrecht in den Fels des Berghangs. Nachdem es durch die teilweise planlosen Grabungen mehrfach zu Überschneidungen von Gängen und in der Folge zu Einstürzen gekommen war, wurde diese alte Mine aufgegeben. Stattdessen begann man in dem danebenliegenden Steinbruch, der angelegt worden war, um Steine für den Bau der Festung in Saphirna zu gewinnen, einen neuen, trichterförmigen Schacht auszuheben, der den Kern der heutigen Grabungen bildet. Die alte Mine wurde fortan genutzt, um dort die Gefangenen bei Nacht einzusperren.

Die Geschichte der Mine

Santobal besteht bereits seit vielen Jahren, und die Stollen und Verbindungsgänge sind in dieser Zeit immer

tiefer in den Fels hineingewachsen. Ungeachtet der Größe führen die mörderischen Arbeitsbedingungen aber dazu, dass die Zahl der Arbeiter kaum einmal über 150 Köpfe ansteigt und man zum Betrieb der Mine auf einen steten Nachschub an entbehrlichen Arbeitskräften angewiesen ist.

Zu Anfang wurden eingefangene Menschenfresser zur Arbeit in der Mine gezwungen. Da sich diese jedoch als stur und aufsässig erwiesen und man zudem immer wieder Befreiungsangriffe durch deren Stammesangehörige abwehren musste, kamen die Kolonialherren bald wieder davon ab. Stattdessen begannen sie mit der Anfuhr von Sklaven vom Festland und dem Einsatz von Gefangenen, die man auf den Meeren gemacht hatte, zumeist Piraten und die Besatzung gekaperter feindlicher Schiffe.

Schon früher wurden neben der Masse der Arbeitssklaven und Gefangenen vereinzelt auch verurteilte Verbrecher und Menschen, die man endgültig verschwinden lassen wollte, nach Santobal geschickt, doch galt das Bergwerk als klassische Sklavenmine. Dies änderte sich, als vor einigen Jahren Oderin du Metuant in Al'Anfa die Herrschaft übernahm. Seit er die Macht innehat, hat sich Santobal mehr und mehr zu einem Sammelbecken für besonders verachtenswerte Charaktere gewandelt. Mancher, der heute dort die Spitzhacke schwingt, aber auch mancher Aufseher, der auf die Insel strafversetzt wurde, war noch vor kurzem ein Soldat oder gar Offizier in Diensten des Imperiums. Oderin ist entschlossen, alle korrupten, illoyalen und im Übermaße unfähigen Elemente aus den Rängen der Garden und der Schwarzen Armada zu tilgen. So findet sich in der Mine, auf Seiten der Aufseher wie auch der Arbeiter, der Bodensatz der al'anfanischen Streitkräfte – verschlagen, unzuverlässig und absolut rücksichtslos.

Eine weitere Gruppe stellen jene Gefangene dar, die nach Santobal geschickt wurden, weil sie sich tatsächlich oder auch nur vermeintlich der Verschwörung gegen die Herrschaft Oderins oder die Interessen der Schwarzen Perle schuldig gemacht hatten. Unter diesen finden sich sowohl skrupellose Intriganten als auch tragische Gestalten, die nur das Pech hatten, zur falschen Zeit am falschen Ort gewesen zu sein, oder von missgünstigen Neidern mit falschen Beschuldigungen zu Fall gebracht wurden.

Das Schicksal der Intendanten von Santobal

Für den reibungslosen Betrieb der Gefängnis- und Bergbauminen verantwortlich und zu diesem Zweck mit uneingeschränkten Befugnissen und der Macht über Leben und Tod der Gefangenen ausgestattet ist der Intendant von Santobal. In der Vergangenheit erhielt dieser seinen Posten vom Hohen Rat der Zwölf, inzwischen wird er von Oderin du Metuant persönlich ernannt.

Aufgrund ihrer Machtfülle, des unmittelbaren Zugriffs auf die Erträge der Mine und einer fehlenden Kontrollinstanz vor Ort waren die Intendanten stets in besonderer Weise der Verlockung ausgesetzt, ihre Position auszunutzen, um sich über jedes Maß hinaus persönlich zu

bereichern. Viele gaben dieser Versuchung nach. Die meisten wurden in ihrer Gier zu unvorsichtig, und mancher, der als Herr über die Mine nach Santobal kam, musste am Ende selbst in den Stollen schuften oder wurde für seine Unterschlagungen hingerichtet. So erging es auch  **Tarquinio Priones**, dem Vorgänger der gegenwärtigen Intendantin. Als Oderin du Metuant von seinen Taten erfuhr, ließ er ihm die Zunge herauschneiden und ihn in der Bal-Honak-Arena in Al'Anfa öffentlich hinrichten.

In der al'anfanischen Oberschicht kursieren Gerüchte über einen Fluch, der auf dem Amt liegen soll, weshalb es trotz der damit einhergehenden Möglichkeiten nicht übermäßig gefragt ist. Einer der wenigen, die ihre Zeit als Intendant von Santobal unbeschadet überstanden haben, ist Ghorio Kugres, der es inzwischen bis zum Gouverneur der Insel gebracht hat.

Das äußere Gelände

Hinter einem mit Wachtürmen gesicherten Palisadenwall aus Abraum und Pfählen liegen die oberirdischen Bauten von Santobal, darunter die Kommandantur, die Unterkünfte der Wachen und das Haus der Intendantin. *Gefangene:* Während des täglichen Betriebs haben hier nur wenige ausgewählte Gefangene Zutritt. Dies betrifft die Glücklichen, die für die Arbeit in der Küche zuständig sind, und jene, die zu dem Arbeitskommando eingeteilt werden, das den bei den Minenarbeiten anfallenden Abraum fortschaffen muss. Trotz der Mühen, die es bedeutet, die mit Geröll gefüllten Körbe und Säcke von der Sortierebene bis zum Boronsloch zu schleppen, zählt diese Arbeit unter freiem Himmel und an der frischen Luft unter den Gefangenen zu den begehrtesten Aufgaben. Bei Nacht sind alle Gefangenen in den alten Stollen eingesperrt.

Wächter: Am Torhaus, auf den Wachtürmen und vor der Kommandantur halten sich tagsüber mindestens 15 Söldner auf. Bei Nacht sind insgesamt zehn Söldner für den Wachdienst eingeteilt: zwei am Tor, fünf auf den Wachtürmen und drei als Gruppenpatrouille auf dem Gelände.

Palisade mit Tor und Wachtürmen

Eine hölzerne Palisade umgibt das gesamte Minenareal. Die angespitzten Holzstämme sind nicht im Felsboden verankert, sondern werden durch einen beidseitig aufgeschütteten, etwa schritthohen Geröllwall an Ort und Stelle gehalten. Eine Öffnung von ausreichender Größe für eine Flucht zu schaffen, nimmt für eine einzelne Person ungefähr 5 Minuten in Anspruch.

Der Eingang ist mit einem eisenbeschlagenen Holztor gesichert und wird von einem zweistöckigen **Torhaus (01)** gekrönt. Zusätzlich stehen entlang der Palisade insgesamt fünf **Wachtürme (02)**, von denen sich zwei nahe des zentralen Schachts und zwei auf Höhe der alten Mine befinden. Der fünfte Wachturm liegt krate-raufwärts am höchsten Punkt des Areals. Er beherbergt auf einem grob gezimmerten Holzgestell eine eiserne Schale, auf der sich ein **Signalfeuer (03)** entzünden

lässt, das man bis nach Saphirna sehen kann. Es ist dafür vorgesehen, bei Notfällen rasch Hilfe rufen zu können – etwa im Falle eines Gefangenenaufstands. Als Sicherheitsmaßnahme wird außerdem in jeder Nacht ein Routine-Lichtsignal gesendet, um zu bestätigen, dass alles in Ordnung ist. Zu diesem Zweck wird das Feuer mit einem alchimistischen Pulver bestreut, das die Flamme blau erscheinen lässt. Im Falle einer Notsituation wird dagegen grünes Pulver ins Feuer geschüttet. Da die Gefangenen bei Nacht stets alle eingeschlossen sind, weiß niemand von ihnen davon.

Auf dem Torhaus wie auch auf den Türmen befindet sich jeweils eine Hornisse, ein Ballistengeschütz, mit dem sich Armbrustbolzen in hoher Geschwindigkeit verschießen lassen. Diese sind auf Drehzapfen beweglich gelagert, sodass man mit ihnen sowohl den Bereich im Inneren der Palisade als auch die Umgebung außerhalb unter Beschuss nehmen kann. Die Hornissen sind ein wirkungsvolles Instrument zur Einschüchterung der Gefangenen. Was diese jedoch nicht ahnen und ihre Bewacher sorgfältig zu verheimlichen trachten, ist die Tatsache, dass einige der Geschütze aufgrund mangelhafter Pflege und fehlender Ersatzteile in schlechtem Zustand und nur beschränkt einsatzfähig sind.

Südlich des zentralen Schachts befindet sich, nahe dem dortigen Wachturm, eine etwa schrittbreite Öffnung in der Palisade. Sie trägt den Spitznamen **Boronsloch (4)** und dient dazu, das bei den Arbeiten in der Mine anfallende Geröll in die Tiefe zu schütten. Seinen Namen



verdankt das Boronsloch dem Umstand, dass auch die Leichen verstorbener Gefangener durch diese Öffnung hinabgestürzt und dann unter dem nachfolgenden Geröll begraben werden. Der Fels fällt an dieser Stelle steil ab, sodass ein Sturz in die Tiefe den sicheren Tod bedeutet. Um unbeschadet nach unten zu gelangen, ist ein Seil oder eine Strickleiter von mindestens 15 Schritt Länge erforderlich.

Kommandantur

Das größte Gebäude in Santobal ist die zweistöckige, aus schwarzem Vulkangestein errichtete **Kommandantur (05)**, das Verwaltungszentrum der Mine. Das Erdgeschoss ist in zwei Bereiche unterteilt. Hier befindet sich die **Schreibstube** mit dem Hauptbuch. In diesem wird über alle Funde wie auch über das Eintreffen und Ableben der Gefangenen Buch geführt. In der Schreibstube werden auch Karten der Mine und der Insel sowie die allgemeine Korrespondenz (regelmäßige Berichte an den Gouverneur und an Oderin du Metuant in Al'Anfa, Nachschubanforderungen usw.) aufbewahrt. Hinter der Schreibstube liegt die fensterlose, mit einer verstärkten Tür gesicherte **Diamantenkammer**, zu der nur die Intendantin einen Schlüssel besitzt. Hier werden die gereinigten Rohdiamanten bis zu ihrem Abtransport gelagert. Im oberen Stockwerk liegt die mit Teppichen und einem prunkvoll verzierten Schreibtisch ausgestattete **Amtsstube der Intendantin**. Daneben befinden sich ein vernachlässigter **Ingerimmschrein** und das **Labor**, in dem viele grundlegende alchemistische Ingredienzien sowie ein kleiner Vorrat von auf der Insel vorkommenden Heilkräutern aufbewahrt werden.

Vor der Kommandantur liegt der **Appellplatz (06)**, auf dem die Gefangenen an jedem Morgen antreten müssen. Am Rande des Platzes befinden sich drei hölzerne Pfähle, an denen öffentliche Bestrafungen ausgeführt werden.

Aufzeichnungen über die Gefangenen

Es ist nicht vorgesehen, dass Gefangene, die nach Santobal geschickt werden, die Mine jemals wieder verlassen. Sie schuften dort bis zu ihrem Tod und gelten als vergessen und begraben. Deshalb verwendet man keine Mühe darauf, in umfangreicherem Maße Aufzeichnungen über die Identität der Minenarbeiter zu führen. Individuen sind bedeutungslos, wichtig ist einzig, dass die Zahl der Arbeiter nicht soweit absinkt, dass die Produktivität der Mine dadurch gefährdet wird. Das Gefangenenregister im Hauptbuch wird daher von den Schreibern eher nachlässig geführt. Akten mit Namen und Beschreibungen von Sträflingen sind, soweit überhaupt vorhanden, häufig unvollständig.

Unterkünfte der Wachen

In den **Söldnerbaracken (07)** sind die Aufseher und Söldner der Mine untergebracht. Jede der sechs grob

gezimmerten, fensterlosen Holzbaracken bietet bis zu 15 Personen Platz. Die Unterkünfte sind mit einfachen Stockbetten sowie Truhen für die persönlichen Habseeligkeiten der Wächter ausgestattet und bieten ansonsten wenig Komfort.

In der Nähe der Baracken steht ein großer **Zwinger (08)**, in dem die sechs *Bluthunde* (Werte siehe Seite 33) eingesperrt sind, wenn sie nicht zu Wach- oder Patrouillenzwecken eingesetzt werden.

Küche und Vorratslager

Ein großes, an zwei Seiten offenes Holzgebäude neben der Kommandantur dient als **Küche (09)**. Diese besteht aus einer großen Kochstelle und einem Ofen sowie mehreren großen Holztischen, an denen einige glückliche Gefangene unter der Aufsicht eines Wächters das Essen für die rund 240 Bewohner von Santobal zubereiten. Nahrungsvorräte, aber auch Werkzeuge und bescheidene Bestände an Verbandsmaterial werden im benachbarten **Vorratslager (10)** aufbewahrt, einer schlichten Holzbaracke, die auch einen in den Fels geschlagenen Vorratskeller beinhaltet.

Hinter der Küche befindet sich außerdem die **Zisterne (11)**. In einem großen gemauerten Becken wird Regenwasser gesammelt. Die Zisterne ist die einzige Wasserquelle der gesamten Mine.

Gefangene: Bei Tag arbeiten hier sieben als privilegiert geltende Gefangene.

Wächter: Regulär ist der Küche nur ein Aufseher zugeteilt, es lungern jedoch häufig weitere Aufseher und Söldner hier herum, um ein Schwätzchen zu halten oder sich an den gerade zubereiteten Speisen zu bedienen.

Haus der Intendantin

Ein Stück bergaufwärts mit freiem Blick über die Mine und das gesamte Umland liegt das kleine, aber verschwenderisch eingerichtete **Haus der Intendantin (12)**. Derzeit leben darin neben der Intendantin selbst auch ihr Leibwächter und ihre Leibsklavine.

Die alte Mine

Nachdem der alte Stollen aufgegeben und ein neuer Schacht im ehemaligen Steinbruch gegraben worden war, entschied einer der früheren Intendanten, die **alte Mine (13)** zu nutzen, um die Gefangenen bei Nacht dort einzukerkern. Umhüllt von massivem Fels und mit nur einer zu bewachenden Öffnung sind sie dort sicher untergebracht. Von dem mit einem massiven doppelflügeligen Tor verschließbaren Eingang führt ein Gang in eine größere Halle, die teils als natürlicher Hohlraum im Fels entstanden war, teils später von Menschenhand erweitert wurde. Aus der Halle zweigen zahlreiche Gänge ab, von denen die meisten jedoch bereits nach wenigen Schritt eingestürzt sind oder nachträglich zugeschüttet wurden. Die Halle, wie auch die Gänge und Felsnischen in der Nähe des Eingangs, werden von den Gefangenen als Schlafplätze und Rückzugsorte genutzt. Die meisten organisierten Gruppen haben feste Reviere, die sie

Die Geheimnisse der Intendantin

Fiorella lässt das Gebäude derzeit um zusätzliche Kellerräume erweitern. Die neuen Räume werden von einem kleinen Arbeitstrupp aus dem Felsboden geschlagen, der von einem Aufseher eher nachlässig überwacht wird. Gelingt es einem der Helden, für diese Arbeit eingeteilt zu werden, kann er, sofern ihn seine Mitgefangenen decken, die Gelegenheit nutzen, um sich in den Räumen der Intendantin umzusehen. Alternativ können die Helden die Räumlichkeiten auch nach einem erfolgreichen Aufstand durchsuchen. Folgende Hinweise lassen sich finden:

- In einem Regal stehen mehrere, teils bereits sichtlich abgegriffene Bücher über Bergbau, Gesteinskunde und Mechanik. Etwas aus der Reihe fällt dabei ein schmales Büchlein mit rotem Schließband, das den Titel Rapiro Floretti und die Geißel der Charpytik trägt. Es wirkt auf den ersten Blick ungelesen, dient aber als Versteck für ein Blatt mit Notizen, auf dem Fiorella angebliche und tatsächliche Vergehen ihres Amtsvorgängers gesammelt hat: ein Hinweis, dass sie an seinem Sturz nicht ganz unbeteiligt war.
- Ein Gemälde in einem prächtigen Goldrahmen, das Fiorellas Gemahl Decius Paligan in heroischer Pose zeigt, verdeckt einen Hohlraum in der Wand, der auf den ersten Blick leer erscheint. Durch gründliches Tasten lässt sich darin jedoch ein kleiner, unscheinbarer Beutel mit neun besonders reinen Diamanten finden (Wert: 300 Silbertaler je Edelstein). Die Intendanten von Santobal haben von jeher Edelsteine zum eigenen Vorteil beiseitegeschafft. Fiorella geht dabei allerdings geschickter vor als die meisten ihrer Vorgänger. Sie wird nicht zu gierig und unterschlägt nie die größten und auffälligsten Funde. Stattdessen nutzt sie ihre gesteinskundlichen Kenntnisse, um unter den kleineren Steinen besonders reine und wertvolle Exemplare auszuwählen. Sie sorgt außerdem dafür, dass die richtigen Leute von ihren Unterschlagungen profitieren, weshalb man ihr bisher noch nichts Belastendes nachweisen konnte. Da sie die Diamanten selbst unterschlagen hat und diese nirgendwo verzeichnet sind, kann Fiorella im Falle eines Diebstahls ihrer jüngsten Ausbeute nicht offiziell nach den Dieben suchen lassen. Die Dreistigkeit einer solchen Tat würde sie aber zum Kochen bringen.

- In einer Schreibtischschublade liegt ein Stapel Briefe, in denen Decius Paligan seiner Gemahlin ebenso langatmig wie schwülstig von seiner Mission als diplomatischer Gesandter im Mittelreich berichtet. Durch die Blume bittet er sie außerdem um finanzielle Unterstützung. Zwischen den Briefen findet sich ein noch nicht verschicktes Schreiben von Fiorella an Ghorio Kugres, in dem sie – offenbar nicht zum ersten Mal – auf den schlechten Zustand der Hornissen in Santobal verweist und an die dringend erforderliche Lieferung von Ersatzteilen erinnert, die der Gouverneur bisher nicht geschickt hat. Der Brief lässt erkennen, dass das Verhältnis zwischen Fiorella und Ghorio angespannt ist.



kontrollieren und auch entschlossen gegen Eindringlinge verteidigen. Da das Areal recht weitläufig ist und den Gefangenen bei Nacht keine Lichtquelle zugestanden wird, ist es durchaus möglich, sich in den Nachtstunden so zu verstecken, dass man von anderen, feindseligen Gefangenen nicht ohne intensive Suche gefunden wird. Versuche, sich auch am Tage zu verstecken, um der Arbeit in der Mine zu entgehen, werden von den Aufsehern allerdings hart bestraft. Nachdem die Gefangenen am Morgen zur Arbeit in die neue Mine getrieben wurden, durchsuchen 2 Aufseher mit Bluthunden die alten Stollen, um sicherzugehen, dass sich kein Gefangener dort verbirgt. Bei Tag hält sich niemand in den Stollen auf. Bei Nacht sind Bluthunde vor dem Eingang angekettet, die Alarm

schlagen (und zubeißen), sollte einer der Gefangenen versuchen, das Tor zu überwinden und den Kerker zu verlassen.

Die Reinigungsebene

Vom oberirdischen Teil führt ein **Rampengerüst (14)** hinab in den ehemaligen Steinbruch, der inzwischen als **Reinigungsebene (15)** genutzt wird. Hier werden die aus der Mine geborgenen Diamanten gründlich gesäubert und nach Größe und Güte sortiert. In der Mitte der Ebene befindet sich der **zentrale Schacht (16)** der neuen Mine, der senkrecht in den Fels gegraben wurde. Neben dem Schacht wurde ein **Aufzug (17)** errichtet, mit dem ein hölzerner Korb von einem Kran in die

Tiefe hinabgelassen werden kann. Die Aufzugskonstruktion wird mit der Muskelkraft dreier Gefangener in einem Tretrad betrieben. In dem Kabinenkorb haben bis zu fünf Personen Platz. Den Gefangenen steht dieses Fortbewegungsmittel allerdings nicht zur Verfügung, es wird ausschließlich von den Aufsehern und Söldnern verwendet, die den mühsamen Weg über die rutschigen Rampen, Leitern und Strickleitern scheuen. Auch besonders wertvolle Funde werden direkt mit dem Aufzug nach oben befördert. Am Aufzugskran ist ein großer Gong befestigt, mit dem das Zeichen zum mittäglichen Wachwechsel und das abendliche Signal zum Ende der Arbeiten gegeben werden.

Gefangene: Bei Tag arbeiten hier etwa 20 als verhältnismäßig gebändigt und zuverlässig geltende Gefangene sowie 3 weitere, kräftige Gefangene, die im Tretrad des Aufzugs angekettet sind.

Wächter: Die Arbeiten auf der Reinigungsebene werden von 5 Aufsehern überwacht. Nahe dem Aufzug versehen außerdem 5 Söldner ihren Dienst.

Bei Nacht ist diese Ebene verlassen.

Der unterirdische Teil der Mine

Der unter der Oberfläche liegende Teil der Mine erstreckt sich über mehrere Ebenen in die Tiefe, und eine Lektion lernt jeder Gefangene in Santobal sehr schnell: Je weiter unten man arbeiten muss, desto härter hat es einen getroffen – und umso größer sind die Chancen, schon bald das Rauschen von Golaris Schwingen zu hören. Das schwerste Los tragen jene, die ganz unten schuften müssen. Denn wortwörtlich fallen Steine, Dreck und Abfälle bei allen Arbeiten stets von oben nach unten. Eine ähnliche Hierarchie existiert auch unter den Aufsehern und Söldnern, die darum wetteifern, nicht für die unbeliebtesten Wachaufgaben tief unten in der Mine eingesetzt zu werden.

Das Netz der Gänge in der Mine folgt keinem durchdachten Plan. Vielmehr sind die Gänge, Gangstücke und Kavernen mit der Zeit wild und chaotisch gewachsen. Hauptursache dafür ist der häufige Wechsel der Intendanten der Mine sowie deren Hang, sich selbstherrlich über die Empfehlungen von Prospektoren und Bergbauexperten hinwegzusetzen und lieber ihre eigenen Vorstellungen zu verwirklichen. Da der Fels enorm reich an Diamanten ist und die Zahl der Funde über die Jahre nicht spürbar nachgelassen hat, wurden weder das bestehende System, alle Macht in die Hände der Intendanten zu legen, noch die damit einhergehende Misswirtschaft bisher infrage gestellt. Hinzu kommt, dass auch **Nostromo Klippstein** (siehe Seite 36f.), der gegenwärtig als Gesteinsexperte der Mine angestellt ist, in Wahrheit nur über geringe Kenntnisse auf diesem Gebiet verfügt. Dementsprechend sind seine Empfehlungen, was das Anlegen neuer Stollen angeht, meist nur eine krude Mischung aus Schätzungen und Instinkt. Erhellte werden die Stollen von Öllampen, die in regelmäßigen Abständen an Wandhaken befestigt sind.

Aufgegebene Ebene – der Gang der Geister

Etwa 5 Schritt unterhalb der Reinigungsebene liegt das erste labyrinthische Gewirr aus erschöpften Gängen, die schon lange aufgegeben wurden. Hier liegt, provisorisch mit Geröll zugeschüttet, der **Gang der Geister**. Nach einem erfolglosen Aufstand vor 13 Jahren verbarrikadierten sich einige überlebende Gefangene in einem der alten Verbindungsstollen. Als sie erkennen mussten, dass ihre Rebellion gescheitert war und keine Hoffnung mehr auf Sieg oder Entkommen bestand, wählten die letzten sieben Aufrührer den Tod von eigener Hand, um nicht jämmerlich an Hunger und Durst zu sterben oder gar ihren Unterdrückern erneut in die Hände zu fallen. Ihr Blut vermischte sich auf dem schwarzen Fels, und seit jener Nacht, so erzählt man es sich unter den Gefangenen, suchen ihre ruhelosen Geister den Ort ihres Todes heim.

Diese Ebene ist bei Tag und Nacht verlassen.

Sortierebene

In etwa 10 Schritt Tiefe liegt eine weitere von einem Geflecht von Gängen durchzogene Ebene. An einigen Stellen sind die toten Stollen durch Luft- oder Kletterschächte mit der darüber- oder darunterliegenden Ebene verbunden. Als vor einigen Jahren auch die Funde in den Stollen dieser zweiten Ebenen zurückgingen, wurde sie ebenfalls aufgegeben. Der zentrale, am Schacht gelegene Teil dieses Bereichs wird nun als **Sortierebene** genutzt. Hier werden die aus dem Fels geschlagenen Gesteinsbrocken, die aus der darunterliegenden Ebene heraufkommen, weiter zerkleinert und auf hölzernen Tischen einer ersten Sichtung und Sortierung unterzogen.

Gefangene: Bei Tag arbeiten hier etwa 20 erfahrene Gefangene, die eine Hälfte ist mit der Zerkleinerung und Vorsortierung des Gesteins beschäftigt, die andere Hälfte dafür eingeteilt, Gesteinsstücke, in denen Diamanten enthalten sind, sowie nicht mehr benötigten Abraum über die Leitern nach oben zu schaffen.

Wächter: Überwacht werden die Arbeiter von 5 Aufsehern, die auch ein Auge darauf haben, dass die Gefangenen keine Diamanten verschwinden lassen.

Bei Nacht ist diese Ebene verlassen.

Sockelebene – der Hexenkessel

In etwa 15 Schritt Tiefe liegt die derzeitige **Sockelebene (20)** des zentralen Schachts. Unter den Gefangenen trägt diese Ebene den wenig schmeichelhaften Beinamen **Hexenkessel**. Hier und in den anliegenden Stollen werden die meisten Arbeiter eingesetzt, und jeder, der dieses schwere Los erleiden muss, träumt davon, es irgendwie auf eine der höheren Ebenen zu schaffen. Auf dieser Ebene ist es besonders heiß, und die harte körperliche Arbeit auf engstem Raum tut ihr Übriges, um die Unglücklichen, die hier arbeiten müssen, nach Wasser lechzen zu lassen.

Gefangene: Tagsüber sind hier bis zu 100 Gefangene eingesetzt. Etwa 20 von ihnen arbeiten direkt im zentralen Bereich der Sockelebene und den größeren

Verbindungsgängen. Ihre Aufgabe ist es, die aus dem Fels geschlagenen Steine in Körbe und Tragetücher zu laden und über die Leitern bis zur Sortierebene zu schleppen oder Wasser an die anderen Arbeiter zu verteilen. Die Übrigen müssen, eingeteilt in 13 Arbeitstrupps, mit kurzen Spitzhacken, Hämmern und Meißeln in den engen Gängen schuften, die selten mehr als einen Schritt hoch sind. Die einzigen Lichtquellen sind einfache Öllampen aus gebranntem Ton. Derzeit werden 3 größere Stollen betrieben: **Uthar**, **Marbo** und **Golgari**. Diese spalten sich wiederum in mehrere Untergänge auf. Jedem Gang ist ein nummerierter Arbeitstrupp (Marbo 1, Marbo 2 usw.) zugeteilt, und jedem Arbeitstrupp ist eine tägliche Quote auferlegt, gemessen an Körben und Säcken mit abgebautem Gestein, die er zu erfüllen hat. Ein Aufseher führt dazu eine Strichliste, auf der er die bereits abgelieferte Menge festhält. Gelegentlich kommt es vor, dass stärkere Gefangene schwächere Gefangene aus anderen Trupps in einem unbemerkten Moment auf dem Weg

zur Sammelstelle abfangen und ihnen den vollen Sack abnehmen, um ihn als Ergebnis des eigenen Arbeitstrupps abzugeben.

Wächter: Insgesamt 15 Aufseher sorgen auf dieser Ebene für Ordnung und treiben die Gefangenen mit Drohungen, Peitschenhieben und Stiefeltritten zur Arbeit an. 5 von ihnen patrouillieren in den Verbindungsgängen und kontrollieren gelegentlich auch die Stollen. Die übrigen halten sich nahe den Leitern zu den oberen Ebenen auf. Zusätzlich sind hier 5 Söldner stationiert, die eventuelle Unruhen oder Streitigkeiten unter den Gefangenen ohne Zögern mit harter Hand ersticken. Die Aufseher und Söldner achten darauf, sich stets am Rand des Kessels zu halten, wo sie nicht von den Gesteinsbrocken und Abfällen getroffen werden können, die gelegentlich von der Sortierebene herabfallen. Die Arbeiter haben diese Möglichkeit nicht, sodass es immer wieder zu Unfällen und mitunter sogar zu tödlichen Verletzungen kommt. Bei Nacht ist diese Ebene verlassen.

Routinen und Disziplin

Die Abläufe in Santobal sind stark von immer gleichen Routinen geprägt. Sie dienen, gemeinsam mit strengen Strafen bei Regelverstößen, dem Zweck, die Gefangenen gefügig zu halten und ein organisiertes Aufbegehren zu verhindern. Dies hat zur Folge, dass sich die unterdrückte Wut und die angestauten Spannungen meist in Situationen entladen, in denen die Gefangenen außer Sichtweite der Aufseher sind – etwa während der Nacht oder in unbeobachteten Augenblicken bei der Arbeit in der Mine.

Die tägliche Routine

Vor Sonnenaufgang: Die Gefangenen werden geweckt und gezählt. Sind Arbeiter während der Nacht verstorben, so werden diese aus dem Hauptbuch gestrichen und die Leichen durch das Boronsloch in die Tiefe gestürzt. Danach werden die Gefangenen von den Aufsehern zum Morgenappell getrieben.

Bei Sonnenaufgang: Alle Arbeiter müssen auf dem freien Platz vor der Kommandantur antreten und werden dort von der Intendantin und dem obersten Aufseher inspiziert. Ohne erkennbares Muster werden regelmäßig einige Gefangenen für Verfehlungen beim Appell bestraft. Als Vorwand dienen beispielsweise Unsauberkeit (trifft auf praktisch alle Gefangenen zu), mangelhafte Haltung (geht mit wachsender Entkräftung einher) oder aufrührerisches Gerede (dafür genügt bereits ein geflüstertes Wort). An manchen Tagen ist auch schon ein „unverschämter Blick“ ausreichend. Abgeurteilt werden außerdem alle Regelverstöße, die am Vortag von den Aufsehern bemerkt und gemeldet wurden. Die begangenen Straftaten werden öffentlich verkündet und die Strafen – zur Steigerung der allgemeinen Moral – unverzüglich vollstreckt.

Je nach Stimmung der Intendantin werden die Gefangenen im Anschluss noch mit einer Morgenansprache

inspiriert, in der sie über die neuesten Triumphe des al'ananischen Imperiums informiert und zu fleißiger Arbeit auffordert. Erst danach erhalten sie eine Schöpfkelle Shataknollenbrei und eine Ration Wasser. Die für die Verpflegung vorgesehene Zeit ist sehr knapp bemessen, sodass die Gefangenen kaum genug Zeit haben, ihr Essen hastig hinunterzuschlingen, ehe sie in die Mine hinabgescheucht werden.

Das Protokoll sieht eigentlich vor, dass der Morgenappell von der Intendantin abgenommen wird. Allerdings ist Fiorella keine Freundin eines frühen Tagesbeginns und befindet sich um diese Zeit mitunter noch im Bett. An Tagen, an denen sie nicht persönlich erscheint, was etwa zwei- bis dreimal pro Woche vorkommt, wird sie von Yorge, dem obersten Aufseher, vertreten.

Von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang: Angetrieben von den Aufsehern beeilen sich die Gefangenen, zu den ihnen zugewiesenen Arbeiten zu kommen. Durch das dichte Gedränge auf den wenigen Leitern und Rampen kommt es beinahe täglich bereits hier zu den ersten Unfällen, bis alle ihr Ziel erreicht haben.

Die Gefangenen müssen bis zum Ertönen des Mittagsgongs ohne Erholungspause arbeiten. Nur etwa einmal pro Stunde kommt ein Wasserträger vorüber, damit sie ihren drängendsten Durst löschen können.

Gegen Mittag gehen die Wasserträger mit frischgefüllten Eimern durch die Mine, damit die Gefangenen ausgiebiger trinken können. Dann ruhen für eine kurze Zeit alle Arbeiten. Zu diesem Zeitpunkt wechseln auch die Aufseher oder rotieren ihre Zuständigkeit, sodass einzelne Bereiche mitunter für einige Minuten unbeaufsichtigt sind. Die Gefangenen nutzen diesen Zeitpunkt gerne, um sich unbeobachtet dem eigentlich verbotenen Tauschhandel zu widmen – und um offene Rechnungen zu begleichen.

Nach der Mittagspause geht die Arbeit weiter, bis ein Gong den Sonnenuntergang ankündigt. Gefangene, die in den Stollen auf der untersten Ebene eingesetzt sind, bekommen das Licht der Sonne oft den ganzen Tag über nicht zu sehen.

Kurz nach Sonnenuntergang: Die erschöpften Gefangenen werden zurück in die alte Mine getrieben. Nach der abendlichen Zählung erhalten sie dort eine letzte Wasserration und eine karge Abendmahlzeit, meist kurz gebackenes Brot aus Reis und gestampften Bananen. Die allermeisten sind dann am Ende ihrer Kräfte und starren nur noch apathisch an die dunklen Felswände oder fallen sofort in einen tiefen Erschöpfungsschlaf.

Weitere Routinen

Zusätzlich zu den täglichen Routineabläufen gibt es einige weitere Ereignisse, die in verlässlicher Regelmäßigkeit eintreten. Für die Helden kann das Wissen um diese Abläufe bei der Planung von Aufstand und Flucht hilfreich sein.

Nachschub: In der Regel einmal pro Woche trifft eine von zehn Söldnern begleitete Nachschubkarawane aus Saphirna ein. Über diese wird die Mine mit neuem Grubenwerkzeug, Lampenöl und benötigtem Baumaterial (vor allem Holz) sowie frischen Nahrungsvorräten versorgt. Auf diesem Wege erreichen auch die schriftlichen Befehle des Gouverneurs, Briefe aus Al'Anfa und die regelmäßigen Soldzahlungen für die Wachen der Mine. Auf dem Rückweg nimmt die Karawane die bereits gereinigten und in den Büchern der Mine verzeichneten Diamanten in einer verschlossenen Eisentruhe mit. Aus Sicherheitsgründen gibt es zu dieser Truhe nur zwei Schlüssel: Einen besitzt die Intendantin, den anderen der Gouverneur.

Patrouille des Umlands: Alle drei Tage brechen zehn der in Santobal stationierten Söldner zu einer eintägigen Patrouille auf, offiziell um die nähere Umgebung der Mine zu durchkämmen und nach Spuren möglicher Spähtrupps der Utulus Ausschau zu halten. Die Patrouillengänge werden von den Söldnern jedoch vor allem genutzt, um mit ihren Armbrüsten Affen und wilde Selemferkel zu jagen, die den eintönigen Speiseplan in der Mine aufbessern – für die Wächter, nicht für die Gefangenen.

Durchsuchung: Alle drei bis vier Tage befiehlt Yorge den Aufsehern eine gründliche Durchsuchung einzelner Arbeiter, gelegentlich sogar aller Gefangener. Gemäß den Regeln in der Mine ist den Gefangenen zwar der Besitz von persönlichen Gegenständen gestattet, in der Praxis wandern jedoch alle Gegenstände, die einen Wert oder Nutzen besitzen, sehr schnell in die Hände der Aufseher. Den Gefangenen verboten sind dagegen das Horten von Nahrungsmitteln sowie der heimliche Besitz von Gegenständen, die sich als Waffen oder Werkzeuge verwenden lassen. Wer mit einem solchen Gegenstand erwischt wird, muss mit einer strengen Strafe rechnen. Noch härter trifft es allerdings jene, bei denen man einen heimlich aus dem Stollen geschmuggelten Diamanten findet.

Disziplin und Bestrafungen

Da in Santobal eine große Zahl an potentiell aufsässigen und gewaltbereiten Gefangenen eingesperrt ist, sind die

Wächter um eine strenge Disziplin bemüht. Selbst kleinere Vergehen werden gnadenlos bestraft. Gleichzeitig gehen die Aufseher und insbesondere die Intendantin bei der Verteilung von Strafen mit einer gewissen Launenhaftigkeit und Willkür vor, was zur Folge hat, dass auch Gefangene, die versuchen, sich den Bedingungen vor Ort anzupassen und nicht aufzufallen, sich nie allzu sicher fühlen können.

Die im Folgenden aufgelisteten Strafmaßnahmen werden entsprechend der Schwere des Vergehens in aufsteigender Reihenfolge vergeben. Beliebte sind dabei auch Kollektivstrafen. Ebenso kommt es vor, dass als rebellisch oder als notorische Unruhestifter geltende Gefangene bereits bei kleinen Regelübertretungen besonders streng bestraft werden, während Günstlinge der Intendantin und der Aufseher mit einer unverhältnismäßig milden Strafe davonkommen.

Degradierung (als Warnschuss oder ergänzend zu einer der folgenden Strafen): Dem Gefangenen wird eine unbeliebtere Arbeit zugeteilt, damit geht meist die Verlegung auf eine tiefere Ebene der Mine einher.

Halbe Ration (bei kleineren Vergehen): Der Delinquent oder sogar sein ganzer Arbeitstrupp erhalten am Abend kein Essen.

Keine Rationen (vor allem bei verstockten, aufsässigen Gefangenen): Der Delinquent erhält weder morgens noch abends Essen.

Auspeitschung (bei ernsthaften Regelverstößen): Der Delinquent wird beim Morgenappell öffentlich ausgepeitscht.



Hinrichtung (nur bei Angriff auf einen Aufseher): Gefangene, die es wagen, die Hand gegen einen Aufseher zu erheben, werden beim Morgenappell in Anwesenheit aller Bewohner von Santobal durch Erhängen hingerichtet. In besonders drastischen Fällen, etwa wenn ein Gefangener einen Aufseher getötet hat, wird er zu den ausgehungerten Bluthunden in den Käfig gestoßen und von diesen zerfleischt.

Arbeit in Ketten

In der Mine stehen ausreichend eiserne Fesseln zur Verfügung, um alle Gefangenen in Eisen zu schlagen. Allerdings werden die Gefangenen von diesen bei der Arbeit in den engen Gängen und beim Klettern auf den schmalen Leitern eingeschränkt. Hinzu kommt, dass die Aufseher die Mühe scheuen, den Gefangenen an jedem Morgen die Ketten anzulegen und sie ihnen dann am Abend wieder abzunehmen. Tragen diese die Ketten jedoch dauerhaft, scheuern sie ihnen binnen kurzer Zeit die Gelenke auf, wodurch sie anfälliger für Wundkrankheiten und in ihrer Arbeitskraft eingeschränkt werden. Die meisten Gefangenen, die den Arbeits- und Lebensbedingungen in Santobal schon längere Zeit ausgesetzt sind, sind ohnehin nicht in der körperlichen Verfassung, um eine längere Flucht zu Fuß durchzustehen. Die Intendantin hat deshalb verfügt, dass nur frisch eingetrossene, kräftige Gefangene, deren Gemüt man noch nicht einschätzen kann, und solche, die als rebellisch gelten, in Ketten gehalten werden.

Magiebegabte Helden haben besonders unter den Ketten zu leiden, da sie durch den Bann des Eisens betroffen sind. Das Wirken von Zaubern ist um einen Punkt erschwert; tragen sie die Ketten den ganzen Tag über, entfällt außerdem die nächtliche AsP-Regeneration (siehe **Regelwerk** Seite 256).



Es gab in letzter Zeit einiges an Unruhe unter den Gefangenen. Als Kollektivstrafe wurde verhängt, dass alle Arbeiter für eine Woche Ketten tragen müssen.



Sofern die Helden sich nicht verdächtig verhalten, verzichten die Wachen bereits nach wenigen Tagen aus Bequemlichkeit darauf, ihnen Ketten anzulegen.

Die Capataz

Für jeden Arbeitstrupp, dem eine bestimmte Aufgabe zugewiesen wird, etwa das Graben in einem bestimmten Gang oder die Zubereitung der Mahlzeiten in der Küche, wird eine Art Vorarbeiter eingesetzt, der als *Capataz* bezeichnet wird. In der Regel handelt es sich um einen älteren, erfahreneren Gefangenen, der entweder bei dauerhaften Aufgaben unmittelbar von Yorge oder bei kurzfristig zusammengestellten Arbeitstrupps nach Bedarf von den Aufsehern ernannt wird.

Ein Capataz ist für eine Gruppe von drei bis zehn Arbeitern verantwortlich. Solange der Trupp seine Aufgaben erkennbar zuverlässig erfüllt, lassen die Aufseher dem Capataz weitgehend freie Hand bei der Entscheidung, wie er seine Leute einteilt und zu schneller Arbeit antreibt. Die Aufgabe eines Capataz ist ein zweischneidiges

Schwert. Einerseits werden sie oft von den Aufsehern bevorzugt, haben besseren Zugang zu Wasser und Verpflegung und bleiben meist von den härtesten und gefährlichsten Arbeiten verschont. Andererseits sind sie unter ihren Mitgefangenen häufig nicht gut gelitten und müssen oft als Erste dafür geradestehen, wenn ihre Gruppe ihr Arbeitssoll nicht zur Zufriedenheit der Aufseher erbracht hat oder auf andere Weise Schwierigkeiten verursacht.

Die Wortführer der einzelnen organisierten Gruppen haben fast ausnahmslos einen Posten als Capataz inne, etwa als Vorarbeiter in einem Stollen oder bei der begehrten Arbeit auf der Reinigungsebene. Sie nutzen ihre Möglichkeiten, um ihre eigenen Leute zu bevorzugen, teilweise jedoch auch, um den Angehörigen der anderen Gruppen direkt oder indirekt zu schaden.

Spitzel und Denunzianten

Soweit möglich, greifen die Aufseher auch auf Informanten aus den Reihen der Gefangenen zurück. In jeder der vier großen Gefangengruppen gibt es mindestens einen Spitzel, der regelmäßig Informationen weitergibt. Diese berichten in der Regel an unterschiedliche Wächter oder Yorge selbst und wissen jeweils nichts voneinander. Sie erfüllen damit einen zweifachen Nutzen: Zum einen sind die Aufseher dank ihrer Berichte gut im Bilde darüber, was bei den Gefangenen vor sich geht. Zum anderen herrscht, da das grundsätzliche Vorhandensein von Spitzeln bekannt ist, ein permanentes Klima des Misstrauens zwischen den Gefangenen. Wechselseitige Verdächtigungen sind an der Tagesordnung, sodass die Aufseher nicht befürchten müssen, dass sich die Arbeiter gemeinsam organisieren und vereint gegen ihre Kerkermeister aufbegehren. Die meisten Informanten nutzen ihr Wissen, um sich persönliche Vorteile zu erkaufen. Gelockt werden sie, neben dem Erhalt von Belohnungen wie Kautabak oder Rum, vor allem von der Zuteilung einer leichten Arbeit oder die angebliche Aussicht auf eine Begnadigung in der Zukunft.

Besonders energisch gehen die Aufseher gegen das Unterschlagen von Diamanten vor, das mit öffentlichem Auspeitschen bestraft wird. Um für die Gefangenen den Anreiz zu erhöhen, einen solchen Täter auch innerhalb des eigenen Arbeitstrupps zu verraten, werden in diesen Fällen keine Kollektivstrafen angewendet. Die Intendantin hat sogar die Bestimmung erlassen, dass das Ausliefern eines Mitgefangenen in diesem Fall mit Arbeitserleichterungen, etwa der Verlegung auf eine höhere Ebene, belohnt wird. Mitunter inszenieren Gefangene auch die Unterschlagung eines Diamanten durch das Mitglied einer anderen Gruppe, um diesem gezielt zu schaden oder um eine Möglichkeit zu erhalten, selbst zu einer angenehmeren Arbeit, beispielsweise in die Küche, versetzt zu werden.

Die Wächter

In Santobal kommt auf je zwei Gefangene ein Aufseher oder Söldner. Die Gründe für die hohe Zahl an Wächtern liegen in der großen Bedeutung, die die Mine für das Imperium besitzt, und in der stetigen Bedrohung durch die Utulustämme der Insel. Noch wichtiger ist aber, dass sich unter den Gefangenen, die in Santobal schuften müssen, viele potentiell gefährliche Störenfriede befinden. Dies betrifft insbesondere die Gruppe der Kriegsgefangenen und der Piraten. Zwischen den beiden Wächtergruppen herrscht traditionell eine leichte Rivalität. Die Aufseher sind der Meinung, dass sie die härtere Arbeit leisten müssen, während die Söldner die meiste Zeit über ein leichtes Leben genießen und dafür auch noch besser bezahlt werden. Die Söldner dagegen halten sich selbst für echte Soldaten, während sie in den Aufsehern nur bessere Plantagenwärter sehen.

Aufseher

Mehr noch als viele der Gefangenen entstammen die 35 Aufseher dem Bodensatz der al'anfanischen Gesellschaft. Die meisten sind hier, weil sie keine bessere Anstellung erlangen konnten oder als ehemalige Seesoldaten oder Gardisten strafversetzt wurden. Dementsprechend sind viele von ihnen abgestumpft, mürrisch und bestechlich. Die Aufseher unterstehen Yorge Oldenport, der es versteht, den wenig

disziplinierten Haufen mit harter Hand unter Kontrolle zu halten. Er ist unter seinen Leuten zwar nicht sonderlich beliebt, wird aber für sein konsequentes Durchgreifen und seine Bereitschaft, im Ernstfall selbst in der ersten Reihe zu stehen, respektiert.

Die geschwätzige ♀ *Joseda* (Mitte 40, o-beinig, Bürstenschnitt, pragmatisch) ist eine der dienstältesten Aufseherinnen in Santobal und eine der wenigen, die sich noch an den großen Gefangenenaufstand vor 13 Jahren erinnern kann. Sie führt die Aufsicht über die Arbeiten auf der Reinigungsebene und den Aufzug. Wegen ihrer Kenntnisse der Mechanik ist sie auch für die Wartung und Reparatur der Hornissen auf den Wachtürmen zuständig.

Unter den Gefangenen besonders verhasst ist ♀ *Firunando* (Mitte 20, hager, tränende Augen, sadistisch), dem unlängst die Aufsicht über die Sortierebene übertragen wurde. Nachdem er beim Diebstahl an einem Kameraden in der Garnison von Saphirna erwischt wurde, ist er nur knapp dem Schicksal entgangen, selbst als Gefangener in der Mine zu landen. Ungeachtet dessen zeigt er keinerlei Mitleid mit den Arbeitern und liebt es, seine Macht unter Beweis zu stellen, indem er sie demütigt und auch wegen Kleinigkeiten die Peitsche oder seine Stiefel schmecken lässt.

Aufseher

MU 12 KL 11 IN 12 CH 11

FF 11 GE 13 KO 13 KK 14

LeP 32 AsP – KaP – INI 11+1W6

SK 1 ZK 2 AW 6 GS 6

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Kurzsword: AT 11 PA 7 TP 1W6+2 RW mittel

Peitsche: AT 12 PA – TP 1W6 RW lang

RS/BE: 3/1 (Lederrüstung)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Kurzsword, Peitsche)

Vorteile/Nachteile: oft Schlechte Eigenschaft (Goldgier oder Jähzorn)

Talente: Einschüchtern 6, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 8, Verbergen 4, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Die Aufseher stürzen sich bevorzugt zu mehreren auf einen einzelnen Gefangenen, um diesem keinen Fluchtweg zu lassen und ihn dann mit vereinten Kräften niederzuprügeln. Auf ein koordiniertes Vorgehen einer größeren Gruppe von Gefangenen sind sie nicht vorbereitet.

Flucht: individuell; meist bei Verlust von 50 % der LeP
Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Peitschen

Üblicherweise werden Peitschen dazu eingesetzt, um ein Zug- oder Reittier anzutreiben. Doch auch Sklavenhalter benutzen Peitschen, um Sklaven einzuschüchtern und Verfehlungen zu bestrafen. Peitschen eignen sich zudem auch, um einen Gegner von den Beinen zu holen oder die Waffe um einen Ast zu schlingen und als Seil zu benutzen.

Besonderheiten: Da sie wegen den nur schwer kontrollierbaren Bewegungen kaum abzuwehren sind, ist die Parade gegen Peitschen um 2 erschwert. Schilde können darüber hinaus gegen Peitschen nur ihren einfachen Bonus auf die Verteidigung nutzen. Angriffe mit Peitschen gelten bereits ab einem Ergebnis von 19 als Patzer. Mit Peitschen ist keine Parade möglich.

Leiteigenschaft: Fingerfertigkeit

Steigerungsfaktor: B

Kampfsonderfertigkeiten für Peitschen

Folgende Kampfsonderfertigkeiten aus dem **Regelwerk** ab Seite 246 können mit der Kampftechnik Peitschen genutzt werden: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Kampfreflexe I-III, Schnellziehen, Verbessertes Ausweichen I-III, Zu Fall bringen.

Söldner

Zusätzlich zu den Aufsehern ist in Santobal eine Garnison von 50 Söldnern vom Schwarzen Bund des Kor stationiert. Seit dem Tod der alten Capitanya ist Fiorellas Leibwächter Luiz Befehlshaber der Kämpfer. Während die Aufseher vor allem im Inneren der Mine eingesetzt werden, ist die Aufgabe der Söldner der Schutz vor Überfällen der Menschenfresser. Gleichzeitig dienen sie aber auch zur Abschreckung, um Unruhen unter den Gefangenen zu verhindern und um einen Aufstand im Notfall rasch niederzuschlagen. Während die Aufseher dauerhaft in der Mine stationiert sind, werden die Söldner alle sechs Monate durch Entsatz aus Saphirna abgelöst. Während des normalen Arbeitsbetriebs in der Mine werden sie vor allem oberirdisch zur Bewachung des Tors, der Türme und für Patrouillen im Umland eingesetzt. Jeweils fünf von ihnen stehen auf der Reinigungsebene und in der untersten Ebene bereit, um im Falle von Unruhen rasch eingreifen zu können. Die Söldner sind mit Armbrüsten bewaffnet, mit denen sie rebellische Gefangene bei Bedarf aus sicherer Distanz bedrohen und beschießen können. Zusätzlich führen sie eine Nahkampfwaffe, meist einen Sklaventod, gelegentlich auch Säbel oder Rabenschnabel, bei sich.

Der altgediente Veteran **Thuan** (Ende 40, muskulös, vernarbte Arme, verbittert) hatte eigentlich damit gerechnet, nach dem Tod der Capitanya deren Nachfolger zu werden.

Söldner

MU 14 KL 11 IN 13 CH 11

FF 10 GE 14 KO 13 KK 14

LeP 35 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 1 ZK 2 AW 7 GS 7

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6

RW kurz

Rabenschnabel: AT 14 PA 7 TP 1W6+4 RW mittel

Säbel: AT 14 PA 8 TP 1W6+3 RW mittel

Sklaventod: AT 14 PA 8 TP 1W6+4 RW mittel

Leichte Armbrust: FK 12 LZ 8 TP 1W6+6 RW 10/50/80

RS/BE: 3/1 (Lederrüstung)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Finte I (Waffenlos, Rabenschnabel, Säbel, Sklaventod), Wuchtschlag I (Waffenlos, Rabenschnabel, Säbel, Sklaventod)

Vorteile/Nachteile: oft Schlechte Eigenschaft (Goldgier oder Jähzorn)

Talente: Einschüchtern 8, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 10, Verbergen 6, Willenskraft 5

Kampfverhalten: Die Söldner versuchen zuerst, Gegner mit der Armbrust zur Aufgabe zu bewegen. Haben Drohungen keinen Erfolg, so schießen sie zunächst und kämpfen dann mit ihrer Nahkampfwaffe weiter. Dabei setzen sie Finten und Wuchtschläge ein. Sie sind eine eingespielte Truppe und versuchen, gemeinsam gegen einen Gegner zu kämpfen, wenn sich die Gelegenheit bietet.

Flucht: individuell; meist bei Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger



Dass die Intendantin stattdessen Luiz zum neuen Capitan der Garnison gemacht hat, nimmt er ihr persönlich übel, ist aber zu vorsichtig, um dies offen zu zeigen.

Die junge **Gerlitta** (Anfang 20, geflochtener Haarzopf, laute Stimme, übermotiviert) brennt darauf, sich im Kampf gegen die Menschenfresser oder notfalls auch gegen aufrührerische Gefangene zu beweisen. Sie hält ihre Ausrüstung stets makellos gepflegt und nimmt ihre Pflichten sehr ernst. Hinter ihrem Rücken wird sie von ihren Kameraden wegen ihrer Naivität verspottet, während die Gefangenen ihr lieber aus dem Weg gehen.

Die Bluthunde

Zusätzlich zu den Aufsehern und Söldner beherbergt Santobal auch vierbeinige Wächter. Die sechs Bluthunde *Dirial*, *Ghynna*, *Nareb*, *Phranya*, *Rezzan* und *Wal-kir* sind blutrünstige Bestien mit messerscharfen Fängen. Sie werden von vielen Gefangenen mehr

Zornbrechter Bluthund

Größe: 0,85 bis 1,00 Schritt (ohne Schwanz); 1,00 bis 1,20 Schritt (mit Schwanz); 0,60 bis 0,65 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 50 bis 60 Stein

MU 17KL 10 (t) IN 12 CH 12

FF 11 GE 13 KO 12 KK 16

LeP 22 AsP – KaP – INI 15+1W6

VW 6 SK 1 ZK 1 GS 11

Biss: AT 14 TP 1W6+3 RW kurz

Anspringen: AT 13 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Anspringen), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 1, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 8, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 7, Verbergen 3, Willenskraft 5

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 8 Rationen Fleisch, Fell (5 Heller)

Kampfverhalten: Zornbrechter Bluthunde verteidigen auf Befehl ein Gebiet oder jagen und töten ein vom Rudelführer bestimmtes Ziel. Von sich aus greifen sie an, wenn sie deutlich provoziert werden.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 16 LeP, 12 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

☛ QS 1: Zornbrechter Bluthunde sind furchterregende Gegner.

☛ QS 2: Zornbrechter Bluthunde werden aufgrund ihrer hohen Körperkraft manchmal als Zugtiere eingesetzt.

☛ QS 3+: Zornbrechter Bluthunde besitzen einen hervorragenden Geruchssinn und können selbst im Dschungel Flüchtende aufspüren.

Jagd: –1



gefürchtet als die Aufseher, weshalb die Intendantin sie gerne für Machtdemonstrationen, in seltenen Fällen auch zur Bestrafung, einsetzt.

Versorgt werden die Tiere von **♣ Ramiro** (Ende 50, schütteres Haar, hinkt, eigenbrötlerisch; Tierkunde 13 (14/14/12), Willenskraft 8 (14/14/12) SK 2), dem seine Hunde wichtiger sind als jeder Mensch.

♣ Intendantin Fiorella Paligan

Kurzcharakteristik: *1006 BF, kunstvoll frisierte schwarze Haare, eng stehende grüne Augen, selbstbewusste Haltung, ehrgeizig; kompetente Verwalterin, erfahrene Gesteinskundige

Funktion: die launenhafte, aber zielstrebige und fachkundige Herrin über die Mine; durch ihre Position für die Helden lange Zeit unerreichbar und dennoch eine Antagonistin, mit der sie stets rechnen müssen

Hintergrund: Fiorella ist eine ehrgeizige Fana, der es gelungen ist, in das Grandenhaus Paligan einzuheiraten. Sie hat ihr Amt erst vor kurzem erlangt, nachdem ihr Vorgänger – dessen Stellvertreterin sie war – wegen der Unterschlagung von Diamanten verurteilt und hingerichtet worden war. Im Gegensatz zu vielen ihrer Vorgänger, die den Posten des Intendanten allein durch politische Winkelzüge und persönliche Beziehungen erlangt haben, ist Fiorella tatsächlich verhältnismäßig kompetent. Sie hat für einige Zeit die Naturkundliche Fakultät der al'anfanischen Universität besucht und ist unter allen Menschen in Santobal diejenige, die das meiste Wissen über Gesteinskunde und Diamanten besitzt. Auch was den Bergbau im Allgemeinen angeht, ist sie einigermaßen kompetent, zeigt ihr Wissen aber nur, wenn sie einen unmittelbaren Vorteil davon hat. Ansonsten überlässt sie es bereitwillig Nostromo, Yorge und Luiz, viele der alltäglichen Entscheidungen zu treffen. Fiorella steht in stetiger Rivalität mit Ghorio Kugres, der ihren Ehrgeiz fürchtet. Seitdem sie ihn einmal bei einer Entscheidung übergangen und ihre guten Kontakte genutzt hat, um sich direkt an die Verantwortlichen in Al'Anfa zu wenden, versucht der Gouverneur, ihr dies heimzuzahlen und ihre Position zu schwächen.

Darstellung: Du vertraust auf die Wirkung von Zuckerbrot und Peitsche. Wie du dich gibst, hängt deshalb stark von der jeweiligen Situation, aber auch von deiner Stimmung ab. Gerne trittst du den Gefangenen als gestrenge, aber doch verständnisvolle Mutter gegenüber, die zu ihren störrischen Kindern spricht. Doch wenn es geboten ist, Härte zu zeigen, ordnest du mit eisiger Stimme und ohne ein Zeichen von Mitleid die



Fiorella Paligan

MU 14 KL 14 IN 12 CH 14

FF 11 GE 13 KO 10 KK 10

LeP 25 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 2 ZK 1 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6

RW kurz

Rapier: AT 14 PA 7 TP 1W6+3 RW mittel

Leichte Armbrust: FK 16 LZ 8 TP 1W6+6

RW 10/50/80

RS/BE: 0/0

Sonderfertigkeiten: Dokumentfälscher

Vorteile/Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Vertrauenerweckend, Zeitgefühl / Schlechte Eigenschaft (Goldgier), Vorurteile gegen Zauberkundige

Talente: Einschüchtern 11, Geographie 11, Kriegskunst 4, Handel 8, Malen & Zeichnen 10, Menschenkenntnis 12, Orientierung 9, Rechnen 13, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 9, Steinbearbeitung 12, Überreden 12, Willenskraft 12

Kampfverhalten: Fiorella kämpft nur, wenn sie in die Ecke gedrängt wird. Ansonsten verlässt sie sich auf ihre Untergebenen.

Flucht: bei der ersten Gelegenheit

Schmerz +1 bei: 19 LeP, 13 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Bestrafung eines Gefangenen an. Halte dich dabei stets gerade und sieh deinem Gegenüber fest in die Augen.

Schicksal: Fiorella wird alles daransetzen, ihre Haut zu retten, und dafür notfalls auch das Leben ihrer Leute opfern. Wenn die Helden es nicht gezielt darauf anlegen, sie zu töten, überlebt sie die Ereignisse in Santobal, muss sich aber wegen der Folgen vor Oderin du Metuant persönlich verantworten.

Besonderheiten: Fiorella besitzt einen verzauberten Ring, der beim Drehen des Schmucksteins den Zauber HORRIPHOBUS auf ein ausgewähltes Ziel in 8 Schritten Entfernung auslöst (Zauberspeicher, 3 Ladungen, 16 FP). In ihrem Domizil lassen sich einige Hinweise finden, die sie belasten und ihre Position schwächen können (siehe Seite 26f.).

»Ihr habt schlimme Dinge getan, aber Al'Anfa gewährt Euch die Möglichkeit, für Eure Taten Buße zu leisten. Wir geben Euch eine Unterkunft, wir geben Euch Essen. Wir sorgen für Euren Schutz vor den wilden Menschenfressern. Und alles, was wir dafür von Euch erwarten, ist, dass Ihr fleißig und gehorsam Eure Arbeit tut.«

1 Yorge Oldenport, oberster Aufseher

Kurzcharakteristik: 40, hochgewachsen, muskulös, blonde Haarmähne, schlecht verheilte Narbe entlang der Unterlippe, brutaler Tyrann; meisterlicher Krieger, kompetenter Aufseher

Funktion: der tyrannische Gegenspieler, den die Helden aus tiefstem Herzen hassen dürfen

Hintergrund: Yorge wurde als Jurge Thorason in Olport geboren und besuchte in seiner Jugend die Kriegerschule in Prem. Im Streit erschlug er seine Mutter und leistete vor Gericht einen falschen Eid, um den Verdacht von sich abzulenken. Als später die Wahrheit ans Licht kam, wurde er von seiner Familie verstoßen und zum Friedlosen erklärt, der seine Heimat Thorwal auf Lebenszeit verlassen musste. Seine Suche nach einem Neuanfang führte ihn weit in den Süden, wo er in die Dienste Al'Anfas gelangte. Er änderte seinen Namen in Yorge Oldenport und kämpfte als Söldner, Leibwächter und Sklavenjäger im Sold des Imperiums. Wegen übermäßiger Brutalität wurde er von seinem vorherigen Posten auf einer Schwarzen Galeere nach Santobal strafversetzt. Unter Fiorella ist er dort bis zum Oberaufseher aufgestiegen und dankt ihr dies durch unbedingte Loyalität. Er ist nicht übermäßig intelligent, besitzt aber eine gewisse Bauernschläue und einen untrüglichen Instinkt für Gefangene, die Schwierigkeiten bedeuten. Im Umgang mit den Gefangenen neigt er zu unnötiger Rohheit, empfindet aber kein Vergnügen dabei, Menschen zu quälen.

Darstellung: Gib dich selbstsicher und zeige keine Schwäche oder Zweifel. Sprich mit lauter, befehlsgeohnter Stimme. Gefangene dürfen nicht ungefragt zu dir sprechen, sie müssen warten, bis du bereit bist, sie anzuhören. Unterbrich deine Gesprächspartner rücksichtslos, wenn das, was sie sagen, dich nicht interessiert. Verteile Drohungen genauso großzügig wie Bestrafungen und Hiebe mit Faust und Peitsche.

Schicksal: Yorge wird sich einem Aufstand in der Mine entschlossen entgegenstellen und vermutlich dabei den Tod finden.

Besonderheiten: Yorges wertvollster Besitz ist das verzierte Langschwert *Ska-dimader*, eine Waffe von herausragender Qualität, das einzige Erinnerungsstück, das ihm aus seiner Vergangenheit geblieben ist.

»Der Gang ist nicht sicher? Du scheißt dir ins Hemd, weil da ein paar Steinchen von der Decke rieseln?! Zurück an die Arbeit, oder du wirst dir gleich noch wünschen, der Fels wäre herabgestürzt und hätte dich begraben!«



Yorge Oldenport

MU 14 KL 10 IN 12 CH 11

FF 12 GE 13 KO 15 KK 15

LeP 36 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 1 ZK 3 AW 7 GS 7

Waffenlos: AT 16 PA 9 TP 1W6+1

RW kurz

Peitsche: AT 15 PA – TP 1W6 RW lang

Langschwert: AT 16 PA 9 TP 1W6+5 RW mittel

RS/BE: 3/1 (Lederrüstung)

Sonderfertigkeiten: Anpeitscher^{AK0103}, Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Finte I (Waffenlos, Peitsche, Langschwert), Prem-Stil^{AK0159}, Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Langschwert)

Vorteile/Nachteile: Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) I, Zäher Hund / Persönlichkeitsschwäche (Streitsucht), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Jähzorn)

Talente: Einschüchtern 14, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 14, Kriegskunst 8, Menschenkenntnis 10, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 9, Überreden 7, Willenskraft 8

Kampfverhalten: Yorge sucht aktiv den Zweikampf gegen schwächere und ebenbürtige Gegner und versucht, sie möglichst schnell kampfunfähig zu machen. Er zögert nicht, auch am Boden liegende Gegner, die sich noch rühren, mit ungebremster Wucht anzugreifen.

Flucht: Yorge ist nicht bereit im Kampf zurückzuweichen, er kämpft bis zum Tod.

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger



1 Luiz, Leibwächter und Capitan

Kurzcharakteristik: 30, athletisch, rasierter Schädel, zahlreiche Kampfnarben, pflichtbewusst; meisterlicher Krieger

Funktion: der eigentlich sympathische Kerl, der nur durch die Umstände auf der anderen Seite steht und deshalb zum Gegner der Helden wird

Hintergrund: Luiz stammt aus den Brabaker Baracken, dem Elendsviertel Al'Anfas, und wurde als Kind von seinen Eltern in die Sklaverei verkauft. Da er schnelle Reflexe und Talent im Umgang mit der Klinge zeigte, ließ sein Besitzer ihn zum Gladiator ausbilden. Er bestritt eine Reihe erfolgreicher Kämpfe in der Arena und verließ diese schließlich als freier Mann.

Ohne jede Erfahrung mit der Freiheit und nicht gewohnt, längerfristig zu planen oder die Verantwortung für sein Leben selbst zu tragen, lebte er in den Tag hinein und landete bald wieder ganz unten – dort, wo sein Leben begonnen hatte. Eine Möglichkeit, seinem trostlosen Schicksal zu

entkommen, bot sich ihm, als ein ehemaliger Arenakamerad ihm eine Anstellung als Leibwächter für Fiorella Paligan vermittelte.

Eine weitere Aufgabe hat er erst vor einigen Wochen erhalten, nachdem die Capitanya der Söldnergarnison der Mine am Brabaker Schweiß gestorben war. Anstatt beim Gouverneur in Saphirna einen Nachfolger anzufordern, der dann eher Ghorio Kugres als ihr gegenüber loyal gewesen wäre, hat Fiorella kurzerhand Luiz zum neuen Capitan ernannt – eine Entscheidung, die vielen der Söldner übel aufgestoßen ist. Tatsächlich ist Luiz mit der neuen Aufgabe überfordert, da es ihm sowohl an Erfahrung als auch an Führungsqualitäten fehlt. Auch mangelt es ihm an Zeit, den neuen Posten voll auszufüllen, da er weiterhin auch für Fiorellas persönliche Sicherheit verantwortlich ist. Fiorella ist sich seiner Schwächen sehr wohl bewusst. In der aktuellen Situation ist ihr aber ein weniger kompetenter Befehlshaber, der ihr bedingungslos gehorcht, lieber als einer, bei dem sie damit rechnen muss, dass er ihr Steine in den Weg legt oder sie bespitzelt.

Luiz

MU 14 KL 12 IN 15 CH 13

FF 13 GE 15 KO 13 KK 15

LeP 32 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 2 ZK 2 AW 8 GS 8

Waffenlos: AT 16 PA 9 TP 1W6+1

RW kurz

Brabakbengel: AT 15 PA 7 TP 1W6+6 RW mittel

Großer Sklaventod: AT 16 PA 7 TP 2W6+4 RW mittel

RS/BE: 3/1 (Lederrüstung)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Entwaffnen (Waffenlos, Brabakbengel, Großer Sklaventod), Feindgespür, Finte I+II (Waffenlos, Brabakbengel, Großer Sklaventod), Kampfreflexe I, Schildspalter (Brabakbengel, Großer Sklaventod), Schnellziehen (Brabakbengel, Großer Sklaventod), Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Brabakbengel, Großer Sklaventod)

Vorteile/Nachteile: Beidhändig, Flink, Zäher Hund / Nachtblind, Schlechte Eigenschaft (Autoritätsglaube), Verpflichtungen II (Fiorella Paligan)

Talente: Einschüchtern 10, Heilkunde Wunden 9, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 12, Kriegskunst 4, Menschenkenntnis 3, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 12, Überreden 3, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Höchste Priorität hat es für Luiz, Fiorella zu schützen. Er wird sich daher im Kampf stets so positionieren, dass er sich zwischen ihr und den Angreifern befindet. Gilt es, seine Herrin zu schützen, kämpft er eher defensiv, weiß er sie hingegen in Sicherheit, nutzt er seine gesamte Erfahrung aus der Arena und greift seinen Gegner mit ganzer Kraft an.

Flucht: Wenn es gilt, Fiorella zu schützen oder seine Pflicht zu erfüllen, kämpft er bis zum Tod.

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Darstellung: Sprich so wenig wie möglich, du bist kein Mann unnötiger Worte. Schreite aber ohne Zögern ein, wenn für Fiorella Gefahr droht. Solange sie keinen Ärger machen, behandelst du die Gefangenen freundlich und ohne unnötige Härte.

Schicksal: Luiz wird alles tun, um Fiorella zu schützen und seine Pflicht als Befehlshaber der Söldnertruppe zu erfüllen. Er wird daher mit hoher Wahrscheinlichkeit beim Aufstand den Tod finden.

Besonderheiten: Luiz verachtet Grausamkeit gegen Wehrlose und toleriert diese auch nicht bei den ihm unterstellten Söldnern. Er greift ein, wenn Söldner die Gefangenen grundlos schikanieren, und kann so auch den Helden oder deren Freunden zu Hilfe kommen. Stehen sie ihm später im Kampf gegenüber, kann dies für sie durchaus zu einem Gewissenskonflikt führen. Als Folge einer Kopfverletzung aus Arenatagen hat Luiz große Schwierigkeiten, im Dunkeln seine Umgebung wahrzunehmen. Dies behindert ihn bei Nacht, aber auch, wenn er sich im Inneren der Mine aufhält. Er versucht, diese Schwäche um jeden Preis geheim zu halten, einzig Fionas Leibsklavin Neva weiß davon.

»Ja.« / »Nein.«

! Nostromo Klippstein, Gefängnismagier

Kurzcharakteristik: 39, schlaksig, wirres Haar, unraisiert, chaotisch; inkompetenter Magier, Medicus, Alchemist und Bergbauexperte

Funktion: der Hochstapler, ein unfähiger „Experte“, unter dessen Dilettantentum die Helden zu leiden haben, dessen Fehleinschätzungen sie aber auch ausnutzen können

Hintergrund: Nostromo erfüllt in der Mine eine ganze Reihe von Funktionen und Aufgaben. Dies ist umso erstaunlicher, da er in keinem seiner angeblichen Fachgebiete wirklich zu glänzen vermag. Er ist ein bestenfalls unterdurchschnittlicher Magier, ein dilettantischer Heiler, ein unfähiger Alchemist, und sein Wissen über den Bergbau hat er sich ausschließlich aus theoretischen Abhandlungen zweifelhafter Qualität angeeignet. Nach einem wechselhaften Lebensweg voller Misserfolge gelangte er durch seine Bekanntschaft mit dem vormaligen Intendanten an den Posten des Bergbauexperten in Santobal. In den Büchern der Mine wird er zudem auch als Gefängnismagier, Gefängnisheiler, alchemistischer Berater, Prospektor und Gesteinsexperte geführt – und bezieht für jede dieser Aufgaben ein separates Honorar. Mit Fiorella, die ihn ihre Verachtung spüren lässt, verbindet ihn ein angespanntes Verhältnis, weshalb er sich wehmütig nach den Zeiten unter ihrem Vorgänger zurücksehnt.

Darstellung: Sprich hektisch, wechsele sprunghaft das Thema und lasse Sätze unvollendet. Du bist ein Experte auf vielen Gebieten und musst dich um viele wichtige Dinge kümmern. Und wenn die anderen deinen Ausführungen nicht folgen können oder sich darüber wundern, dass du gestern noch etwas anderes behauptet hast, dann ist das ganz sicher nicht dein Problem.



Schicksal: Nostromo wird mit hoher Wahrscheinlichkeit beim Aufstand in der Mine den Tod finden, womöglich durch seine eigene Unfähigkeit. Sollte er überleben, wird er Santobal den Rücken kehren und andernorts eine neue „Karriere“ beginnen.

Besonderheiten: Da Nostromos Fachwissen über Bergbau mehr als lückenhaft ist, erfolgen seine Anweisungen, wo und in welche Richtung neue Gänge angelegt oder Grabungen eingestellt werden sollen, weitgehend willkürlich. Dies spiegelt sich auch im teils chaotischen

Verlauf von Verbindungsgängen und Querschächten in der Mine wieder. Da das Gebiet allerdings enorm reich an Diamanten ist und die Zahl der Funde bislang nicht spürbar nachgelassen hat, hat bisher noch niemand seine Entscheidungen ernsthaft infrage gestellt. Gleichwohl fürchtet er stetig, dass seine Unwissenheit irgendwann offenkundig werden könnte. Kommen die Helden hinter sein Geheimnis, können sie ihn damit unter Umständen zu kleineren Gefallen erpressen.

»Glaubt Ihr etwa, Ihr könntet das besser beurteilen als ich, der ich immerhin ein anerkannter Experte auf dem Gebiet der (Fachgebiet) bin?«

Nostromo Klippstein

MU 12 KL 13 IN 12 CH 12

FF 12 GE 10 KO 9 KK 10

LeP 23AsP 33 KaP – INI 11+1W6

SK 1 ZK 0 AW 5 GS 8

Waffenlos: AT 7 PA 3 TP 1W6

RW kurz

Magierstab, kurz: AT 8 PA 3 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Sonderfertigkeiten: Tradition (Gildenmagier)

Vorteile/Nachteile: Hitzeresistenz, Zauberer / Angst vor Spinnen I, Schlechte Eigenschaft (Goldgier), Pechmagnet

Talente: Alchimie 6, Einschüchtern 4, Heilkunde Wunden 6, Magiekunde 7, Mechanik 5, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 4, Steinbearbeitung 3, Überreden 5, Willenskraft 6

Zauber: Corpofesso 12, Flim Flam 6, Invocatio Minima 4, Motoricus 5, Odem 6, Paralysis 5, Penetrizzel 7

Kampfverhalten: Nostromo versucht beim ersten Anzeichen von Ärger zu fliehen oder seinen Gegner durch die Androhung einzuschüchtern, ihn zu verzaubern. In die Enge getrieben setzt er sich mit allem zur Wehr, dessen er habhaft werden kann: Bücher, Gesteinsproben, Phiolen mit alchemistischen Substanzen usw.

Flucht: sofort; ist der Gegner erkennbar überlegen und eine Flucht nicht möglich, sinkt er auf die Knie und winselt um Gnade.

Schmerz +1 bei: 17 LeP, 11 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger



1 Neva, Fiorellas Leibsklavin

Kurzcharakteristik: 15, ebenmäßiges Gesicht, meerblaue Augen, Zahnücke, neugierig; unerfahrene Leibsklavin

Funktion: die naive Dienerin der Antagonistin, die die Helden auf ihre Seite ziehen können

Hintergrund: Neva wurde in Sklaverei geboren und kennt kein anderes Leben. In den Besitz der Intendantin kam sie als Hochzeitsgeschenk von deren Gemahl Decius Paligan. Fiorella behandelt sie gut, und Neva ist ihrer Herrin gegenüber loyal. Wenngleich sie im Einzelfall Mitleid mit dem Schicksal der Gefangenen hat, nimmt sie die Zustände in der Mine grundsätzlich als gegeben hin. Es erfordert einige Überzeugungsarbeit, ist aber nicht unmöglich, Neva als Verbündete zu gewinnen. Alternativ können die Helden auch ihre Naivität ausnutzen und ihr Informationen entlocken, ohne dass sie es bemerkt.

Darstellung: Halte deinen Blick gesenkt und sprich mit leiser unterwürfiger Stimme. Einzig wenn es um deine große Leidenschaft, Sagen und Heldengeschichten, geht, vergisst du deine Erziehung und gerätst in Begeisterung.

Wichtige Werte: Sinnesschärfe 7 (10/13/13), Willenskraft 2 (10/13/13), SK 1

Schicksal: Neva eignet sich für ein tragisches Schicksal. Sie kann während des Aufstandes durch die entfesselten Gefangenen, die wahllos alle erschlagen, die sie zu ihren Unterdrückern zählen, den Tod finden. Möglich ist aber

auch, dass sie die Ereignisse überlebt oder sogar von den Helden überzeugt werden kann, ihnen zu helfen, und sie später zusammen mit diesen flieht.

Besonderheiten: Neva ist sehr neugierig. Wenn Fiorella ihre Dienste nicht benötigt, streift sie durch die Gegend und drückt sich immer wieder auch in der Nähe der Gefangenen herum. Für die Helden kann sie daher

eine wichtige Informationsquelle über die Intendantin und die internen Vorgänge in der Mine sein. Über Neva können die Helden auch Informationen erhalten, an die sie sonst nicht herankommen würden.

»Und du hast das Ungeheuer mit deinen eigenen Augen gesehen? Erzählst du mir davon?«

Die Gefangenen

Gefangener

MU 14 KL 11 IN 13 CH 10

FF 13 GE 12 KO 12 KK 13

LeP 30 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 1 ZK 1 AW 6 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Spitzhacke: AT 11 PA 1 TP 1W6+5 RW mittel

RS/BE: 0/0

Sonderfertigkeiten: keine

Vorteile/Nachteile: oft Schlechte Eigenschaft (Goldgier oder Jähzorn)

Talente: Einschüchtern 5, Klettern 4, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Überreden 4, Verbergen 6, Willenskraft 3

Kampfverhalten: Die Gefangenen versuchen Kämpfe, die sie nicht gewinnen können, rasch abubrechen und sich zurückzuziehen. In die Enge getrieben verteidigen sie sich aber mit großer Verbissenheit und nutzen dabei auch ohne Zögern schmutzige Tricks.

Flucht: individuell; bei Kämpfen unter den Gefangenen versuchen sie spätestens nach *Schmerz II* zu fliehen oder ergeben sich, im Kampf um ihre Freiheit kämpfen sie aber auch bis zum Tod.

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Piraten und Kriegsgefangene: GE 13 statt 12, KK 14 statt 13; LeP 33 statt 30, INI 14 statt 13, AW 7 statt 6; Waffenlos AT 13 / PA 7, Spitzhacke 1W6+6 TP; zusätzlich SF Finte I (Spitzhacke, Waffenlos), Wuchtschlag I (Spitzhacke, Waffenlos)

arrangieren, überleben nur die Zähesten. Wenn sie Glück haben, gelingt es ihnen, in der Hierarchie der Mine aufzusteigen und eine leichtere Arbeit an der Oberfläche oder einen Posten als Capataz zu erlangen. Meist sind es die skrupellosesten und brutalsten Gefangenen, die es bis an die Spitze der Hackordnung schaffen. Bei diesen laufen viele Fäden zusammen, sie erhalten die meiste Nahrung und auch von den gelegentlichen Tauschgeschäften mit heimlich unterschlagenen Diamanten profitieren sie am meisten, lassen das Risiko dabei jedoch andere tragen.

Zum Zeitpunkt des Abenteuers sind in Santobal rund 150 Gefangene eingesperrt. Die meisten von ihnen lassen sich einer mehr oder weniger organisierten Gruppe zuordnen. Diese vier Gruppen (Arbeitssklaven, Piraten, Kriegsgefangene und verurteilte Al'Anfänger) misstrauen einander und sind teilweise sogar erbittert verfeindet. Die Intendantin ist sich dieser Spannungen wohl bewusst und fördert sie nach bestem Vermögen, etwa indem sie durch ihre Spitzel Gerüchte in Umlauf bringen lässt, die das Misstrauen schüren. Denn solange die Gefangenen gegeneinander arbeiten, besteht nicht die Gefahr, dass sie sich gegen die Wächter verbünden.

Spitznamen

Aufgrund der hohen Fluktuation an Gesichtern machen sich die Gefangenen wie auch die Aufseher meist nicht die Mühe, sich die echten Namen der Neuankömmlinge zu merken. Stattdessen erhalten die meisten Gefangenen schon bald nach ihrer Ankunft einen Spitznamen. Meist handelt es sich dabei um einen Hinweis auf ein auffälliges äußerliches Merkmal oder eine markante Eigenschaft. Diese Spitznamen finden weit schneller Verbreitung als die echten Namen, und auch den Wächter fällt die Unterscheidung der Gefangenen auf diesem Wege leichter, weil sofort jeder versteht, wer gemeint ist. Von diesem in Santobal üblichen Brauch bleiben auch die Helden nicht verschont. Gefangene und Aufseher sind dabei weder wählerisch noch sonderlich kreativ. Helden, die über markante körperliche Merkmale verfügen, müssen damit rechnen, einen damit in Zusammenhang stehenden Spitznamen zu erhalten (*Langbart, Riese, Spitzohr*). Ähnliches gilt, wenn einer der Neuankömmlinge ein auffälliges Benehmen an

Die Arbeitsbedingungen in Santobal sind ebenso hart wie gefährlich. Solange aus Al'Anfa und den Kolonialhäfen der Charyptik ein steter Strom an Arbeitern nach Santobal fließt, werden diese erbarmungslos verheizt. Wer auf der untersten Ebene landet und alle Hoffnung aufgibt, findet oft bereits nach wenigen Wochen den Tod. Auch unter jenen, die entschlossen sind, sich mit den Verhältnissen zu

Kampftechnik Hiebswaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Spitzhacke	1W6+5	KK 13	-1/-5	mittel	2,75 Stn	70 HF	20 S



den Tag legt (*Schwätzer, Feinschmecker, Schweigsam*) oder sein Verhalten im Konfliktfall einen ehrenden oder abwertenden Namen nahelegt (*Furchtlos, Kaltfuß, Streitsucher*). Helden, die zunächst keine Besonderheiten erkennen lassen, die einen speziellen Namen rechtfertigen würden, werden meist schlicht *Neuer* oder *Neuling* gerufen, bis sie sich einen passenden Namen verdient haben.

Wer war nochmal ...?

Die Helden können in Santobal zahlreiche für die Handlung relevante Personen treffen, sodass deine Spieler in diesem Teil des Abenteuers mit vielen Namen konfrontiert werden. Diese zu unterscheiden und sie sich zu merken, ist nicht immer leicht. Die unter den Gefangenen verwendeten Spitznamen können hier ein Hilfsmittel sein, da die Spieler so den Namen direkt mit einer Eigenschaft oder einem Merkmal der Person verknüpfen und so leichter den Überblick über die große Zahl an Figuren behalten können.



Arbeitssklaven

Anzahl: ca. 30

Wortführer der Gruppe: Schweiger

All jene Sklaven, die auf den Plantagen der Insel negativ auffallen oder derer man sich aus anderen Gründen entledigen will, landen über kurz oder lang in Santobal. Viele der anderen Gefangenen sehen auf sie herab, und sie stehen in der Hierarchie der Mine am untersten Ende. Gleichzeitig sind sie diejenigen, die unter allen, die in Santobal eingekerkert sind, das größte Wissen über die Beschaffenheit der Insel und die genaue Position und Besatzung der al'anfanischen Außenposten verfügen.

Was denken die Arbeitssklaven über die Piraten: „Rücksichtslos und brutal. Immer auf der Suche nach Streit. Man darf ihnen gegenüber keine Schwäche zeigen.“

Was denken die Arbeitssklaven über die Kriegsgefangenen: „Die bleiben immer unter sich und hecken sicher

irgendeinen geheimen Plan aus. Denen kann man nicht trauen.“

Was denken die Arbeitssklaven über die Verurteilten: „Sie behandeln uns wie Dreck. Selbst hier unten halten sie sich noch immer für etwas Besseres.“

Beispielhafte Angehörige der Gruppe:

♣ **Weichhaut** (Mitte 20, blassblaue Augen, abgekaute Fingernägel, zaghaft) ist ein ehemaliger Hausklave des Gouverneurs Ghorio Kugres, der wegen eines angeblichen Diebstahls nach Santobal geschickt wurde und seinen früheren Herrn seitdem abgrundtief hasst. Er besitzt umfangreiches Wissen über die Abläufe in Saphirna und die grundsätzliche Vorgehensweise der Al'Anfaner auf der Insel. Weichhaut arbeitet in der Küche.

♣ **Schweiger** (Mitte 50, Utulu, kahler Schädel, zerklüftete Gesichtszüge, gebeugt, aber ungebrochen, loyal; Willenskraft 11 (13/15/12); SK 2) genießt unter den Arbeitssklaven hohes Ansehen und sein Wort hat Gewicht. Seinen Spitznamen verdankt er dem Umstand, dass er nach dem Verschwinden eines Diamanten vor einigen Jahren ein langes Verhör und Folter ausgehalten hat, ohne einen anderen Gefangenen zu belasten. Schweiger ist Capataz auf der Sortierebene, sein Arbeitstrupp kümmert sich um den Transport des Gesteins an die Oberfläche.

♣ **Puka** (Anfang 20, kupferfarbene Haut, braunes Haar, hartnäckig), eine Haipu aus Altoum, gelangte in die Mine, als sie nach einer zunächst erfolgreichen Flucht von der Plantage Especianola wieder eingefangen wurde. Ihre Kenntnisse der Insel können bei der Planung einer Flucht nützlich sein. Puka arbeitet auf der untersten Ebene. Sie hasst es, unter dem Fels eingeschlossen zu sein, und möchte dort unbedingt weg, um wieder die Sonne zu sehen. Unter Umständen wäre sie sogar bereit, den Aufsehern Informationen zuzuspielen, wenn sie dafür auf eine höhere Ebene verlegt wird.



Piraten

Anzahl: ca. 40

Wortführer der Gruppe: Augusto Weißauge

Die überlebenden Mannschaftsmitglieder von Freibeuter- und Piratenschiffen, die erfolglos versucht haben, den jährlichen Adamantenkonvoi oder sogar Sukkuvelani selbst zu berauben. Andere haben lediglich den Fehler begangen, der Insel zu nahe zu kommen und wurden deshalb des Versuchs einer solchen Tat verdächtigt und von Schiffen der Schwarzen Armada gejagt und zur Strecke gebracht. Da auf der Insel ein steter Bedarf an Arbeitern besteht, wurden sie nicht, wie sonst üblich, sofort hingerichtet, sondern als Zwangsarbeiter in die Mine geschickt. Die meisten von ihnen sind treulos und egoistisch, jeder ist sich selbst der Nächste und die Position des Einzelnen in der Hackordnung wird vor allem durch die persönliche Stärke und Kaltblütigkeit bestimmt. Nur unter Druck von außen oder bei der Aussicht auf lohnende Beute schließen sie sich zusammen und treten als geschlossene Gruppe auf.

Was denken die Piraten über die Arbeitssklaven: „Die meisten von denen braucht man nicht ernst zu nehmen, das sind einfach bloß dumme Sklaven.“

Was denken die Piraten über die Kriegsgefangenen: „Arrogante Bande, glauben, sie könnten uns respektlos behandeln. Aber die sollen es nur versuchen, uns herauszufordern, dann erteilen wir ihnen eine Lektion.“

Was denken die Piraten über die Verurteilten: „Die stecken insgeheim mit den Aufsehern unter einer Decke. Das sind allesamt Spitzel.“

Beispielhafte Angehörige der Gruppe:

♣ **Fröhliche Leona** (Mitte 30, stämmig, kurzes schwarzes Haar, zusammengewachsene Augenbrauen; humorvoll, Willenskraft 5 (12/14/12); SK 1), eine Schmugglerin aus Sylla, hat sich auch in der Gefangenschaft einen gewissen Optimismus bewahrt. Wegen ihrer Fähigkeit, jeder Situation noch eine scherzhaftige Seite abzugewinnen, ist sie bei ihren Leuten beliebt. Nach der Ankunft der Helden wird Leona ihnen als Capataz des Arbeitstrupps Golgari 5 zugeteilt.

♣ **Augusto Weißauge** (Anfang 40, schwarze Haarzöpfe, faulige Zahnruinen, streitsüchtig; Willenskraft 9 (14/13/13); SK 1) ein ehemaliger Freibeuterkapitän in Diensten Al'Anfas, der sich von der Gier übermannen ließ. Seinen nicht unumstrittenen Führungsanspruch in der Gruppe der Piraten sichert er durch Drohungen und Brutalität. Sein rechtes Auge ist von einem milchig weißen Schleier überzogen. Augusto ist Capataz auf der Sortierebene. Sein Arbeitstrupp ist für die Zerkleinerung des Gesteins zuständig. Er lässt den Aufsehern gelegentlich Informationen über andere Gefangene zukommen, wenn er sich davon einen Vorteil verspricht.

♣ **Rafiro Rothaar** (12, rote Haare, abstehende Ohren, kontaktfreudig, Willenskraft 4 (13/11/11); SK 1) wird als Kind von den Aufsehern nicht ganz so streng kontrolliert wie die Erwachsenen. Der Schiffsjunge ist erst seit wenigen Wochen in Santobal. Er kann sich wegen seiner geringen Größe auch durch Nischen und enge Felsspalten quetschen, die für einen Erwachsenen zu schmal wären. Rafiro arbeitet auf der Reinigungsebene.



Kriegsgefangene

Anzahl: ca. 30

Wortführer der Gruppe: Shilana

Kriegsgefangene aus dem letzten Kriegszug Al'Anfas. Viele von ihnen sind Menschen aus der vom Imperium besetzten Stadt Sylla. Je nachdem, wann genau du das Abenteuer zeitlich ansiedelst, können jedoch auch Horasier, Brabaker, Kemi oder bei einer Strafexpedition gefangene Utulukrieger darunter sein. Offiziell gelten sie zwar als Kriegsgefangene, können aber nicht damit rechnen, jemals in ihre Heimat zurückzukehren. Sie werden von den Aufsehern, die sie noch immer als Feinde des Imperiums betrachten, besonders schlecht behandelt und sind ein bevorzugtes Ziel für Demütigungen und Strafexempel. Auch durch diesen Umstand ist der interne Zusammenhalt innerhalb der Gruppe besonders hoch. Man hilft sich gegenseitig und steht füreinander ein, grenzt sich aber auch entschlossen gegenüber den anderen Gefangenen ab.

Was denken die Kriegsgefangenen über die Arbeitssklaven: „Sie sind Opfer der Al'Anfaner, wie wir. Aber sie waren zu feige, jemals für ihre Freiheit zu kämpfen. Auf die kann man sich nicht verlassen.“

Was denken die Kriegsgefangenen über die Piraten: „Ehrlose Ratten. Alleine sind sie feige, aber im Rudel fühlen sie sich stark. Die sollen es nur versuchen, uns herauszufordern, dann erteilen wir ihnen eine Lektion.“

Was denken die Kriegsgefangenen über die Verurteilten: „Verdammte Al'Anfaner, das sind die einzigen, die es wirklich verdient haben, hier unten zu schuften. Aber natürlich werden gerade sie von den Aufsehern bevorzugt und vor allem für die leichteren Arbeiten eingeteilt.“

Beispielhafte Angehörige der Gruppe:

♣ **Spaltnase** (Mitte 30, stark behaart, verkrüppelte Nase, zynisch) hat seine Nase und seinen Bruder im Kampf gegen Piraten verloren. Seitdem hasst der einstige Richtschütze diese inbrünstig und ist ein entschiedener Gegner jeder Form von Zusammenarbeit zwischen den Kriegsgefangenen und den Piraten. Spaltnase ist Capataz eines Arbeitstrupps im Uthar-Stollen und hat sich Yorge schon vor längerer Zeit als Spitzel angedient.

♣ **Shilana** (Mitte 40, drahtig, Pferdegesicht, unbarmherzig; Willenskraft 12 (16/14/10); SK 2) ist eine abgeklärte Veteranin, deren Führungsanspruch innerhalb ihrer Gruppe unangefochten ist. Wie die meisten Gefangenen erhielt auch sie kurz nach ihrer Ankunft einen Spitznamen. Aber nachdem sie dem ersten, der sie Pferdegesicht nannte, die Nase gebrochen hat, findet dieser Spitzname nur noch selten und hinter ihrem Rücken Verwendung. Shilana ist Capataz eines Arbeitstrupps im Marbo-Stollen.

♣ **Blutkrähe** (Ende 50, abgemagert, Pockennarben, leicht zitternde Hände, gutherzig; Heilkunde Krankheiten 9 (13/14/11), Heilkunde Wunden 10 (13/10/10)) zählt zu den ältesten Gefangenen in der Mine. Obwohl selbst von den Entbehrungen geschwächt, nutzt die Feldscherin ihr Wissen, um anderen zu helfen. Blutkrähe assistiert gelegentlich Nostromo Klippstein und arbeitet ansonsten auf der Sortierebene.



Verurteilte

Anzahl: ca. 50

Wortführer der Gruppe: Herzlos

Unter den zu einer Strafe in Santobal verurteilten Al'Anfanern ist die Spannweite am größten. Hier finden sich Gewaltverbrecher, die dem Richtbeil des Henkers nur knapp entgangen sind, ebenso wie jene, die wegen tatsächlicher oder vermeintlicher Verschwörung gegen die Herrschaft Oderin du Metuants verurteilt wurden. Und dann gibt es noch die Unglücklichen, deren Feinde es geschafft haben, sie mithilfe von Gold oder falschen Anschuldigungen nach Santobal zu schicken, um sie leiden zu lassen. Auch ehemalige Soldaten, die sich Gewaltexzessen oder der offensichtlichen Bestechlichkeit schuldig gemacht haben, gehören dazu. Es gibt sogar einige ehemalige Aufseher, die dabei erwischt wurden, wie sie Diamanten unterschlagen haben. Diese Gefangenen sind sehr unterschiedlich in ihren Wertvorstellungen, und den Mitteln, die sie einzusetzen bereit sind. Einzig die Notwendigkeit, sich gegen Übergriffe der anderen Fraktionen zu schützen und dazu als organisierte Gruppe aufzutreten, hält sie zusammen.

Was denken die Verurteilten über die Arbeitssklaven: „Das sind Sklaven. Wir werden vielleicht gezwungen, die gleiche Arbeit zu tun wie sie, aber sie sollten deshalb noch lange nicht auf den Gedanken kommen, wir wären gleich.“

Was denken die Verurteilten über die Piraten: „Diebisch und verschlagen. Die würden ihre eigene Mutter entführen, wenn es dafür ein Lösegeld gäbe.“

Was denken die Verurteilten über die Kriegsgefangenen: „Allesamt Feinde Al'Anfas. Im Gegensatz zu uns haben die es verdient, hier zu sein.“

Beispielhafte Angehörige der Gruppe:

♣ Ernesto Erabenas-Wilmaan (Mitte 60, verlebtes Gesicht, feuchte Aussprache, eitel; Willenskraft 10 (12/14/13); SK 2) ist der schärfste Kritiker der Wortführerin und

die Stimme der Unglücklichen aus der al'anfanischen Oberschicht, die in Santobal gelandet sind. Er war an einer Verschwörung gegen Oderin du Metuant beteiligt und hofft darauf, dass dieser bald stirbt, damit seine Familie eine Begnadigung arrangieren kann. Um seine Konkurrentin Herzlos zu entmachten, wäre er durchaus bereit, im Verborgenen mit einer der anderen Gruppen zusammenzuarbeiten. Ernesto wird hinter seinem Rücken mit dem Spitznamen *Wasserspeier* versehen. Er ist Capataz der Wasserträger und kooperiert mit den Aufsehern, die ihm im Gegenzug für seine Spionagedienste einige heimliche Vergünstigungen gewähren.

♣ Mädchen (7 Jahre, Stupsnase, stottert, leichtgläubig), die eigentlich Azila heißt, wurde mit ihrer als Verschwörerin verurteilten Mutter nach Santobal geschickt. Nachdem ihre Mutter bei einem Stolleneinsturz ums Leben kam, braucht sie dringend jemanden, der sich um sie kümmert. Behandeln die Helden sie freundlich, wird sie ihnen nicht mehr von der Seite weichen. Mädchen hilft in der Küche und wird häufig von den Aufsehern geschickt, wenn es gilt, Nachrichten zu überbringen oder ihnen etwas zu essen zu holen. Sie kann sich daher fast überall in der Mine und innerhalb des Palisadenwalls frei bewegen, ohne dass ihre Anwesenheit Aufmerksamkeit erweckt.

♣ Herzlos (Mitte 30, athletisch, schwarzer Zopf, berechnend; Willenskraft 10 (15/15/13); SK 2) wurde verurteilt, weil sie in Al'Anfa eine ganze Reihe von Verbrechen von Raub über Erpressung bis hin zu Entführung begangen hat. Nach außen gibt sie sich gerne als unschuldiges Opfer eines herzlosen Richters aus und betont, das sei das Verbindende in der Gruppe der Verurteilten. Einem Aufbegehren gegen ihren Führungsanspruch begegnet sie indes mit gnadenloser Härte. Nur ihre engsten Gefolgsleute sprechen sie mit ihrem echten Namen, Jesabella, an. Herzlos ist Capataz auf der Reinigungsebene.



Einzelgänger unter den Gefangenen

♣ **Feurig** (Mitte 20, rotbraunes Haar, kurzsichtig, temperamentvoll; Verhüllte Aura, Willenskraft 9 (12/15/14); Bannbaladin 9 (12/15/14), Große Gier 8 (12/15/14), Harmlose Gestalt 7 (13/15/14), Katzenaugen 8 (13/15/10), Motoricus 6 (13/13/10), Satuaris Herrlichkeit 7 (13/15/10); SK 2) ist eine ebenso energische wie streitbare Frau, die sich gelegentlich sogar mit den Aufsehern anlegt. Sie scheint jedoch in Yorges Gunst zu stehen, weshalb sie ihren Posten als Capataz der Küche bisher noch nicht eingebüßt hat. Feurig ist eine Hexe der Schwesternschaft der Schönen der Nacht. Sie wurde wegen einer Serie von Einbrüchen verurteilt und konnte ihre magische Begabung bisher erfolgreich geheim halten. Schon länger sucht sie nach einer Möglichkeit, aus Santobal zu fliehen. Sollten sich in der Heldengruppe keine Zauberkundigen befinden, kann sie ihre Bemühungen als magische Helferin unterstützen.

♣ **Ohnezehen** (Ende 30, markante Koteletten, kräftige Hände, verkrüppelte Füße, verschroben; Meister der

Improvisation, Holzbearbeitung 12 (14/12/13), Willenskraft 5 (12/12/11); SK 1), ein ehemaliger Schiffszimmermann, ist ein ebenso geschickter wie findiger Bastler. Er vermag es auch unter widrigen Bedingungen, Dinge zu reparieren und sogar kleinere Konstruktionen aus Bruchstücken und Abfällen zu improvisieren – beispielsweise eine Leiter, einen Flaschenzug oder einen Rammbock. Ohnezehen ist Capataz eines Arbeitstrupps im Gulgari-Stollen.

♣ **Leichtschlaf** (Ende 30, liches Haar, hungriger Blick, opportunistisch; Verbergen 8 (12/14/12), Willenskraft 5 (12/14/10); SK 1) ist ein ehemaliger Aufseher, der in die Mine geschickt wurde, weil er dabei erwischt wurde, sich von Gefangenen mit heimlich geborgenen Diamanten bestechen zu lassen. Er hat sich Yorge als Spitzel angedient und hofft darauf, eine Begnadigung zu erhalten, wenn er ihm nützliche Informationen liefert. Leichtschlaf arbeitet als Wasserträger und kommt so viel in der Mine herum. Gerne nutzt er dies, um andere zu beobachten und deren Gespräche zu belauschen.

Die Erfüllung des Auftrags

Unabhängig davon, welcher Auftrag die Helden nach Santobal geführt hat, werden ihre ersten Stunden in der Mine relativ vorhersehbar verlaufen. Es gilt, sich zunächst einmal mit den Gegebenheiten vor Ort vertraut zu machen und in Erfahrung zu bringen, wer in welchem Teil der Mine das Sagen hat, ehe gezielt etwas unternommen wird. Bei ihrer Erkundung der Mine können die Helden auch auf die Figuren aus den anderen, nicht gewählten Auftragsvarianten stoßen. Im Folgenden werden Möglichkeiten beschrieben, wie jeder der Aufträge auch als zufälliges Ereignis genutzt werden kann. Kurz vor Sonnenaufgang werden die Helden durch lautes Hundegebell (morgendliche Fütterung der Bluthunde) geweckt und das Tor zur alten Mine wird geöffnet. Die Gefangenen setzen sich in Richtung Appellplatz in Bewegung. Wer sich dabei zu viel Zeit lässt, wird von den Aufsehern mit der Peitsche angetrieben.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf dem Platz vor der Kommandantur ist bereits die Söldnergarnison angetreten. Ihr zählt mindestens fünfzig Bewaffnete. Die Gefangenen müssen im Zentrum Aufstellung nehmen, während die Bluthunde in ihrem Rücken klaffen und die Aufseher sich gegenüber den Söldnern positionieren, sodass die Gefangenen von drei Seiten eingeschlossen sind. Alle Bewohner der Mine scheinen an diesem Morgen auf dem großen Platz versammelt. Alle außer einer. Jetzt heißt es warten. Die mit der Zeit aufkommende nervöse Unruhe unter den Gefangenen wird rasch durch warnendes Peitschenknallen erstickt.

Das Warten zieht sich zäh hin, bis schließlich die Intendantin erscheint. Gemeinsam mit Yorge und ihrem Leibwächter schreitet Fiorella die Reihen der Gefangenen entlang. Als Yorge einen bärtigen Mann aus der Gruppe der Kriegsgefangenen, der nicht rasch genug den Blick senkt, zu Boden schlägt, zischt eine Gefangene hinter euch leise „Bastard!“. Fiorella fährt herum und ihre Augen suchen nach der Schuldigen. Nachdem sie diese nicht eindeutig auszumachen vermag, deutet sie auf Vida, die neben euch steht: „Für sie heute Morgen kein Essen.“ Als Vida beteuert, sie sei es nicht gewesen, erwidert die Intendantin, ohne die Miene zu verziehen: „Und auch kein Abendessen.“



Nachdem die Inspektion beendet ist, hält Fiorella eine kurze Morgenansprache, an deren Ende sie die Gefangenen daran erinnert, dass sie allesamt elende Verbrecher sind, Al'Anfa sie aber dennoch ernährt und vor den wilden Menschenfressern aus dem Dschungel beschützt. Dieses Privileg sollen sie durch fleißige Arbeit

vergelten. Im Anschluss erhält jeder Gefangene eine Schöpfkelle Shatakknollenbrei in die zur Schale geformten Hände, und die Wasserträger gehen mit Eimern durch die Reihen. Wer sein Essen erhalten hat, beeilt sich, es hinunterzuschlingen, denn kaum ist die letzte Kelle verteilt, beginnen die Aufseher, die Gefangenen zur Arbeit zu treiben.

Die Helden und die anderen fünf Neuankömmlinge, denen noch keine Aufgabe zugewiesen wurde, werden von Yorge zu neuen Arbeitstrupps eingeteilt. Der Schmuggler Efferdito, die Diebin Tineke, die Fischerin Vida sowie die Plantagensklaven Hayatepe und Svala, die am Vortag mit den Helden nach Santobal gekommen sind, werden in den Marbo-Stollen geschickt, die Helden landen in Gang 5 des Gulgari-Stollens.

Der Arbeitstrupp Gulgari 5

Die fünf Arbeitstrupps, die in den Gängen des Gulgari-Stollens eingesetzt sind, werden vom Aufseher  Corvo (Ende 20, schmales Gesicht, stinkt, gehässig) überwacht, der bei den Gefangenen den Spitznamen *Wohlgeruch* trägt. Er ist alles andere als glücklich mit seinem Posten auf der untersten Ebene und sucht ständig nach einer Möglichkeit, sich vor den Augen Yorges und der Intendantin zu beweisen. Corvo bewegt sich ohne festen Rhythmus zwischen den Gängen hin und her. Er verteilt Anweisungen, Ermahnungen und Peitschenhiebe, mehr nach Laune als nach dem tatsächlichen Fortschritt der Arbeiten. Auf, wie er glaubt, subtile Weise lässt er durchschimmern, dass er jene Gefangenen, die ihm wichtige Informationen zukommen lassen, großzügig belohnen wird.

Gulgari 5, der jüngste Gang des Gulgari-Stollens, ist kaum einen Schritt hoch und nur wenig breiter. Man kann sich darin nur kniend vorwärtsbewegen, und sich umzudrehen ist nur kleinen oder sehr beweglichen Menschen möglich. Alle anderen müssen sich rückwärts wieder auf Knien bis zum nächsten Verbindungsgang bewegen. Aufgrund der Beschaffenheit können nur ein oder zwei Arbeiter unmittelbar am Ende des Ganges tiefer in den Fels hineingraben, die übrigen Mitglieder des Arbeitstrupps sind damit beschäftigt, die losgeschlagenen Gesteinsbrocken durch den Gang in Richtung des Hauptstollens zu befördern und sie dort in lederne Beutel zu füllen, die dann zur Sockelebene geschleppt werden müssen.

Da die Neulinge noch ohne Erfahrung sind, wird dem Trupp der Helden die *Fröhliche Leona* (siehe Seite 40), die bereits seit einigen Monaten im Gulgari-Stollen arbeitet, als Capataz zugeteilt. Leona wurde wegen Schmuggels verurteilt und nach Santobal geschickt und gehört der Gruppe der Piraten an. Sie ist wenig begeistert, aus ihrem bisherigen Arbeitstrupp herausgerissen zu werden, beschließt aber, das Beste aus der Situation zu machen. Immerhin kann sie als Capataz den anderen sagen, wo es lang geht, und muss die weniger angenehmen

Arbeiten nicht selbst erledigen. Sie kommentiert eventuelle Ungeschicklichkeiten der Helden mit derbem Spott und treibt ihren Trupp unerbittlich an, um das Tagessoll zu erreichen. Im Übrigen zeigt sie sich aber recht umgänglich.

Da die Helden ausgeruht und bei guter Gesundheit in der Mine eingetroffen sind, gelingt es ihnen, sofern sie Leonas Anweisungen folgen und keine Zeit verträdeln, die erforderliche Menge an gefüllten Körben zur Sockezebene zu bringen und damit ihr Tagessoll zu erfüllen. Die kräftezehrende Schufferei fordert allerdings ihren Preis.

Erschöpfung

Erschöpfung ist ein Maß für die körperliche Auszehrung. Erschöpfung erhält man durch lange, körperliche Anstrengungen, etwa durch harte Arbeit oder ähnliche Tätigkeiten. Pro Regenerationsphase baut sich die Erschöpfung um eine Stufe ab, solange der Held nicht unter dem Zustand *Betäubung* leidet.

Nach einem Zeitraum von mindestens 4 Stunden, in denen ein Held harte Arbeit verrichtet, wird eine Probe auf *Selbstbeherrschung* erforderlich, bei deren Misslingen der Held eine Stufe des Zustands *Erschöpfung* erlangt. Bei vollen 8 oder gar 12 Stunden muss jeweils eine weitere Probe abgelegt werden, die auf jeden Fall um 1 (bei 8 Stunden) beziehungsweise 2 (bei 12 Stunden) zusätzlich erschwert ist. Die Probe ist außerdem je nach Art der Tätigkeit erschwert oder erleichtert (Arbeit auf der untersten Ebene -2, Transport des Gesteins -1, Arbeit auf der Sortierebene +/- 0, Arbeit auf der Reinigungsebene +1, Arbeit als Wasserträger +2, für Arbeit in der Küche gelingt die Probe automatisch).

Erschöpfungsstufe	Auswirkung
Stufe I	Proben auf alle Fertigkeiten sind um 1 erschwert
Stufe II	Proben auf alle Fertigkeiten sind um 2 erschwert, LeP/AsP/KaP-Regeneration -1 (bis zu einem Minimum von 0)
Stufe III	Proben auf alle Fertigkeiten sind um 3 erschwert, LeP/AsP/KaP-Regeneration -2 (bis zu einem Minimum von 0)
Stufe IV	Held erleidet 1 Stufe <i>Betäubung</i> , 1 Stufe <i>Erschöpfung</i> wird gestrichen, darüber hinaus erlittene Stufen des Zustands <i>Erschöpfung</i> bleiben bestehen. Die <i>Betäubung</i> regeneriert nur in einer abgeschlossenen Regenerationsphase. Zuerst regeneriert <i>Betäubung</i> , erst wenn diese abgebaut ist, regeneriert <i>Erschöpfung</i> .

Die Suche nach dem verlorenen Sohn

Sind die Helden nach Santobal gekommen, um den Sohn von Praiopio Albahir zu suchen, so erweist es sich zunächst als einfach, diesen aufzuspüren.

♣ **Xenofero** (23, heller Teint, makellose Zähne, kränkelnd, gefühllvoll; Willenskraft 6 (10/13/15); SK 1) ist ein idealistischer Träumer und wird von allen nur bei seinem Spitznamen *Poet* gerufen. Die entbehrungsreiche körperliche Arbeit in der Mine ist er nicht gewohnt, sodass er bereits erkennbare Anzeichen von Entkräftung und Krankheit zeigt. Er steht unter dem Schutz von *Herzlos*, der Anführerin der Verurteilten, und wird von ihr und ihren Vertrauten recht effektiv von den anderen Gefangenen abgeschirmt, sodass er kaum einmal unbeobachtet ist. Um unbemerkt mit ihm sprechen zu können, bedarf es daher einer gewissen Geduld, bis sich eine günstige Gelegenheit bietet. Alternativ können die Helden auch selbst eine solche Gelegenheit herbeiführen, etwa indem sie seine Beschützer ablenken oder kurz weglocken. Wenn sie sich Xenofero gegenüber offenbaren und berichten, dass sie im Auftrag seines Vaters kommen, glaubt er ihnen ohne weiteres Nachfragen und ist seinen Rettern gegenüber zutiefst dankbar. Er wäre auch sofort bereit, die Mine mit ihnen zu verlassen. Allerdings besteht er darauf, dass die Helden nicht nur ihn, sondern auch Jesabella (*Herzlos*), zu der er in romantischer Liebe entbrannt ist, aus der Mine retten – solange dies nicht möglich ist, weigert er sich, zu gehen.

Nachdem die Helden mit Xenofero gesprochen haben, dauert es nicht lange, bis *Herzlos* ihm die Neuigkeiten entlockt. Sie wird daraufhin die Helden in einem geeigneten Moment abfangen und zur Rede stellen. Zunächst geht es ihr darum, zu prüfen, ob diese die Wahrheit gesagt haben und tatsächlich eine Aussicht auf Flucht besteht. Dann bietet sie ihre Unterstützung beziehungsweise die ihrer Gruppe an, wenn die Helden im Gegenzug neben Xenofero auch sie aus Santobal herausholen. Von dem Hinweis, dass der gefälschte Verlegungsbefehl, mit dem die Abholung erfolgen soll, nur eine zusätzliche Person beinhaltet, lässt sie sich nicht beeindrucken. Sie schnauzt die Helden an, sich gefälligst etwas einfallen zu lassen.

Die Helden können entweder versuchen, Xenofero rechtzeitig bis zum erwarteten Eintreffen des Verlegungsbefehls zu überzeugen, doch alleine mitzukommen, oder stattdessen eine Lösung zu ersinnen, die es ermöglicht, tatsächlich ihn und *Herzlos* aus Santobal herauszubekommen. Parallel gilt es, die notwendigen Voraussetzungen für die Abholung zu schaffen. Um dem



jungen Mann dauerhafte Freiheit zu schenken, muss der Name *Xenofero Albahir* im Hauptbuch der Mine mit einem falschen Todesdatum versehen und der von den Helden ausgewählte Name, der in dem gefälschten Verlegungsbefehl steht, dort eingetragen werden. Da er ohnehin von allen nur Poet genannt wird und außer Herzlos niemand seinen wahren Namen mit dem Gesicht in Verbindung bringen wird, genügt tatsächlich die Fälschung der schriftlichen Unterlagen. Dafür ist es allerdings erforderlich, dass einer der Helden zumindest für einige Augenblicke unbemerkt Zugriff auf das Hauptbuch in der Kommandantur erhält.

Die Begegnung mit Xenofero als zufälliges Ereignis

Sind die Helden mit einem anderen Auftrag nach Santobal gekommen, können sie dem jungen Idealisten auch zufällig in der Mine begegnen. Sie können beispielsweise eines Abends auf ihn aufmerksam werden, wenn er vor einer Gruppe von Gefangenen voller Elan das farbenprächtige Bild einer neuen Gesellschaftsordnung entwirft und die hartgesottenen Verbrecher teils staunend, teils amüsiert seinen Visionen lauschen. Schnell ist erkennbar, dass es sich bei ihm um ein unschuldiges Opfer handelt, das zu Unrecht nach Santobal geschickt wurde – und ebenso, dass er aufgrund seiner schwachen Konstitution die Arbeit in der Mine nicht mehr lange überleben wird. Verhalten sich die Helden ihm gegenüber freundlich, wird er schnell Vertrauen zu ihnen fassen und sie schließlich um Hilfe für sich und seine große Liebe bitten. Über Xenofero können die Helden einen Zugang zur abgebrühten Herzlos bekommen, die tatsächlich ebenfalls Gefühle für den sanftmütigen Dichter entwickelt hat.

Die Suche nach dem Schmugglerschatz

Erste Nachforschungen der Helden fördern ein ernüchterndes Ergebnis zutage: *Querinia Inezanos* ist drei Wochen vor ihrer Ankunft bei einem Einsturz im Gang Golgari 3 ums Leben gekommen. Durch weiteres Nachfragen lässt sich in Erfahrung bringen, dass die Verstorbene sich mit der Fröhlichen Leona, der Capataz der Helden, angefreundet hatte. Diese war es auch, die die Sterbende unter den Steinen hervorzog und ihre letzten Worte hörte. Sprechen die Helden Leona direkt auf Querinia und den Schatz an, stellt sie sich zunächst ahnungslos. Gelingt es jedoch, sie zu überzeugen, dass durch den gefälschten Verlegungsbefehl eine Möglichkeit besteht, aus Santobal zu entkommen, und bieten die Helden ihr an, sie anstelle der Verstorbenen mitzunehmen, lässt sie sich zur Zusammenarbeit bewegen (Probe auf *Überreden* –2). Alternativ ist es auch möglich, Leona einzuschüchtern (Probe auf *Einschüchtern* –3) oder ihr das Wissen um das Versteck des Schatzes gewaltsam zu entreißen (spätestens nach *Schmerz II* ist ihr Widerstandswille gebrochen und sie verrät, was sie weiß). In diesem Fall machen die Helden sie sich aber dauerhaft zur Feindin.

Querinias Diamanten sind auf der unbewohnten Insel Ibonka, nördlich von Sukkuvelani, vergraben. Leona

war selbst nie dort, hat von der verstorbenen Schmugglerin aber eine genaue Beschreibung des Verstecks erhalten. Gelingt es, Leona auf freundlichem Wege zur Kooperation zu bewegen, ist es erforderlich, ihren Eintrag im Hauptbuch zu manipulieren, damit sie die Mine gemeinsam mit den Helden verlassen kann, wenn der gefälschte Verlegungsbefehl eintrifft.

Der Schmugglerschatz als zufälliges Ereignis

Erweisen sich die Helden während ihrer Zeit in Leonas Arbeitstrupp als verlässliche und kompetente Mitgefange, die vielleicht sogar besondere Fähigkeiten erkennen lassen, besteht auch die Möglichkeit, dass sie von sich aus an die Neuankömmlinge herantritt. Sie besitzt das Wissen um das Versteck des Schatzes und sucht nun nach einer Möglichkeit, von Santobal zu entkommen. Ihr ist bewusst, dass ihr dies allein nur schwerlich gelingen wird und sie die Hilfe zuverlässiger Verbündeter braucht. Im Gegenzug für ihre Unterstützung stellt sie den Helden einen Anteil an der Beute in Aussicht. Sie wird in diesem Fall allerdings nur offenbaren, dass sich die Diamanten auf der Insel Ibonka befinden und keine genaueren Angaben zum Versteck machen, damit die Helden zur Bergung des Schatzes auf sie angewiesen sind.

Der Spion und die Tränen Sumus

Der gesuchte Spion **Landor Novara** (Mitte 30, schwächling, unauffällige Züge, brauner Zopf, geschickte Finger, misstrauisch; Willenskraft 9 (14/15/13) Verbergen 12 (14/15/14), Taschendiebstahl 10 (14/13/14); SK 2) ist in Santobal nur als *Stiefelriemen* bekannt. Seinen Spitznamen verdankt er dem Umstand, dass er kurz nach seiner Ankunft in einen Streit mit einem anderen Gefangenen geriet, dieser Landor bei der Arbeit angriff, der Spion ihn jedoch in der Enge des Ganges ausmanövrierte und dann mit seinem Stiefelriemen würgte, bis der Angreifer aufgab. Die anderen Gefangenen waren von seinem Sieg über den deutlich größeren und stärkeren Gegner so beeindruckt, dass der Name sich rasch verbreitete. Im Hauptbuch der Mine ist der Spion mit dem Datum seiner Ankunft, etwa vier Wochen vor dem Eintreffen der Helden, und dem Hinweis „Alriccio Spada, bestimmt für die unterste Ebene, keine Arbeits erleichterungen“ vermerkt. Er arbeitet in einem Gang im Uthar-Stollen und gehört zur Gruppe der Kriegsgefangenen.

Etwa eine Woche vor der Ankunft der Helden wurde Landor bei einem Arbeitsunfall von Steinen am Kopf getroffen. Körperlich ist er wieder fit, jedoch leidet er seitdem unter Gedächtnislücken. Er erinnert sich weder an den Namen des Verräters, der ihn ausgeliefert hat, noch



an die aktuelle Parole (Bosparanjer), die den Helden genannt wurde. Daher begegnet er jedem Versuch mit ihm Kontakt aufzunehmen mit ausgeprägtem Misstrauen. Er sieht keinen Grund, sich den Helden zu offenbaren, nur weil diese behaupten, sie wären gekommen, um ihn zu retten. Immerhin könnte es sich bei ihrem Kontaktversuch auch um eine wohldurchdachte List der Al'Anfaner handeln, die versuchen, auf diesem Wege an sein Wissen zu gelangen. Er muss erst überzeugt werden (Um -2 erschwerte Vergleichsprobe auf *Überreden* oder *Bekehren & Überzeugen* gegen *Willenskraft*), dass die Helden es ehrlich mit ihm meinen.

Mit Landors Unterstützung, andernfalls auch durch eigene Nachforschungen in der Mine, können die Helden herausfinden, dass es sich bei den *Tränen Sumus*, die in Santobal zutage gefördert werden, keineswegs um Riesendiamanten, sondern um etwa faustgroße Kristalle von trübweißer Farbe handelt, die nur einen geringen Wert besitzen. Allerdings scheinen die Steine für die Utulus der Insel eine besondere Bedeutung zu haben.

Auch bei dieser Auftragsvariante ist eine Fälschung des Hauptbuchs erforderlich, um den Spion mithilfe des von den Helden vorbereiteten Verlegungsbefehls aus der Mine zu bringen. Der bei Landors Ankunft eingetragene Name muss mit einem falschen Todesvermerk versehen oder das Pergament auf der entsprechenden Seite mithilfe eines scharfen Gegenstands so beschädigt werden, dass der Name nicht mehr lesbar ist.

Sumus Tränen und der Spion als zufällige Ereignisse

Bei ihrer Arbeit in der Mine können die Helden erfahren, dass die Tränen Sumus, die in Santobal neben den Diamanten gefunden werden, für die Schamanen der Utulustämme eine besondere Bedeutung zu haben scheinen. Die bisherigen Überfälle der Menschenfresser auf die Mine wie auch auf Karawanen auf dem Weg nach Saphirna scheinen vor allem die Absicht verfolgt zu haben, diese Kristalle zu erbeuten. Tatsächlich sind die Tränen Sumus besonders empfänglich für karmales Wirken und können von den Schamanen der Utulus genutzt werden, um bestimmte Ritualwirkungen zu verstärken. Die Helden können diese Information nutzen und nach einem erfolgreichen Aufstand einige der Kristalle als Tauschobjekte mitnehmen, um sich bei der anschließenden Flucht durch den Dschungel das Wohlwollen und die Hilfe der Menschenfresser zu versichern. Wenn die Helden mitbekommen, dass Stiefelriemen unter den Gefangenen als recht geschickt im Schleichen wie auch im Taschendiebstahl gilt, kann er bei der Planung eines Aufstandes für sie interessant werden. Insbesondere wenn in einem bestimmten Gebiet keiner der Helden

über geeignete Fähigkeiten verfügt oder jemand benötigt wird, der für eine geplante Aktion der Helden eine Ablenkung organisiert, kann er ein nützlicher Helfer für die Gruppe sein. Auch in diesem Fall müssen sie aber zunächst sein ausgeprägtes Misstrauen überwinden.

Gezielte Sabotage

Sind die Helden im Auftrag eines al'anfanischen Granden nach Santobal gekommen, um den dortigen Arbeitsbetrieb möglichst effektiv zu stören, so ergibt eine erste Orientierung vor Ort folgendes Bild: Mit Ausnahme des von den Aufsehern und Söldnern genutzten Aufzugs sind in der Mine keine komplexen mechanischen Gerätschaften im Einsatz, deren Sabotage die Arbeiten spürbar verzögern würde.

Einen wichtigen Verbindungstunnel gezielt zum Einsturz zu bringen, lässt sich aufgrund der ohnehin nur unzureichend abgestützten Stollenwände vergleichsweise leicht bewerkstelligen; eventuell zurückbleibende Spuren werden durch die herabstürzenden Steine begraben. Allerdings haben die Helden nur während der täglichen Arbeitszeit in der Mine Zugang zu den Gängen, sodass sich bei einem Einsturz Kollateralschäden unter den nicht eingeweihten Mitgefangenen kaum vermeiden lassen. Unbeabsichtigt Verletzte oder sogar Tote zu verantworten zu haben, kann den Helden schwere Gewissensnöte bereiten.

Die aussichtsreichste Methode, um die Produktivität der Mine nachhaltig zu stören, ist jedoch, möglichst viele Gefangene zu einem koordinierten Aufstand zu bewegen.

Sabotage als Ablenkungsmanöver

Sabotageakte wie die Beschädigung des Aufzugs oder kleinere Störungen im Arbeitsablauf der Mine lassen sich auch nutzen, um dadurch Zeit oder Ablenkung für einen Fluchtversuch oder die Vorbereitung eines Aufstands zu schaffen. Immer wieder stoßen die Gefangenen bei der Erweiterung der Stollen auf Spalten im Fels, durch die giftige vulkanische Dämpfe in die Gänge eindringen. Alle verlassen dann fluchtartig die unteren Ebenen, und die Arbeiten werden bis zum nächsten Morgen unterbrochen, um sicherzugehen, dass sich die Dämpfe verzogen haben. Ein solches Eindringen von Dämpfen können die Helden mit relativ einfachen alchimistischen Hilfsmitteln vortäuschen, die sich aus Nostromos Labor entwenden lassen. Nützlich ist dies, um beispielsweise die Aufseher und Söldner aus den Gängen zu verschrecken oder um ihren erschöpften Mitgefangenen unmittelbar vor Beginn des Aufstands noch eine arbeitsfreie Erholungspause zu verschaffen, damit diese wieder zu Kräften kommen können.

Wichtige und optionale Ereignisse

Während ihres Aufenthalts in Santobal finden, unabhängig vom individuellen Vorgehen der Helden, einige Entwicklungen statt, die sie zu ihrem Vorteil nutzen können. Von den nachfolgend beschriebenen Ereignissen sind die ersten drei für den Fortgang der Handlung wichtig und sollten in dieser oder ähnlicher Form in jedem Fall stattfinden.

Das Scheitern des Plans

Zeitpunkt: nachdem die Helden ihren ursprünglichen Auftrag erfüllt und eventuelle Vorbereitungen für die geplante Abholung (z. B. Fälschung des Hauptbuches) abgeschlossen haben

Funktion: Verlust der ursprünglich vorgesehenen, einfachen Möglichkeit, aus Santobal zu entkommen, und dadurch Notwendigkeit, einen neuen Fluchtplan zu schmieden

Beschreibung: Während die Helden auf ihre Abholung warten, trifft eine weitere Nachschubkarawane mit neuen Gefangenen aus Saphirna ein. Mit Schrecken müssen sie entdecken, dass sich auch Romero Uludaz unter den Gefesselten befindet. Er ist einer Intrige seiner ersten Offizierin zum Opfer gefallen, die ihn mit teils wahren, teils falschen Beschuldigungen beim Gouverneur der Insel angeschwärzt hat. Da sie einige weitere Mannschaftsmitglieder auf ihre Seite ziehen konnte, die gegen Romero ausgesagt haben, schienen ihre Vorwürfe glaubhaft. Der Capitan wurde wegen der Unterschlagung von Versorgungsgütern und grober Verletzung seiner Pflichten verurteilt und als abschreckendes Beispiel in die Mine geschickt. Er wird dort für die Arbeit in der Reinigungsebene eingeteilt.

Folgen: Romero wird am Abend des Tages seiner Ankunft unauffällig das Gespräch mit den Helden suchen. Er lässt durchblicken, dass er sie jederzeit verraten kann und auch darüber nachdenkt, dies zu tun, um seine eigenen Haftbedingungen zu verbessern. Solange sie ihm einen Teil ihrer Nahrungsrationen abgeben und ihm Ärger mit den anderen Gefangenen vom Leib halten, wird er dorthalten und nichts verraten. Sollten sie sich ihn dagegen zum Feind machen, hätten sie sich ihr Schicksal selbst zuzuschreiben. Falls Romero zu einem späteren Zeitpunkt dahinterkommt, dass die Helden neue Fluchtpläne schmieden, wird er verlangen, dass sie ihn beteiligen.

Erfolgloser Fluchtversuch

Zeitpunkt: nachdem die Helden begonnen haben, eigene Fluchtpläne zu schmieden

Funktion: Konsequenzen eines Scheiterns aufzeigen und den Helden bewusst machen, dass an ihrer Stelle andere Gefangene bestraft werden, wenn sie alleine fliehen

Beschreibung: Drei Gefangene, die zum Fortschaffen des Abraums auf der Reinigungsebene eingeteilt sind, nutzen die Nachlässigkeit eines Aufsehers und versuchen, mithilfe eines selbstgeknöteten Seils durch das

Boronsloch zu fliehen. Sie gelangen tatsächlich bis auf den Grund der Abraumhalde, werden aber bereits nach kurzer Zeit von den sie verfolgenden Söldnern eingeholt, überwältigt und in die Mine zurückgebracht. Die Intendantin beschließt, als abschreckendes Beispiel für die anderen Gefangenen ein für alle sichtbares Exempel zu statuieren. Beim Morgenappell des nächsten Tages werden die drei Unglücklichen – und zusätzlich drei weitere, willkürlich ausgewählte Gefangene, die nicht an dem Fluchtversuch beteiligt waren – ausgepeitscht und dann auf dem Appellplatz an Pfähle gekettet (jeweils ein Wiedereingefangener und ein Unschuldiger an einen Pfahl). Es ist bei Strafe untersagt, ihnen vor dem Abend des darauffolgenden Tages Wasser oder Nahrung zu bringen. Unter den drei willkürlich zur Bestrafung ausgewählten Gefangenen befindet sich auch eine Person, die die Helden bereits näher kennen (die Diebin Tineke oder der Schmuggler Efferdito). Die Intendantin verkündet, dass künftig für jeden Fluchtversuch eines Gefangenen ein weiterer, zufällig ausgewählter Arbeiter mitbestraft wird, den dann das gleiche Schicksal ereilt. Wer dagegen Mitgefangene meldet, die eine Flucht oder andere finstere Taten planen, soll großzügig dafür belohnt werden.

Folgen: Gelingt es nicht, die Intendantin zu einer gnädigeren Strafe zu bewegen oder den Unglücklichen heimlich Wasser zukommen zu lassen, werden zwei von ihnen die Tortur nicht überleben. Abhängig davon wird die Bereitschaft der anderen Gefangenen beeinflusst, sich bei einem von den Helden organisierten Aufstand zu beteiligen. Im schlimmsten Fall sind sie abgeschreckt und ernüchtert. Konnten die Helden dagegen eine Abmilderung der Strafe erreichen oder haben ihre eigene Sicherheit aufs Spiel gesetzt, um den Bestraften heimlich Wasser zu bringen, so haben sie damit Sympathie und Vertrauen gewonnen.



Bereits nach einigen Stunden bedauert die Intendantin ihre Entscheidung, muss sie doch damit rechnen, durch die harte Bestrafung sechs Arbeiter zu verlieren. Sie lässt sich daher mit dem Argument der Erhaltung der Arbeitskraft leichter überzeugen, die Strafe vorzeitig zu beenden.



Damit Fiorella überhaupt bereit ist, einen der Helden anzuhören, muss dieser ihr etwas anbieten – beispielsweise seine zukünftigen Dienste als Spitzel.



Die Intendantin hat einen Söldner abgestellt, der die Pfähle bewacht. Dieser muss zunächst abgelenkt werden, ehe man den Gefesselten Wasser einflößen kann.

Der Inspektionsbesuch

Zeitpunkt: bevor die Helden beginnen, ihre Pläne in die Tat umzusetzen

Funktion: Erinnerung daran, dass es nicht allein darum geht, aus Santobal zu entkommen, sondern danach auch

ein Weg gefunden werden muss, möglichen Verfolgern zu entgehen und die Insel zu verlassen

Beschreibung: Nachdem es in letzter Zeit vermehrt zu Überfällen der einheimischen Utulus auf Patrouillen und Versorgungskarawanen gekommen ist, sorgt sich der Gouverneur der Insel, Ghorio Kugres, um die wachsende Aggression der „Menschenfresser“. Da er der Intendantin nicht traut, stattet er der Mine einen unangekündigten Inspektionsbesuch ab, um sich selbst davon zu überzeugen, dass die Sicherheitsmaßnahmen zum Schutz Santobals ausreichend sind. Insgeheim hofft er, Fiorella unvorbereitet zu überraschen, um ihr Nachlässigkeit vorwerfen zu können.

Folgen: Die Ankunft des Gouverneurs bringt die gewohnten Abläufe in der Mine durcheinander. Die Aufseher sind nervös und reizbar und die angespannte Stimmung überträgt sich auch auf die Gefangenen, sodass es leicht zu Unruhe und Konflikten kommen kann. Die Helden können sich durch Überzeugungsarbeit, Einschüchterung oder Erpressung dafür einsetzen, dass die übrigen Gefangenen sich möglichst ruhig und folgsam verhalten. Dadurch gewinnt der Gouverneur den Eindruck, dass die Garnison der Aufgabe gewachsen ist, und entscheidet im besten Fall sogar, 10 der zur Bewachung von Santobal eingeteilten Söldner für die Teilnahme an einer Strafexpedition gegen die Utulus abzuziehen. Im ungünstigsten Fall stationiert Ghorio dagegen zusätzliche Söldner vor Ort, um die Mine gegen einen möglichen Überfall der Menschenfresser zu schützen und Unruhen unter den Gefangenen zu verhindern. Dies würde den Helden ihr Vorgehen bei einem späteren Aufstand zusätzlich erschweren.



Der Arbeitssklave Weichhaut (siehe Seite 39), der einst als Haussklave im Palast des Gouverneurs diente und von diesem zu Unrecht wegen eines Diebstahls in die Mine geschickt wurde, sieht seine Gelegenheit gekommen, sich endlich für alles Leid zu rächen, dass er in Santobal erdulden musste. Da er in der Küche arbeitet, hat er die Möglichkeit, nahe genug an Ghorio heranzukommen, um diesen mit einem Messer zu attackieren. Niemand ahnt etwas von seinem Plan, aber aufmerksame Helden können seine Absicht oder das Messer, das er unter dem Arm verborgen hat, bemerken. Nun gilt es, ihn im letzten Moment möglichst unbemerkt davon abzuhalten, denn ein Attentat auf den Gouverneur würde eine blutige Vergeltung nach sich ziehen.

Optionale Ereignisse

Bei den übrigen Ereignissen handelt es sich um optionale Bausteine. Sie sind für das Fortschreiten der Handlung nicht zwangsläufig erforderlich und dienen dazu, dir zusätzliches Material an die Hand zu geben, um das Spiel in Santobal farbig zu gestalten und die Zeit bis zum Beginn des Gefangenenaufstands mit abwechslungsreichen Szenen zu füllen. Du kannst sie als kürzere Stimmungsszenen nach Belieben einbauen.

Stolleneinsturz

Zeitpunkt: beliebig

Funktion: Betonung der lebensgefährlichen Arbeitsbedingungen in der Mine; Möglichkeit für die Helden, sich durch mutige Taten in den Augen der anderen Gefangenen zu beweisen

Beschreibung: Durch die eilig vorangetriebenen Arbeiten, mangelnde Absicherung und fehlende Erfahrung kommt es im Gang Marbo 4 zu einem Stolleneinsturz, bei dem neun Gefangene verschüttet werden. In diesem Gang arbeitet der Trupp der fünf Gefangenen, die gemeinsam mit den Helden nach Santobal gekommen sind, sodass auch Efferdito, Hayatepe, Svala, Tineke und Vida unter den Eingeschlossenen sein können. Die Aufseher sind vor allem darauf bedacht, Abstand zu der unsicheren Einbruchsstelle zu halten und auch die meisten Mitgefangenen zögern, sich dem Unglücksort zu nähern, da sie um ihr eigenes Leben fürchten. Die Bergungsarbeiten gehen daher nur sehr zögerlich vonstatten.

Folgen: Die Helden haben Gelegenheit sich bei der gefährlichen Rettung der Eingeschlossenen durch Mut und Entschlossenheit hervorzutun und damit unter den Gefangenen wie auch unter den Aufsehern an Ansehen zu gewinnen. Es gilt, so rasch wie möglich das heruntergestürzte Gestein beiseitezuschaffen und die Einbruchsstelle provisorisch abzustützen, damit kein weiterer Einsturz folgt.



Gehen die Helden mit gutem Beispiel voran, schließen sich ihnen bald weitere Gefangene an, die sie mit ihrer Erfahrung und handwerklichem Geschick unterstützen.



Da im Marbo-Stollen vor allem Arbeiter aus der Gruppe der Kriegsgefangenen eingesetzt werden, vermuten diese hinter dem Einsturz einen absichtlichen Akt der Sabotage durch eine der anderen Gruppen. In der aufgeheizten Stimmung kann es leicht zu einer blutigen Eskalation kommen. Hier ist das Vermittlungsgeschick der Helden gefragt.

Eskalierender Konflikt

Zeitpunkt: beliebig, ggf. mehrfach

Funktion: Betonung der Feindschaft zwischen den Gefangenengruppen; Möglichkeit für die Helden, als Vermittler aufzutreten und letztlich von beiden Seiten als ehrlich und vertrauenswürdig akzeptiert zu werden

Beschreibung: Die wachsenden Spannungen zwischen zwei Gefangenengruppen (Kriegsgefangene und Piraten oder Kriegsgefangene und Verurteilte oder Piraten und Verurteilte) weiten sich zu einem heimlichen Kleinkrieg aus. Dieser wird in den tiefen Gängen und im Nachtlager, von den Aufsehern unbemerkt oder stillschweigend geduldet, zunehmend erbitterter geführt. Der Zwist fordert erst Verletzte, dann, wenn niemand eingreift, sogar Tote.

Folgen: Die Stimmung in der gesamten Mine verschlechtert sich zusehends. Auch bei den nicht unmittelbar an dem Konflikt beteiligten Gefangenen herrscht ein Klima des Misstrauens und der Feindseligkeit. Die Helden

können eingreifen und vermitteln, um Schlimmeres zu verhindern. Vielleicht gelingt es sogar, die Streitenden mit Hinweis auf ein gemeinsames Ziel und einen gemeinsamen Feind zu einer vorsichtigen Zusammenarbeit zu bewegen.



Unter den am Konflikt beteiligten Gruppen gibt es einige Gefangene, die ebenfalls um eine Entspannung der Situation bemüht sind und die Helden bei der Suche nach einer friedlichen Lösung unterstützen.



Jemand, der ein Interesse daran hat, dass der Konflikt weitergeht (etwa der hasserfüllte Gefangene Spaltnase oder einige der Aufseher, die insgeheim auf den Ausgang der Kämpfe gewettet haben), hintertreibt die Bemühungen der Helden und gießt durch falsche Beschuldigungen zusätzlich Öl ins Feuer.

Ermordeter Aufseher

Zeitpunkt: beliebig

Funktion: Betonung der unmenschlichen Regeln der Mine; Möglichkeit für die Helden, sich durch ihren Scharfsinn und ihre Hartnäckigkeit in den Augen der anderen Gefangenen zu beweisen

Beschreibung: Der Aufseher **Apreno** (Ende 30, dunkle Haare, helle Haut, Augenringe) wird erdrosselt in einem aufgegebenen Gang auf der untersten Ebene gefunden. Niemand hat etwas von der Tat gehört oder gesehen. Nachdem die Aufseher auch durch energisches Verhör der in der Nähe des Ganges arbeitenden Gefangenen keinen Täter zutage fördern können, droht die Intendantin beim nächsten Morgenappell eine Kollektivstrafe an: Sollte sich der Schuldige nicht bis zum Morgen des nächsten Tages freiwillig zu erkennen geben, werden fünf von ihr ausgewählte Gefangene hingerichtet, „um der Gerechtigkeit Genüge zu tun“.

Folgen: Da sich der Schuldige nicht zu erkennen gibt, beschließen die Gefangenen in ihrer Verzweiflung, durch das Los einen von ihnen zu bestimmen, der die

Schuld auf sich nimmt und so die anderen vor der Strafe bewahrt. Wollen die Helden verhindern, dass ein Unschuldiger stirbt, haben sie nur wenig Zeit, den Mord aufzuklären. Der wahre Täter ist die Aufseherin **Olea** (Mitte 20, muskulös, dunkler Teint, jähzornig), die mit Apreno wegen seiner Spielschulden bei ihr in Streit geraten ist und ihn im Handgemenge so stark gewürgt hat, dass er starb. Mädchen (Azila), die Apreno gerade etwas zu Essen bringen wollte, hat die Tat beobachtet. Sie traut sich aber nicht, etwas zu sagen, weil sie Angst vor Olea hat.



Mädchen wird von ihrem schlechten Gewissen überwältigt und vertraut sich von sich aus einem der Helden an. Sie hat aber Angst, selbst auszusagen, was sie gesehen hat, und bittet den Helden, dies an ihrer Stelle zu tun.



Das Los ist auf einen der Helden gefallen. Wann immer dieser in den folgenden Stunden einem anderen Gefangenen begegnet, wünscht dieser ihm wahlweise Mut und Kraft, dankt ihm für sein selbstloses Opfer oder droht ihm ein schlimmes Schicksal an, sollte er kneifen und damit alle anderen Gefangenen in Gefahr bringen.

Der Fund

Zeitpunkt: beliebig

Funktion: Zuspätschieben eines Jokers, den die Helden später im Abenteuer einsetzen können

Beschreibung: Bei der Arbeit stößt einer der Helden auf einen besonders großen Diamanten (Wert: 500 Silbertaler). Er steht nun vor der Entscheidung, diesen vorschriftsmäßig mit dem anderen Gestein abzuliefern oder zu versuchen, den Fund geheim zu halten.

Folgen: Melden die Helden den Fund, erhalten sie an diesem und am folgenden Tag doppelte Rationen. Sie werden von der Intendantin beim nächsten Morgenappell öffentlich gelobt, und Fiorella fordert die anderen



Gefangenen auf, sich ein Beispiel am Fleiß und Arbeits-eifer der Finder zu nehmen. Halten sie den Diamanten dagegen verborgen, können sie ihn zu einem späteren Zeitpunkt nutzen, um damit einen Aufseher, Söldner oder anderen Gefangenen zu bestechen. Alternativ können sie ihn auch bei ihrer Flucht aus der Mine mitnehmen und später zu Geld machen.



Ausgerechnet am Tag des Fundes befiehlt Yorge den Aufsehern eine gründliche Durchsuchung der Arbeiter im Gulgari-Stollen. Nun gilt es den Diamanten so rasch wie möglich zu verstecken oder weiterzu-reichen, ohne dass die Aufseher etwas merken. An dieser Stelle kann den Helden ein bisher von ihnen verachteter Widerling zu Hilfe kommen oder sie zumin-dest decken, durchaus mit der Konsequenz, dass sie sich ihm gegenüber moralisch verpflichtet fühlen und ihn bei einer späteren Flucht nicht leichtfertig zurücklassen wollen.

Die Seuche

Zeitpunkt: beliebig

Funktion: Entlarvung Nostromos als Pfuscher; Möglich-keit für die Helden, sich durch ihre Hilfsbereitschaft und ihre Fähigkeiten in den Augen der anderen Gefangenen zu beweisen

Beschreibung: Durch eine Unachtsamkeit gelangen Es-sensreste in die Zisterne, die einzige Wasserquelle der Mine. In der Folge verbreitet sich die Reißwasserseuche in Santobal. Zwar sind insbesondere die körperlich ge-schwächten Gefangenen betroffen, aber auch unter den

Aufsehern und Söldnern finden sich mehrere Fälle. Er-schwerend kommt hinzu, dass zeitgleich auch mehrere Fälle von Blutkrächzen auftreten. Nostromo, der als Gef-ängnisheiler eigentlich für die Bekämpfung der Seuche zuständig wäre, ist damit restlos überfordert und ver-mag es nicht, der Krankheiten Herr zu werden.

Folgen: Beide Krankheiten breiten sich weiter aus. Es ist an den Helden, entweder selbst ihre heilkundlichen Fähigkeiten zum Einsatz zu bringen oder Nostromo zu überzeugen, auf den Rat der alten Gefangenen Blutkrä-he zu hören, die weiß, wie die Krankheiten zu behan-deln sind.



Unter den Erkrankten sind auch die beiden Schreiber in der Kommandantur. Da sich unter den Aufsehern und Söldnern sonst niemand findet, der über flüssige Schreibfertigkeiten verfügt, lässt die In-tendantin unter den Gefangenen nachfragen. Ein Held, der des Schreibens mächtig ist, kann auf diesem Wege für einige Tage an einen vergleichsweise angenehmen Arbeitsplatz in der Kommandantur gelangen. Er erhält auf diesem Weg auch Zugang zum Hauptbuch und die Möglichkeit, es unbemerkt zu manipulieren.



Um zu vertuschen, dass er mit der Behandlung der Erkrankten überfordert ist, erfindet Nostro-mo eine abenteuerliche Geschichte über einen dämoni-schen Ursprung der Erkrankung. Die Aufseher geraten darauf in Panik und sperren alle Gefangenen in die un-terste Ebene der Mine, um eine weitere Ausbreitung der Krankheit zu vermeiden (die erkrankten Aufseher wer-den in einer Baracke isoliert).

Blutkrächzen

Das Blutkrächzen ist eine unangenehme, vor allem in Sumpfgeländen verbreitete Krankheit. Der Name kommt sowohl von der Heiserkeit, die die Stimme befällt, als auch vom blutigen Husten. Dennoch verläuft die Krank-heit selten tödlich und ist nach einigen Tagen wieder auskuriert.

Stufe: 3

Verlauf: Ab dem ersten Tag Halsschmerzen und Heiser-keit. Starker, blutiger Husten und Kopfschmerzen set-zen ab dem zweiten Tag ein.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 1 Tag

Schaden: 1W3 SP pro Tag. Ab dem zweiten Tag 1 Stufe *Betäubung* / 1 SP pro Tag. Ab dem zweiten Tag 1 Stufe *Betäubung*

Dauer: 5 Tage / 3 Tage

Ursachen: Moskitostiche (1-3 auf W20, 15 %), Biss einer Ratte (1-2 auf W20, 10 %)

Behandlung: Bettruhe (1 SP weniger pro Tag)

Gegenmittel: Einnahme eines Tees aus getrockneten Gulmondblättern (Dauer -2 Tage)

Reißwasserseuche

Die Durchfallerkrankung, die auch Reißwasserseuche genannt wird, ist überall dort verbreitet, wo das Trink-wasser schmutzig ist und ein Heim für Mücken und an-dere Parasiten bietet.

Stufe: 5

Verlauf: Eine Krankheit, die mit Bauchkrämpfen, Erbre-chen, teilweise blutigem Durchfall, Kopfschmerzen und Fieber einhergeht.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 2 Tage

Schaden: 1W6+1 SP pro Tag / 1W3+1 SP pro Tag

Dauer: 8 Tage / 4 Tage

Ursachen: Trinken von Wasser aus stark verunreinig-ten Quellen (1-2 auf W20, 10 %), Trinken von verunrei-nigtem Wasser (1 auf W20, 5 %)

Behandlung: Bettruhe senkt den Schaden pro Tag um 1 SP; ein Tee aus Donf und Gulmond sogar um 2 SP pro Tag. Bettruhe und Tee zusammen senken den Scha-den um 3 SP pro Tag (jeweils immer bis zu einem Mi-nimum von 1 SP pro Tag)

Gegenmittel: keines; die Perainekirche kennt Liturgien, um die Reißwasserseuche zu stoppen.

Ein neuer Plan

Nachdem ihr ursprünglicher Plan, Santobal mithilfe des gefälschten Verlegungsbefehls wieder zu verlassen, durch die Verhaftung von Romero Uludaz scheitert, müssen die Helden einen anderen Weg finden, aus der Mine zu entkommen. Ganz gleich, für welches Vorgehen sie sich dabei entscheiden, gilt es zunächst, verschiedene Teilziele zu erreichen, die eine Flucht oder einen organisierten Aufstand möglich machen. Dazu sind die Helden auch auf die Unterstützung weiterer Gefangener angewiesen, die über spezielles Wissen oder den Zugang zu bestimmten Informationen und Ressourcen verfügen.

Am Anfang aller Planungen steht die grundsätzliche Frage, ob die Helden nach ihren bisherigen Erfahrungen in der Mine eine heimliche Flucht für aussichtsreich halten, bei der sie lediglich die Zielperson ihres Auftrags und einige wenige befreundete Gefangene mitnehmen. Die Alternative besteht darin, allen Gefangenen in Santobal eine Chance auf Freiheit zu geben, indem sie einen großangelegten Aufstand organisieren. Beide Alternativen bieten sowohl Vors als auch Nachteile, die durchaus auch Thema einer intensiven Diskussion unter den Helden sein können.

Flucht auf eigene Faust

Steht für die Helden vor allem das eigene Entkommen im Vordergrund, so erscheint ihnen eine Flucht im Kleinen möglicherweise aussichtsreicher, zumal sie in diesem Fall nicht auf die Zuverlässigkeit und Worttreue anderer Gefangener angewiesen sind. Essentiell für eine erfolgreiche Flucht ist es, einen gewissen Vorsprung zu gewinnen, ehe das eigene Verschwinden bemerkt wird. Die felsige Umgebung der Mine bietet wenig Deckung, sodass Flüchtende bei Tage über weite Entfernungen gesehen und verfolgt werden können. Bei Nacht ist es leichter, sich vor eventuellen Verfolgern zu verbergen, allerdings erschwert die Dunkelheit bei fehlender Ortskenntnis zusätzlich die Orientierung und das Finden eines trittsicheren Weges.

Durch den gescheiterten Fluchtversuch, dessen Folgen die Helden miterlebt haben, wie auch aus den Erzählungen älterer Mitgefangener wissen sie bereits um die Gefahren eines solchen Vorgehens. Ebenfalls berücksichtigen sollten sie, dass neben dem Entkommen aus der Mine auch der nicht ungefährliche Marsch durch den von Menschenfressern und wilden Tieren beherrschten Dschungel geplant werden muss. Und dann ist noch eine Möglichkeit notwendig, die Insel zu verlassen, ehe ihre Verfolger sie aufgespürt haben.

Als Vorteil erweist sich bei einer Flucht in kleiner Gruppe, dass weniger Personen in die Vorbereitung miteinbezogen werden müssen und dementsprechend auch die Gefahr eines Verrats geringer ist. Als mögliches Hindernis kann sich der Auftrag der Helden erweisen. Beispielsweise sind die zu rettende Person oder einzelne Gefangene, deren Mithilfe die Helden für die Durchführung ihres Plans benötigen, nicht bereit, die Mine ohne ihre Freunde zu verlassen. Es besteht außerdem die

Gefahr, dass trotz aller Geheimhaltung weitere Gefangene etwas von der Absicht der Helden mitbekommen und diese hoffnungsvoll bitten, sie mitzunehmen – oder sie erpressen, sie andernfalls an die Aufseher zu verraten.

Auch wenn die Helden sich für eine Flucht auf eigene Faust entscheiden, bietet sich die Inszenierung eines Aufstandes als Ablenkung für das eigene Verschwinden an. Das Durcheinander, das durch die Unruhen entsteht, vermag die Wachen über Stunden zu beschäftigen. Es kann sogar noch länger dauern, bis jemand entdeckt, dass einigen der Gefangenen die Flucht gelungen ist, und begonnen wird, ihre Spur aufzunehmen. Diese Entscheidung bedeutet allerdings auch, die Mitgefangenen bewusst ihrem Schicksal zu überlassen. Da die einzelnen Gruppen einander zu sehr misstrauen, um sich auf einen der ihren als gemeinsamen Anführer einigen zu können, verläuft ein Aufstand ohne aktive Beteiligung der Helden chaotisch und unkoordiniert. Es ist absehbar, dass, sobald die Wachen die Oberhand zurückgewonnen haben, die Intendantin ihre Drohung wahr machen wird und für jeden entkommenen Helden einen der zurückgelassenen Gefangenen bestrafen wird. Insbesondere für Charaktere mit einem stark ausgeprägten Sinn für Moral und Verantwortung kann dieses Wissen eine schwere Bürde sein.

Der große Aufstand

Für einen organisierten Aufstand aller Gefangenen spricht die Hoffnung, mit vereinter Stärke alle Aufseher und Söldner in Santobal überwältigen zu können und damit zumindest vor unmittelbaren Verfolgern sicher zu sein. Bei der Überwindung der darauffolgenden Herausforderungen – des Marschs durch den Dschungel und der Beschaffung eines Schiffs zum Verlassen der Insel – kann die Stärke einer größeren Gruppe ebenfalls von Vorteil sein. Für viele Helden mag auch der Wunsch, ihre Leidensgenossen nicht einem düsteren Schicksal zu überlassen, die ausschlaggebende Motivation sein, nach einem Ausweg für alle Gefangenen zu suchen.

In Anbetracht der Zahl der gut bewaffneten Söldner hat ein Aufstand nur dann eine echte Aussicht auf Erfolg, wenn es gelingt, den größten Teil der Gefangenen zu einer Teilnahme an der Rebellion zu bewegen. Hierbei erweist sich jedoch die von der Intendantin praktizierte Strategie als beträchtliche Hürde: Gemäß dem Grundsatz „Teile und herrsche“ achtet sie sorgsam darauf, durch – zum Teil auch bewusst ungerechte – disziplinarische Maßnahmen sowie das gezielte Streuen von Gerüchten stets Zwist und Zerstrittenheit zwischen den einzelnen Gefangenengruppen aufrechtzuerhalten. Dadurch sind sie in einem Teufelskreis aus Misstrauen und Feindschaft gefangen, sodass sie gar nicht auf den Gedanken kommen, sich vereint gegen ihre Bewacher zu erheben.

Heikel ist das Vorgehen der Helden außerdem, weil es unter den Gefangenen Spitzel gibt, die ihr Wissen an die Aufseher weitergeben, um sich dadurch Vorteile zu erkaufen. Ebenso gibt es Gefangene, die aus Angst um ihr eigenes

Leben eventuelle Aufstandspläne verraten, weil sie fürchten, sonst in deren Wirren oder bei anschließenden Vergeltungsmaßnahmen ihr Leben zu verlieren. Dies erhöht nicht nur die Gefahr, dass eventuelle Pläne der Helden verraten werden. Es trägt auch zusätzlich dazu bei, dass unter den Gefangenen, auch innerhalb der organisierten Gruppen, ein Klima des Misstrauens herrscht und wechselseitige Verdächtigungen an der Tagesordnung sind.

Die Entscheidung, die Unterstützung der anderen Gefangenen zu suchen und ihnen damit – unabhängig von den Gründen für ihre Verurteilung – zur Flucht zu verhelfen, kann ihrerseits für manche Helden ein moralisches Dilemma bedeuten. Um ihre eigene Freiheit zurückzugewinnen, sind sie auf die Hilfe von Schurken angewiesen, mit denen sie sich ansonsten niemals zusammentun würden – die sie unter anderen Umständen sogar selbst hinter Schloss und Riegel bringen würden! Vielleicht entschließen sich die Helden, von Anfang an ein doppeltes Spiel zu spielen, und planen, sich zwar zum Schein mit den skrupellosen Mördern und Seeräubern in Santobal für den Aufstand zusammenzutun, diese aber hinterher zu übertölpeln und zurückzulassen, sodass sie den Al'Anfanern wieder in die Hände fallen und nicht zur Gefahr für Unschuldige werden. Vielleicht gelangen sie, nachdem sie die unmenschlichen Bedingungen in der Mine am eigenen Leib erfahren haben, aber auch zu der Entscheidung, dass sie dieses Schicksal nicht einmal ihren Feinden wünschen und selbst gestandene Verbrecher es nicht verdient haben, dort bis zum Ende ihres Lebens leiden zu müssen.

Flucht mithilfe von Magie

Für Helden, die über entsprechende Zauber oder Liturgien verfügen, bieten sich zusätzliche Möglichkeiten, aus Santobal zu entkommen, die vom Abenteuer nicht in allen Varianten vorhergesehen und abgedeckt werden können. Entscheidend ist, dass der betreffende Held in diesem Fall seine Gefährten in der Gefangenschaft zurücklassen müsste. Hinzu kommt, dass eine Flucht aus der Mine nur dann Aussicht auf dauerhaften Erfolg hat, wenn es auch gelingt, die abgelegene Insel zu verlassen. Pekladi, die nächste bewohnte Insel, liegt ungefähr 30 Meilen von Santobal entfernt. Selbst für einen geübten Beherrscher des TRANSVERSALIS oder einen mittels SALANDER in einen Vogel verwandelten Helden stellt dies eine beachtliche Herausforderung dar. Die Beschwörung von Elementaren und Dämonen wird nicht nur durch den Mangel an geeigneten Paraphernalia erschwert, sondern auch durch das Fehlen eines Ortes, an dem sich die Herbeirufung ungestört durchführen lässt. Eine mögliche Einschränkung ihrer magischen Fähigkeiten erfahren Helden durch eiserne Ketten, denn unter dem *Bann des Eisens* ist das Wirken von Zaubern um 1 Punkt erschwert und eine nächtliche Regeneration von Astralpunkten entfällt.



Mögliche Teilziele und Erfolge

Um ausreichend für das Kommende gewappnet zu sein, gilt es zunächst, verschiedene Teilziele zu erreichen. Jede im Vorfeld beschaffte Information ermöglicht eine genauere Planung, und jeder Ausrüstungsgegenstand, den die Helden beschaffen können, erweitert ihre Möglichkeiten und erleichtert das Vorgehen. So lassen sich Stück für Stück die Erfolgsaussichten für Aufstand und Flucht erhöhen.

Lageplan und Karte

Bedarf: Für die Planung eines groß angelegten, abgestimmten Aufstands ist ein zuverlässiger Lageplan der Mine sowie der oberirdischen Aufbauten unerlässlich. Für die weitere Flucht durch den Dschungel und die Reise zur Küste ist außerdem Kartenmaterial der Insel und der umgebenden Meeresregion von Vorteil.

Beschaffung: Es ist riskant, aber nicht unmöglich, einen Plan der Mine wie auch eine Karte der Insel unbemerkt in der Kommandantur abzuzeichnen oder von dort zu entwenden. Sicherer, aber dafür deutlich zeitaufwändiger, wäre es, einen Lageplan für die Mine auf Basis sorgfältiger Erkundung der einzelnen Ebenen selbst zu erstellen.

Alternativen: Durch einen ausreichend hohen Anreiz (z. B. einen Diamanten) oder einen Verführungsversuch (Probe auf *Betören (Anbändeln)*) lässt sich der junge **Egiliano** (18 Jahre, schlaksig, Warze am Hals, Männern wie Frauen zugetan; Willenskraft 5 (11/12/12), SK 1) korrumpieren. Er arbeitet als Schreiber in der Kommandantur und kann dazu bewegt werden, einem der Helden eine Kopie des Lageplans zukommen zu lassen.

Komplikationen: Das Fehlen des entwendeten Plans beziehungsweise der Inselkarte wird bemerkt. Egiliano bekommt ein schlechtes Gewissen und muss davon abgehalten werden, seine Tat bei der Intendantin zu gestehen.

Waffen und Werkzeuge

Bedarf: Um den Aufsehern und Söldnern nicht mit bloßen Händen gegenüberzutreten zu müssen, benötigen die Aufständischen Waffen oder doch zumindest Gegenstände, die sich als improvisierte Waffen verwenden lassen. Zum Öffnen der Ketten, Aufbrechen von Türen wie auch zu Sabotagezwecken wird außerdem Werkzeug benötigt.

Beschaffung: In der Küche arbeiten derzeit sieben Gefangene, darunter Feurig, Weichhaut, Mädchen und Neres-to. Da einer der Aufseher, der für die Küche zuständig ist, gerne die Hand aufhält, werden über die aus Saphirna eintreffenden Nahrungsvorräte immer wieder kleinere Dinge zu den Gefangenen hineingeschmuggelt. In kleinerem Rahmen werden auch Versorgungsgüter, die für die Mine bestimmt sind, unterschlagen, und Dank der Gier einiger Aufseher, die gut daran verdienen, findet über die Küche und die Wasserträger ein reger Tauschhandel statt. Zu den Dingen, die sich auf diesem Wege beschaffen lassen, gehören beispielsweise Messer, die als Waffe oder Werkzeug genutzt werden können, Kautabak als Genuss- oder Bestechungsmittel sowie Lampenöl zur Beleuchtung oder um Dinge in Brand zu stecken.



Alternativen: Auf der untersten Ebene erhalten vereinzelt auch Gefangene die Aufsicht über die Verteilung des Grubenwerkzeuges an die einzelnen Arbeitstrupps und das abendliche Wiedereinsammeln. Es handelt sich um eine eintönige Aufgabe, die eigentlich nur von den dafür zuständigen Aufsehern erledigt werden darf, vielen von diesen aber lästig ist und deshalb gerne an Gefangene abgeschoben wird.

Komplikationen: Kurz bevor die Helden die erhofften Gegenstände erhalten, erfährt die Intendantin durch einen der Spitzel, dass die Schmutzgelei in der Küche überhandgenommen hat. Sie statuiert ein Exempel und versetzt alle bisher für die Küche zuständigen Gefangenen in die unterste Ebene. Die neu für die Küche eingeteilten Gefangenen wollen sich deshalb nichts zuschulden kommen lassen, da sie zu Recht fürchten, dass die Intendantin im Falle einer Entdeckung diesmal eine noch härtere Strafe verhängen würde. Die Helden müssen sie überzeugen, dass es das Risiko wert ist, oder sie erfolgreich einschüchtern, damit sie ihre Forderungen erfüllen.

Den Feind kennen

Bedarf: Neben geeigneter Ausrüstung und Bewaffnung entscheidet vor allem auch das Wissen um mögliche Schwachstellen auf Seiten der Wächter über Erfolg oder Misserfolg des Aufstands. Viele dieser Informationen sind allerdings nur der Führungsriege der Mine bekannt.

Beschaffung: Als persönliche Leibsklavin der Intendantin Fiorella lebt die junge Tulamidin Neva (siehe Seite 37) mit

ihrer Herrin in deren Haus und ist auch tagsüber häufig an ihrer Seite. Neva kennt nicht nur das Verhalten und die Schwächen der Intendantin sehr gut, sie ist durch ihre stille Teilnahme an Besprechungen und vertraulichen Unterredungen auch sonst gut über das informiert, was in Santobal vor sich geht. Gelingt es den Helden, Neva auf ihre Seite zu ziehen oder ihr durch eine List ihr Wissen zu entlocken, können sie von ihr viele Informationen erhalten, die auf anderem Wege nur schwer zu beschaffen wären (Wach- und Patrouillenpläne der Söldner, Informationen zu Stärken und Schwächen der Intendantin und ihres Führungsstabs, geplanter Rhythmus der Versorgungsschiffe, die in Saphirna anlegen usw.).

Alternativen: Die über Neva erreichbaren Informationen lassen sich auch durch eine aufmerksame Beobachtung der Wachen und Befragungen der älteren Gefangenen Stück für Stück zusammensuchen. Allerdings ist dies mühsamer und mit deutlich höherem Zeitaufwand verbunden.

Komplikationen: In ihrem Bemühen, zu helfen, lässt Neva jede gesunde Vorsicht vermissen und macht sich durch ungeschicktes Nachfragen und das Stöbern in den Unterlagen der Intendantin verdächtig. Es gilt, den Verdacht von ihr abzulenken, ehe Fiorella sie einem gründlichen Verhör unterzieht, dem sie nicht gewachsen wäre.

Das Wissen des Überlebenden

Bedarf: Vor 13 Jahren gab es schon einmal einen großen Aufstand in Santobal, der nach anfänglichen Erfolgen jedoch von der damaligen Garnison mit brutaler Gewalt niedergeschlagen wurde. Zu erfahren, warum genau der Aufstand gescheitert ist (mangelnde Vorbereitung, Zwist unter den Wortführern) und welche Fehler man vermeiden sollte (unabgestimmtes Losschlagen, Rückzug in die Mine), wäre von großem Nutzen. Allerdings sind die Ereignisse von damals für die meisten Gefangenen nicht mehr als ein vages Gerücht.

Beschaffung: Die rebellierenden Gefangenen wurden getötet und auch alle anderen Gefangenen, die sich noch an das Ereignis erinnern könnten, sind aufgrund der harten Lebensbedingungen in der Mine längst verstorben – mit einer Ausnahme. Der wenig beliebte **Neresto** (Mitte 20, gedrunen, Klumpfuß, verfressen; Willenskraft 5 (10/14/11); SK 1), der zurzeit in der Küche arbeitet, war damals noch ein Kind und wurde verschont. Er erinnert sich noch sehr gut an das, was damals geschah, und könnte den Helden für die Planung des Aufstands daher wertvolle Ratschläge geben, worauf sie achten sollten. Allerdings muss er erst mühsam dazu bewegt werden, über die Ereignisse von damals zu sprechen, die für ihn mit schmerzhaften Erinnerungen verbunden sind.

Alternativen: Der Utulu *Schweiger* (siehe Seite 39) war bis zu dessen Tod mit einem weiteren Überlebenden des Aufstands befreundet und weiß aus Erzählungen ebenfalls einiges über das, was damals geschehen ist.

Komplikationen: Üben die Helden zu viel Druck auf Neresto aus, verliert er die Nerven und beginnt lauthals

wirre Beschimpfungen zu schreien, wodurch die Aufmerksamkeit der Wachen und der anderen Gefangenen geweckt wird.

Der Aufzug

Bedarf: Während des Tages sind die meisten Gefangenen in den unterirdischen Gängen eingesetzt. Während sie mühsam die Leitern nutzen müssen, verfügen die Söldner und Aufseher über einen Aufzug, mit dem sie sich rasch zwischen den einzelnen Ebenen der Mine und der Oberfläche bewegen können. Dies ermöglicht es ihnen, bei ausbrechenden Unruhen schnell Verstärkung nach unten zu schicken. Eine Sabotage des Aufzugs zwingt die Wachen, ebenfalls die Leitern zu nutzen, was sie zusätzliche Zeit kostet. Außerdem sind sie während des Kletterns leicht angreifbar und können ihre Armbrüste nicht nutzen. Noch effektiver, aber auch riskanter wäre der Versuch, den Aufzugsmechanismus erst zu blockieren, während der Tragekorb voll beladen mit Söldnern auf dem Weg nach unten ist. Gelingt es den Aufzug auf halber Höhe zwischen zwei Ebenen zum Halten zu bringen, sind die darin befindlichen Kämpfer gefangen und können nicht mehr in die Kämpfe eingreifen.

Beschaffung: Befindet sich unter den Helden jemand, der sich auf Mechanik versteht, so kann dieser, sofern eine Ablenkung der Wächter ihm ein ungestörtes Arbeiten ermöglicht, den Aufzug so präparieren, dass der Radmechanismus nach kurzer Zeit versagt (Probe auf *Mechanik* -2). Kommt kein Held dafür infrage, findet sich in dem ehemaligen Schiffszimmermann *Ohnezehen* (siehe Seite 43) ein Gefangener, der genug Ahnung von der Funktionsweise des Aufzugs hat, um diesen unbemerkt zu sabotieren.

Alternativen: Zwar ist der Aufzug gewöhnlich allein den Wachen vorbehalten, in Notfällen werden damit aber auch verletzte Arbeiter, die nicht mehr in der Lage sind, die Leitern zu ersteigen, an die Oberfläche gebracht. Ein glaubhaft gespielter Unfall und einige zumindest auf den ersten Blick überzeugende Verletzte wären eine Möglichkeit, in den Aufzug zu gelangen, um ihn zu kapern.

Komplikationen: Die Aufseherin *Joseda* hat ein scharfes Auge auf den ihr anvertrauten Aufzug. Bemerkt sie, dass etwas nicht in Ordnung zu sein scheint, könnte sie die Sabotage vorzeitig entdecken und Alarm schlagen.

Schlüssel für die Ketten

Bedarf: Je nachdem ob die Sicherheitsmaßnahmen in der Mine verschärft oder gelockert wurden, tragen alle oder nur einige wenige Gefangene eiserne Ketten. Diese sind bei schnellen Bewegungen und insbesondere im Kampf gegen die Wachen hinderlich und bedeuten selbst für einen kampferprobten Gefangenen aus der Gruppe der Kriegsgefangenen oder Piraten einen deutlichen Nachteil bei der Auseinandersetzung mit den Söldnern.

Beschaffung: Die Schlüssel für die Ketten werden vom verantwortlichen Aufseher der jeweiligen Arbeitsebene verwaltet. Zusätzlich besitzt auch *Yorge* einen Schlüsselbund. Einen Schlüssel im Trubel des täglichen

Betriebs in der Mine heimlich zu entwenden ist nicht allzu schwer (Probe auf *Taschendiebstahl*). Sobald das Verschwinden allerdings bemerkt wird, versetzt das die Aufseher und Söldner in Aufruhr. Es gilt daher, rasch zu handeln, damit möglichst viele Gefangene befreit sind, ehe Alarm gegeben wird.

Alternativen: Gelingt es nicht, einen Schlüssel zu erbeuten, ist es auch möglich, die Ketten mithilfe Hammer und Meißel gewaltsam zu öffnen. Ein fingerfertiger Held kann auch versuchen, das Schloss mit einem Metallstift oder improvisierten Dietrich zu öffnen (Probe auf *Schlösserknacken* (*Bartschlösser*)).

Komplikationen: Einige besondere Gefangene wie die inoffiziellen Anführer der Gruppen oder als aufbrausend bekannte Fälle sind mit speziellen Ketten gefesselt, zu denen nur *Yorge* den Schlüssel besitzt.

Vergiftete Mahlzeit

Bedarf: Während viele der Gefangenen ausgemergelt und geschwächt sind, befinden sich die Aufseher und Söldner im Vollbesitz ihrer Kräfte. Eine Möglichkeit, das Kräfteverhältnis auszugleichen, ist die Schwächung der Wachen durch Gift. Die beste Gelegenheit dafür ist die tägliche Mittagsmahlzeit, die von den Gefangenen in der Küche zubereitet wird, aber nur an die Aufseher und Söldner ausgeteilt wird, während die Arbeiter erst am Abend ihr Essen erhalten.

Beschaffung: Sofern sie nicht selbst geeignetes Gift in die Mine hineingeschmuggelt haben, können alchimekundige Helden in *Nostromos* Labor einige geschmacksarme Substanzen finden, die, verdünnt mit der mittäglichen Mahlzeit, zwar nicht unmittelbar zum Tode führen, aber wenigstens einen Teil der Wachen spürbar schwächen. *Nostromo* ist ein bequemer Mensch und schickt häufig Mädchen, gelegentlich auch andere Gefangene, um Dinge aus seinem Labor für ihn zu holen. Riskanter als das Betreten des Labors ist daher das Schmuggeln der Phiolen bis in die nahe Küche.

Alternativen: Anstatt das Gift so zu verdünnen, dass es für alle Wächter ausreicht, können die Helden auch versuchen, mit dem konzentrierten Gift gezielt einige wenige Wächter an entscheidenden Stellen handlungsunfähig zu machen. Dies bietet sich beispielsweise für die Söldner bei den Hornissen auf den Wachtürmen und am Tor an.

Komplikationen: Die Gefangenen, die für die Arbeit in der Küche eingeteilt wurden, haben damit ein vergleichsweise glückliches Los gezogen. Sie zögern daher, ihr Schicksal aufs Spiel zu setzen – denn wenn der Plan scheitert und entdeckt wird, bedeutet das ihren sicheren Tod.

Überzeugungsarbeit

Die größte Aussicht auf Erfolg hat ein Aufstand dann, wenn es gelingt, möglichst viele der Gefangenen zur Teilnahme zu bewegen. Die meisten Minensklaven in *Santobal* lassen sich einer mehr oder weniger organisierten Gruppe zuordnen. Je mehr Gruppen beziehungsweise deren Wortführer die Helden auf ihre Seite ziehen können, desto größer ist ihre Chance, dass der Aufstand

gelingt. Gleichzeitig steigt mit jeder eingeweihten Person aber auch das Risiko, von den Wachen entdeckt oder von einem Gefangenen, der auf eine Belohnung hofft oder um sein Leben fürchtet, verraten zu werden.

Die vier großen Gefangenengruppen haben durchaus unterschiedliche Vorstellungen und Ziele, was sich auch in den Forderungen widerspiegelt, von denen sie ihre Unterstützung abhängig machen. Teilweise schließen sich die Bedingungen der unterschiedlichen Gruppen gegenseitig aus, sodass die Helden nicht alle werden erfüllen können. Dies hindert sie freilich nicht daran, zunächst allen Gruppen Versprechungen zu machen, auch wenn sie wissen, dass sie diese später nicht alle werden einhalten können. Gleichzeitig spielt in dem Spannungsfeld aus Spitzeln, Verrat und Menschen, die nur auf ihren eigenen Vorteil aus sind, auch das bisweilen regelrecht paranoide Misstrauen zwischen den Gruppen eine große Rolle. Verdächtigungen werden schnell geäußert und sind nur schwer wieder aus der Welt zu schaffen. Bereits das Gerücht, dass die Helden mit einer Gruppe gesprochen haben – unabhängig davon, was dabei herausgekommen ist – kann ihnen bei der nächsten Gruppe die Verhandlungen erschweren. Denn insgeheim fürchtet man, die Helden hätten sich bereits mit dem vermeintlichen Feind verschworen und ihre scheinbare Freundlichkeit sei nur eine List.

Auch die bisherigen persönlichen Erfahrungen der Helden mit ihren Mitgefangenen können sich als Hürde erweisen, vielleicht auch den Biss in einen sauren Apfel erforderlich machen. Die Notwendigkeit, den verhassten Wortführer einer Gruppe, die ihnen zuvor ihr Essen abgepresst oder etwas untergeschoben hat, um sie bei den Wachen anzuschwärzen, zu einem Verbündeten machen zu müssen, dürfte sie einiges an Überwindung kosten. Umgekehrt ist es möglich, dass Helden gegenüber einem Mitgefangenen, der ihnen geholfen hat, eine moralische Verpflichtung empfinden, und sich dann damit konfrontiert sehen, dass die Beteiligung dieser Person die Teilnahme anderer Mitgefangener zu verhindern droht.

Um die generelle Meinung der verschiedenen Gruppierungen unter den Gefangenen über die Helden darzustellen, kannst du das Rufsystem verwenden.

Das Rufsystem

Das Rufsystem ist eine weitere Fokusstufe für den Themenkomplex Gesellschaftstalente. Im Gegensatz zur Einstellung^{AK0042} beschreibt der Ruf nicht das Verhältnis zwischen zwei Einzelpersonen, sondern zwischen Fraktionen und Gruppen. Daraus ergeben sich Modifikatoren für Gesellschaftstalente, die zusätzlich zu jenen aus



anderen Quellen gelten. So mag es z. B. sein, dass eine Person einen Helden zwar geringschätzt (was sich in einer niedrigen Einstellung niederschlägt), der ausgezeichnete Ruf des Helden jedoch dafür sorgt, dass er in sozialen Konflikten dennoch Vorteile genießt und die betreffende Person somit beispielsweise leichter überreden kann. Die Benutzung der Fokusregel zur Einstellung wird für die Benutzung des Rufsystems nicht vorausgesetzt.

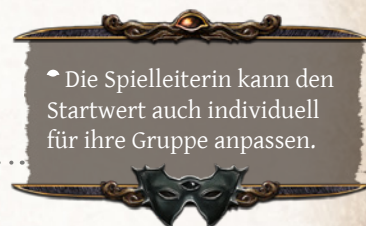
Der Ruf soll es leichter (oder schwerer) machen, Personen oder Personengruppen zu beeinflussen. Jedes Mal, wenn ein Held unter Einsatz eines Gesellschaftstalents mit einer anderen Person interagiert, die Einstellung seines Gegenübers beeinflussen oder eine bestimmte Handlung seinerseits erzwingen möchte, wird die entsprechende Probe in Abhängigkeit des Rufs des Helden modifiziert.

Rufwert	Modifikator	Verhältnis
1-3	-3	feindselig
4-6	-2	ablehnend
7-9	-1	skeptisch
10-12	0	neutral
13-15	+1	wohlwollend
16-18	+2	freundschaftlich
19-21	+3	verbündet

Der Rufwert ändert sich je nach Handlung der Helden und beginnt bei einem Startwert von 11. • ○ ••••••••

Schließen sie sich einer Fraktion an, so bekommen sie dort einen Bonus, während ihr Ruf bei anderen Fraktionen möglicherweise sinkt. Bestimmte Taten und Entscheidungen führen ebenfalls zu Veränderungen des Rufes. In 24 Stunden kann sich der Rufwert höchstens zwei Mal ändern, sowohl zum Positiven wie auch zum Negativen.

Die nachstehende Tabelle listet einige Ereignisse in Santobal auf, welche den Ruf der Helden bei den einzelnen Gruppierungen beeinflussen können. Angaben in Klammern bedeuten, dass die Änderung des Rufwertes nur bei der betreffenden Gruppierung stattfindet. Als Meister kannst du bei weiteren Ereignissen selbst Konsequenzen für den Ruf der Helden festlegen.



Beeinflussung des Rufs, wenn die Helden ...

Aktion	Arbeitssklaven	Piraten	Kriegsgefangene	Verurteilte
... sich bei der Machtprobe Augusto unterwerfen	-1	+1	-1	-1
... sich bei der Machtprobe gegen Augusto durchsetzen	+1	-3	+1	+1
... sich der Gruppe der Arbeitssklaven anschließen	+3	-1	-2	-1
... sich der Gruppe der Piraten anschließen	-1	+3	-2	-1
... sich der Gruppe der Kriegsgefangenen anschließen	-1	-1	+3	-1
... sich der Gruppe der Verurteilten anschließen	-1	-1	-2	+3
... den Fund nutzen, um sich das Wohlwollen der Aufseher zu erkaufen	-1	-1	-1	-1
... der jeweiligen Gruppe ihre (heimliche) Unterstützung gegen die anderen Gruppen zusagen	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)
... den Anführer einer Gruppe durch Bestechung, Erpressung oder Einschüchterung beeinflussen	(max. +2)	(max. +2)	(max. +2)	(max. +2)
... öffentlich gegen die Gruppe Position beziehen	(max. -2)	(max. -2)	(max. -2)	(max. -2)
... aktive Schritte unternehmen, um der Gruppe zu schaden	(max. -4)	(max. -4)	(max. -4)	(max. -4)
... sich beim Tunneleinsturz selbstlos verhalten und helfen, die Eingeschlossenen zu bergen	+1	+1	+2	+1
... den Mord erfolgreich aufgeklärt und die Gefangenen vor eine Kollektivstrafe bewahrt haben	+1	+1	+1	+1
... die Intendantin zu Milde gegenüber den Gefangenen bewegen, die erfolglos versucht haben zu fliehen	+1	+1	+1	+1
... Xenophero als Fürsprecher gewinnen	-	-	-	+1



DER KAMPF UM DIE FREIHEIT



Die Rebellion der Gefangenen bildet den Höhepunkt und zugleich das dramatische Finale des Abenteuers. Wie sich der Aufstand und die daran anschließende Flucht von der Insel im Einzelnen entwickeln, ist abhängig davon, welche Vorgehensweise die Helden im vorherigen Teil des Abenteuers gewählt haben. Je nachdem, welchen Verlauf der Inspektionsbesuch des Gouverneurs genommen hat und ob sie einen Zeitpunkt wählen, an dem sich ein Teil der Wächter auf Patrouille befindet, haben sie es im günstigsten Fall nur mit 30 Söldnern zu tun. Im ungünstigsten Fall stehen ihnen dagegen, zusätzlich zu den Aufsehern, 60 kampferprobte Söldner gegenüber. Auswirkungen hat auch, auf wie viele Verbündete sie sich für ihren Plan stützen können und wie zuverlässig diese sind. Auch wenn an den Kämpfen unter Umständen mehr als 200 Menschen beteiligt sind, sollten die Helden erleben, wie in kritischen Situationen ihre persönlichen heldenhaften Taten den Ausschlag für den Erfolg geben. So können sie etwa durch ihr mutiges Voranstürmen die anderen Aufständischen anspornen, die feindlichen Anführer zum Zweikampf stellen oder im entscheidenden Moment für eine Ablenkung sorgen. Ist der Moment gekommen, um loszuschlagen, entscheidet vor allem der Ablauf der ersten Minuten über den weiteren Fortgang und Erfolg des Aufstands. Gelingt es, **möglichst viele der Wachen und vielleicht sogar** ihre Führungsriege unvorbereitet zu überrumpeln? Haben die Söldner noch die Gelegenheit, mithilfe des Signalfeuers die Garnison in Saphirna zu alarmieren? Es ist an den Helden, die wichtigsten strategischen Punkte zu besetzen beziehungsweise deren rasche **Übernahme** durch zuverlässige Mitgefangene zu planen. Jeder Erfolg erleichtert den weiteren Verlauf der Kämpfe und der anschließenden Flucht, während ein Scheitern sich zugunsten der Wachen auswirkt und die Verluste erhöht, welche die Gefangenen während des Aufstands erleiden.

Die Wahl des richtigen Zeitpunkts

Die Rahmenbedingungen für einen Aufstand unterscheiden sich je nach gewähltem Zeitpunkt, wobei jede Zeit sowohl Vor- als auch Nachteile für die Auführer mit sich bringt. Die meisten der Gefangenen räumen einem Aufstand während des täglichen Arbeitsbetriebs in der Mine die größten Erfolgschancen ein, letztlich liegt die Entscheidung aber bei den Helden.

- während des Morgenappells (Vorteile: Alle Gefangenen sind an der Oberfläche und rein zahlenmäßig in der Übermacht – Nachteile: Die Aufseher und Söldner sind ebenfalls vollzählig anwesend und zu dieser Zeit besonders wachsam; die Gefangenen haben keine Waffen oder Werkzeuge zur Verfügung)

- ☛ während des Tages (Vorteile: Die Gefangenen haben Zugang zu den Grubenwerkzeugen, die sich auch als Waffen verwenden lassen; die Aufseher und Söldner sind über das gesamte Areal verteilt – Nachteile: Die meisten Gefangenen sind unterirdisch in der Mine eingesetzt; gelingt es nicht, die Wächter zu überumpeln und den Ausgang rasch zu erobern, können sie die Aufständischen dort unten ohne Wasser und Nahrung isolieren)
- ☛ am Abend (Es gilt das Gleiche wie während des Morgenappells, allerdings sind zu diesem Zeitpunkt die meisten Gefangenen von der kräftezehrenden Arbeit völlig erschöpft und kaum noch kampffähig)
- ☛ in der Nacht (Vorteile: Wenn es gelingt, sehr schnell vorzugehen, können einige der Söldner im Schlaf oder zumindest ungerüstet überrascht werden; der Organisationsgrad der Söldner ist geringer als bei Tage, weil es länger dauert, bis Luiz bei ihnen ist und Befehle geben kann, da er erst einmal vor allem daran denkt, Fiorella zu schützen – und zudem im Dunkeln nur schlecht sieht. – Nachteile: Die Gefangenen haben keine Waffen oder Werkzeuge zur Verfügung; sie sind in der alten Mine eingesperrt und das verschlossene Tor ist der einzige Ausgang; die hinter dem Tor wachenden Bluthunde, vor denen viele Gefangene Angst haben, müssen zunächst überwunden werden)

 Eine Möglichkeit, an dieser Stelle für zusätzliche Dramatik zu sorgen, ist, dass der beabsichtigte Aufstand vorzeitig entdeckt wird. Die Gefangenen müssen dann unverzüglich und zu einer anderen als der eigentlich geplanten Zeit losschlagen, noch ehe alle Vorbereitungen abgeschlossen sind. Ursache für eine Entdeckung kann ein Missgeschick der Helden bei den Vorbereitungen sein, aber auch das Auffinden eines versteckten Waffen- oder Werkzeuglagers durch eine Wache, ein Gefangener, der die Nerven verliert und zu früh losschlägt, oder ein Spitzel, der sein Wissen an die Aufseher verrät.

Überwältigung der Wachen in der Mine

Während des normalen Betriebs befinden sich etwa 20 Aufseher und 5 Söldner im unterirdischen Teil der Mine. Solange diese arglos sind, trifft sie ein organisiertes Vorgehen der Gefangenen völlig unvorbereitet. Ihre Waffen verleihen ihnen zwar einen Vorteil gegenüber den Gefangenen, wenn diese ihre Überzahl jedoch voll ausnutzen und sich jeweils zu mehreren auf einen ihrer Peiniger stürzen, gleicht dies die Bedingungen mehr als aus.

Erfolg: Gelingt es, die Wächter rasch zu überwältigen, sind die Wächter an der Oberfläche zwar durch Kampfgeräusche oder Rufe nach Verstärkung alarmiert, von der Schnelligkeit und Entschlossenheit, mit der die Gefangenen an die Oberfläche drängen, aber dennoch überrascht und gerade erst dabei, eine geordnete Gegenwehr zu organisieren.

Misserfolg: Gelingt es dagegen den Wächtern, sich den Gefangenen geordnet entgegenzustellen und sie in

längere Kämpfe zu verwickeln oder ihnen den Zugang zu den Leitern an die Oberfläche zu versperren, so verzögert dies das Vordringen, was den Söldnern mehr Zeit gibt, den Eingangsbereich zum zentralen Schacht zu sichern. Sie können dann nur noch unter schweren Verlusten von dort vertrieben werden.

Sicherung des zentralen Schachts

Der Ausgang aus der Mine zum oberirdischen Teil des Geländes bildet eine Engstelle, die sich von oben leicht gegen Angreifer von unten verteidigen lässt. Der Eingangsbereich zum zentralen Schacht muss deshalb so rasch wie möglich erobert und gegen eventuelle Rückeroberungsversuche gehalten werden.

Erfolg: Solange die Gefangenen den Ausgang kontrollieren, können die etwa 120 Gefangenen, die sich tagsüber auf den unteren Ebenen befinden, ungehindert an die Oberfläche gelangen.

Misserfolg: Solange die Wächter den Bereich kontrollieren, können sie die Gefangenen in der Mine einschließen, indem sie die Leitern hochziehen oder umstoßen, die Strickleitern durchtrennen und den Aufzug sperren. Gefangene, die dennoch hinaufzuklettern versuchen, sind dabei den Armbrustschüssen der Söldner schutzlos ausgeliefert, sodass der Weg nach oben einen hohen Blutzoll fordert.

Überwältigung der Führungsriege

Der Widerstand gegen die aufständischen Gefangenen wird vor allem von Yorge und Fiorella, teilweise auch von Luiz koordiniert. Eine frühzeitige Überwältigung oder Gefangennahme dieser Anführer, etwa indem sie unmittelbar vor Beginn des Aufstands in die Mine hinabgelockt werden, beraubt die Wachen ihrer Führung. Während Yorge häufig unter Tage anzutreffen ist, betritt Fiorella die unterste Ebene der Mine nur sehr selten. Ein Köder, um ihre Aufmerksamkeit zu wecken, könnte der angebliche Fund eines außergewöhnlich großen Diamanten oder Kristalls sein, der sich nicht leicht an die Oberfläche schaffen lässt.

Erfolg: Gelingt es den Gefangenen, sowohl die Intendantin als auch Yorge in ihre Gewalt zu bekommen oder zu töten, ist dies ein schwerer Schlag für die Moral der Aufseher. Ohne Führung agieren sie kopflos und verunsichert. Auf die kampferfahrenen Söldner hat dies zwar weniger Einfluss, doch versuchen auch sie wenn möglich das Leben der Intendantin zu retten und lassen sich dazu unter Umständen auch auf einen (Gefangenen-) Austausch ein.

Misserfolg: Können weder Yorge noch Fiorella oder Luiz frühzeitig überwältigt werden, verfügen die Wächter über findige und entschlossene Anführer, die den Aufstand mit allen Mitteln bekämpfen werden.

Kontrolle über Tor und Wachtürme

Das befestigte Tor und die Wachtürme eignen sich hervorragend, um sich dort zu verschanzen. Sie können daher leicht zu Widerstandsnestern der überlebenden



Wächter werden, und ihre Übernahme erfordert dann – auch wegen der dort befindlichen Hornissen – einen hohen Blutzoll unter den Gefangenen.

Erfolg: Gelingt es, Tor und Türme zu erobern, ehe sich Söldner und Aufseher dorthin zurückziehen können, kontrollieren die Gefangenen die Hornissen und mit dem Tor auch den einzigen Zugang zum Areal.

Misserfolg: Die Wachen sammeln sich, nachdem das Ausmaß des Aufstands offenbar wird, auf den Türmen und beschießen die rebellierenden Gefangenen von dort aus mit Armbrüsten und Hornissen.

Kontrolle über das Signalfeuer

Auf dem höchstgelegenen Wachturm befindet sich ein vorbereitetes Signalfeuer, das bei Bedarf rasch entzündet werden kann und dann bis nach Saphirna sichtbar ist. Sobald die Söldner bemerken, dass ein ernsthafter Aufstand im Gange ist, werden sie versuchen, das Feuer zu entfachen, um Verstärkung zu rufen.

Erfolg: Können die Helden ein Entzünden des Feuers verhindern oder die Flammen unverzüglich löschen, ahnt außerhalb Santobals erst einmal niemand etwas von dem Aufstand.

Misserfolg: Gelingt es den Gefangenen nicht, die Entzündung des Feuers zu verhindern, ist der Gouverneur alarmiert und begibt sich sogleich mit Verstärkung auf den Weg zur Mine.

Reaktion der Wachen

Da die **Aufseher** bisher immer nur mit dem Aufbegehren einzelner Gefangener konfrontiert waren, sind sie auf den Aufstand, der über sie hereinbricht, nicht vorbereitet. Viele von ihnen rufen zunächst nach Verstärkung. Nachdem sie begreifen, dass von überall her nach Unterstützung gerufen wird, geraten viele von ihnen in Panik. Sie versuchen, zuallererst ihre eigene Haut zu retten und an die Oberfläche, in die Sicherheit der Türme oder eines festen Steingebäudes zu gelangen.

Die **Söldner** verfügen über deutlich mehr Kampferfahrung und Disziplin als die Aufseher. Allerdings macht sich, insbesondere wenn strategische Entscheidungen und klare Befehle gefragt sind, schmerzhaft bemerkbar, dass ein erfahrener Anführer fehlt. Luiz ist, sofern er sich zu Beginn des Aufstands überhaupt in der Nähe seiner Leute befindet, mit der unerwarteten Situation und der Koordination der Söldner sichtlich überfordert. Nachdem die Wachen erkennen, dass ein großangelegter Aufstand begonnen hat, begreifen sie rasch, dass dieser nur durch eine entschlossene Stärkedemonstration aufzuhalten ist. Sie versuchen, die Gefangenen durch den rücksichtslosen Einsatz der Hornissen und ihrer Armbrüste im unterirdischen Teil der Mine (oder bei Nacht in der alten Mine) einzuschließen – beziehungsweise sie dorthin zurückzutreiben – um den Aufruhr räumlich begrenzen zu können. Sie hoffen darauf, die Aufständischen, die dann ohne Wasserversorgung und Vorräte sind, in Schach halten zu können, bis Verstärkung aus

Saphirna eintrifft. Wird absehbar, dass die Gefangenen die Oberhand gewinnen, versuchen sie sich möglichst geschlossen an einen festen Ort, sofern möglich zum Tor und den Türmen, ansonsten in die Kommandantur oder das Domizil der Intendantin, zurückzuziehen und sich dort zu verschanzen.

Verhalten der Führungsriege

Fiorella gelingt es relativ schnell, einen Überblick zu gewinnen und den Ernst der Lage zu begreifen. Solange sie es für aussichtsreich hält, den Aufstand noch irgendwie eindämmen zu können, übernimmt sie die Koordination der Wachen und vermag es, die Kämpfer erfolgreich zu motivieren, indem sie sie bei ihrem Stolz packt („Wollt ihr etwa vor diesem Abschaum davonlaufen?“). Muss sie dagegen erkennen, dass der Erfolg des Aufstands nicht mehr aufzuhalten ist, verschanzt sie sich – sofern sich keine Gelegenheit zur Flucht bietet – mit Luiz und ihren besten Kämpfern in ihrem Domizil oder der Kommandantur. In dem soliden Steingebäude hofft sie, lange genug aushalten zu können, bis die Gefangenen entweder die Lust am Kämpfen verlieren und in den Dschungel flüchten oder von den aus Saphirna eintreffenden Einsatztruppen überwältigt werden.

Yorge empfindet das Aufbegehren der Gefangenen als persönliche Herausforderung. Er kämpft entschlossen bis zum Letzten und erwartet dies auch von den anderen Aufsehern, die in seiner Nähe tatsächlich beherzter kämpfen.

Nostramo hält den beginnenden Aufstand zunächst für eine lästige Störung. Nachdem er seinen Irrtum erkannt hat, sucht er in einem sicher erscheinenden Versteck, beispielsweise seinem Labor oder im Vorratslager, Schutz, um abzuwarten, bis sich die Unruhen gelegt haben. Bietet sich ihm die Gelegenheit, einzelne Gefangene zu überraschen, nutzt er seine Magie, um sie zu überwältigen oder zu verjagen. Sieht er sich einer Übermacht gegenüber, versucht er zu fliehen. Ist dies nicht möglich, ergibt er sich und fleht um Gnade.

Luiz vordringlichstes Ziel ist es, Fiorella zu schützen. Dadurch gerät er während des Aufstands in einen Zwiespalt, da er auch seine Verantwortung als Befehlshaber der Söldnergarnison ernst nimmt. Letztlich obsiegt aber seine Treue gegenüber der Intendantin und er ist bereit, das Leben der Söldner wie auch sein eigenes zu opfern, wenn er damit Fiorella ein sicheres Entkommen ermöglichen kann.

Jäger und Gejagte

Zeigt sich, dass die Rebellion erfolgreich verläuft und die Wachen die Kontrolle verlieren, schließen sich auch die letzten Gefangenen, die bisher unentschlossen oder zu furchtsam waren, für ihre Freiheit zu kämpfen, dem Aufstand an. Die noch kampffähigen Wachen verschanzen sich, ergeben sich oder suchen ihr Heil in der Flucht. Die Gefangenen erlangen die Kontrolle über Santobal. Nachdem sich die erste Euphorie gelegt hat, wird den überlebenden Aufständischen bewusst, dass sie zwar für den Augenblick ihre Freiheit zurückgewonnen haben, diese aber nur von kurzer Dauer sein wird, wenn es ihnen nicht gelingt, von der Insel zu entkommen.

Nach dem Aufstand

Offene Rechnungen: Nach dem erfolgreichen Aufstand hat sich das ohnehin fragile Gleichgewicht verschoben. Die Anführer der Gruppen versuchen, ihre eigene Rolle bei der Rebellion ins beste Licht zu rücken, um ihren Führungsanspruch zu bestätigen. Dennoch drohen innerhalb wie auch zwischen den Fraktionen Machtkämpfe auszubrechen, weil die alten Regeln plötzlich nicht mehr gelten. Die Helden müssen entscheiden, ob sie ihre Rolle als Anführer des Aufstands nutzen, um die gesamte Gruppe weiterhin zusammenzuhalten, und gegebenenfalls damit auch den Führungsansprüchen anderer Gefangener entgegentreten wollen. Es liegt in ihrer Hand, ob sie sich bei den ausbrechenden Machtkämpfen selbst an die Spitze setzen oder einen der anderen Wortführer gegen seine Konkurrenten unterstützen. Sofern die Helden nicht unmittelbar nach dem Sieg über die

Wachen aufbrechen und die übrigen Gefangenen sich selbst überlassen, werden sie sich einigen Entscheidungen stellen müssen.

Verwundete: Der Kampf hat nicht nur viele Tote gefordert (je nach Vorgehen und Zahl der zum Zeitpunkt der Rebellion vor Ort befindlichen Söldner zwischen einem Drittel und zwei Drittel der Aufständischen), viele der Gefangenen wurden auch verletzt. Kümmern sich die Helden darum, dass diese versorgt werden? Was geschieht mit den Verwundeten und Entkräfteten, die nicht marschfähig sind? Suchen die Helden eine Möglichkeit, sie zu transportieren, oder müssen die Unglücklichen, wenn die übrigen Gefangenen aufbrechen, in der Mine zurückbleiben und sind damit der Vergeltung der absehbar eintreffenden al'anfanischen Verstärkung überlassen?

Vergeltung: Wie verfahren die Sieger mit Aufsehern und Söldnern, die beim Aufstand überwältigt und gefangen genommen wurden? Schützen die Helden sie vor enthemmten und nach Rache dürstenden Mitgefangenen, sehen sie weg oder üben sie sogar selbst Vergeltung für eventuell erlittene Misshandlungen? Werden verwundete Feinde versorgt? Wie verhalten sie sich, wenn die Befreiten beginnen, untereinander alte Rechnungen zu begleichen oder als Spitzel verdächtige Mitgefangene wie Leichtschlaf zu lynchen.

Doppeltes Spiel: Planen die Helden, von ihnen als besonders gefährlich und verdorben eingeschätzte Mitgefangene zu überlisten, so müssen sie jetzt einen Weg finden, dies umzusetzen. Wie hindern sie die Schurken

an einer weiteren Flucht und wie rechtfertigen sie ihr Handeln gegenüber den übrigen Gefangenen?

Revolution: Wie stellen sich die Helden zu dem naiven Plan einzelner Gefangener, loszuziehen um die Sklaven der Plantagen Sukkuvelanis zu befreien, um gemeinsam mit diesen die gesamte Insel zu erobern? Bringen sie ihre Mitgefangenen von diesem aussichtslosen Vorhaben ab, oder nutzen sie einen solchen Zug, der zweifellos einen großen Teil der Aufmerksamkeit der al'anfanischen Truppen binden würde, bewusst als Ablenkung für ihr eigenes Entkommen?

Aufzeichnungen: Was unternehmen die Helden mit den in der Kommandantur gelagerten Gefängnisakten, insbesondere dem Hauptbuch der Mine? Stecken sie alles in Brand? Nehmen sie sie mit? Platzieren sie möglicherweise eine Fälschung inmitten der echten Dokumente, um die Al'Anfaner über die genaue Zahl der zum Zeitpunkt des Aufstands in der Mine eingesperrten Gefangenen zu täuschen und damit ihre Spuren zu verwischen?

Wem gehört die Beute: Was geschieht mit den jüngst geschürften Diamanten, die noch nicht abtransportiert wurden und in der Diamantenkammer lagern? Findet sich keine Einigung, die von allen als gerecht empfunden wird, treiben Gier und Neid die eben noch vereint kämpfenden Gefangenen bald schon in einen ungezügelten Streit um die Verteilung der Edelsteine.

Die Gegenseite

Die Nachricht vom Aufstand der Gefangenen von Santobal wird über kurz oder lang zu Ghorio Kugres gelangen. Haben die Aufständischen den Turm mit dem Signalfeuer nicht schnell genug unter ihre Kontrolle gebracht, wird bereits zu Beginn des Aufruhrs ein Notsignal geschickt. Andernfalls wird man in Saphirna spätestens dann misstrauisch, wenn in der folgenden Nacht, das übliche Signalfeuer nicht zur vereinbarten Zeit mit bläulicher Flamme brennt (oder ganz ausbleibt). Zusätzlich kann die Nachricht auch durch Aufseher oder Söldner, die den Kämpfen entkommen sind, nach Manducario und von dort aus nach Saphirna gelangen.

Sobald der Gouverneur von den Ereignissen erfährt, lässt er unverzüglich die Garnison der Festung in Alarmbereitschaft versetzen. Da Ghorio ahnt, dass im Fall eines Scheiterns auch sein eigener Kopf in Gefahr ist, setzt er sich umgehend mit einer größeren Streitmacht aus Seesoldaten und Söldnern sowie zwei Seekriegsmagiern nach Santobal in Bewegung. Gleichzeitig befiehlt er den Seesoldaten der vor Anker liegenden Schiffe, den Hafen und die wichtigsten Siedlungen der Insel zu schützen. Nachdem er die Mine gesichert hat, lässt er seine Leute mit Bluthunden und Fährtenlesern Jagd auf die flüchtigen Gefangenen machen. Die in der näheren Umgebung von Sukkuvelani patrouillierenden Galeeren der Schwarzen Armada werden dichter an die Insel herangezogen, um ein Entkommen der Flüchtigen über das Meer zu verhindern. Die Mannschaften haben den Befehl, jeden, der die Insel zu verlassen versucht, mit allen Mitteln aufzuhalten.

Flucht durch den Dschungel

Eine Flucht über die kargen, steil abfallenden Vulkanberge erweist sich als nicht zu bewerkstelligen. Zu riskant wäre es auch, sich entlang der einzigen Straße zu bewegen, da man auf dieser den aus Saphirna heranmarschierenden Soldaten direkt in die Arme laufen würde. Die einzige verbleibende Route zur Küste ist daher der Weg durch den Dschungel – doch dort lauern die gefürchteten Menschenfresser. Eine Möglichkeit, mit den Utulus zu einer Übereinkunft zu gelangen, sind die in Santobal geborgenen Tränen Sumus, die für sie eine besondere spirituelle Bedeutung besitzen. Sollten die Helden nicht selbst daran denken, kann ein Utulu unter den Mitgefangenen sie darauf hinweisen, dass die Kristalle geeignete Tauschobjekte sein könnten.

Die Menschenfresser der Insel sind allen Fremden gegenüber zunächst misstrauisch und feindselig. Nach Betreten des Dschungels treffen die Flüchtigen schon nach kurzer Zeit auf einen Jagdtrupp der Einheimischen, der sie aber zunächst nur beobachtet (Werte siehe Seite 21). Eine Kontaktaufnahme ist möglich, insbesondere wenn die Helden die mitgebrachten Tränen Sumus offenbaren. Der Jagdtrupp ruft den Schamanen **Akkimotak** (Mitte 40, Schmucknarben, prächtiger Ziermantel, unnahbar; Menschenkenntnis 8 (12/15/14), Willenskraft 9 (13/15/14); SK 3; Muttersprache Mohisch III, Garethi I) herbei, der sich bereit erklärt, mit den geflüchteten Gefangenen zu verhandeln. Er ist ein ehemaliger Schüler des Sonnenbruders, des obersten Schamanen der Insel, und genießt genug Ansehen, um eine Vereinbarung mit den Helden zu treffen, die für alle Stammesmitglieder bindend ist. Im Tausch gegen die Kristalle gewährt er den Flüchtigen sichere Passage durch den Urwald bis zu Küste. Gelingt es diplomatisch gesinnten Helden darüber hinaus, ihn zu überzeugen, dass Utulus und Gefangene in den Al'Anfanern einen gemeinsamen Feind haben, lässt er sich außerdem dazu bewegen, den Flüchtigen einige der Boote seines Stammes zu überlassen. Hier kann insbesondere die Fürsprache durch in Santobal eingekerkerte Utulus, die für die guten Absichten der Helden bürgen, eine große Hilfe sein. Akkimotak bietet den neuen Verbündeten in diesem Fall an, sich seinem Stamm anzuschließen und dort eine neue Heimat zu finden, ein Angebot, das von einigen der Gefangenen, vor allem den Utulus und Waldmenschen, bereitwillig angenommen wird.

Treibjagd

Ghorio Kugres und seine Leute kennen die Insel und sind den Flüchtigen schon bald dicht auf den Fersen. Haben sich die Gefangenengruppen nach dem erfolgreichen Aufstand aufgeteilt oder einige Gefangene sich später vom Rest getrennt, um im Alleingang einen Ausweg zu suchen, dann können die Helden später auf einen verzweiferten Überlebenden treffen, der berichtet, dass seine Gruppe von den Al'Anfanern gefunden und aufgerieben wurde. Ein offener Kampf gegen die kampferprobten Soldaten ist wenig aussichtsreich. Als durchaus effektiv erweist sich dagegen, die Kundschafter und

Fährtsensucher des Feindes in Hinterhalte zu locken und so die Verfolger zu einem langsameren, vorsichtigeren Vorgehen zu zwingen. Eine weitere Möglichkeit die Verfolgung zu erschweren ist das Aufteilen der Flüchtigen in mehrere kleine Gruppen, die (zunächst) unterschiedliche Wege einschlagen.

Gelingt es den Helden nicht, mit den Menschenfressern zu einer Übereinkunft zu gelangen, werden sie im ungünstigsten Fall von diesen ebenfalls gejagt. Eine Atempause können sie erhalten, wenn es gelingt, die beiden Verfolgergruppen aufeinanderzuhetzen.

Entkommen

Nach dem Entkommen aus der Mine und dem Marsch durch den Dschungel besteht die letzte Herausforderung darin, Sukkuvelani zu verlassen und einen sicheren Zufluchtsort zu erreichen, ehe die Verfolger die Flüchtigen einholen. Die nächstgelegene Insel, die auf ein Obdach hoffen lässt, ist Pekladi. Sie gehört zu dem vom Horasreich beanspruchten Bilku-Archipel. Die Nordküste Pekladis liegt etwa 30 Meilen in Richtung Südwesten von der Südküste Sukkuvelanis entfernt. Die Strecke ist zu weit, um sie schwimmend bewältigen zu können, die Helden benötigen daher ein Boot oder Schiff, um ihr Ziel zu erreichen. Erschwert wird ein Verlassen der Insel, da Sukkuvelani schon kurz nach Bekanntwerden des Aufstands von Schwarzen Galeeren und kleineren Patrouillenbooten umkreist wird, um die Küste genau im Auge zu behalten. Die besten Chancen, diesen Blockading zu durchbrechen, böte eine wolkenverhangene Nacht, aber je nachdem, wie dicht ihnen ihre Verfolger

im Nacken sitzen, haben die Flüchtigen möglicherweise nicht die Zeit, auf ein solche zu warten.

Möglichkeit 1: Der Feind meines Feindes

Ist es den Helden gelungen, eine Verständigung mit den Menschenfressern zu erreichen und sich zumindest kurzzeitig gegen die Al'Anfaner als gemeinsamen Feind zu verbünden, können sie auf deren Unterstützung bei der weiteren Flucht zählen. Die Utulus verfügen über kleine Kanus, die zwar nicht hochseetauglich sind, dafür aber klein genug, um sich bei Nacht unbemerkt einem der Patrouillenschiffe zu nähern und dieses zu entern. Bei ruhiger See können es die Helden mit diesem auch ohne größere Navigationskenntnisse bis nach Pekladi zu schaffen.

Möglichkeit 2: Der Sieg der Dreistigkeit

Während die Al'Anfaner die gesamte Insel auf der Suche nach den flüchtigen Gefangenen durchkämmen,



rechnet niemand ernsthaft damit, dass sie sich ausge-rechnet nach Saphirna wagen werden. Daher kann es einer vorsichtigen Gruppe, die sich auf ein heimliches Vorgehen versteht, durchaus gelingen, sich während der Nacht in den Hafen zu schleichen. Von dort lässt sich, je nach Größe der Gruppe, ein Beiboot, ein Fischerboot oder eines der nur schwach bewachten Versorgungsschiffe stehlen. Verlässt das Schiff ohne Heimlichkeit und mit dem Rabenbanner am Mast den Hafen, schöpft man zunächst weder in der Hafengarnison noch auf den Patrouillenschiffen Verdacht.

Ausklang

Mit dem erfolgreichen Entkommen von der Insel endet das Abenteuer. Es liegt bei dir, ob die Helden ohne weitere Hindernisse in Sicherheit gelangen oder du zum Ende noch einmal die Spannung erhöhst und es ihnen nur mit knapper Not gelingt, ihren Verfolgern zu entkommen. Möglicherweise nimmt das erbeutete Boot durch Geschützbeschuss Schaden und droht zu sinken. Oder es sinkt tatsächlich und die Überlebenden müssen das letzte Stück schwimmend oder auf Trümmerteilen treibend zurücklegen. Vielleicht werden sie gerade noch rechtzeitig von einer horasischen Schivone aus dem Wasser gefischt, während die Verfolger enttäuscht beidrehen müssen.

Der Lohn der Mühen

Je nachdem, welcher Auftrag sie in das Abenteuer geführt hat, haben die Helden die gesuchte Person oder das Wissen um das Versteck des Schmugglerschatzes gefunden und erhalten die mit ihrem Auftraggeber vereinbarte Entlohnung. Vermutlich konnten sie bei ihrer Flucht aus Santobal auch einige Diamanten erbeuten, die sie als Andenken an ihre Zeit in der Mine aufbewahren oder in jeder größeren Stadt des Südens zu Geld machen können.

Für die Strapazen in der Diamantenmine und die erfolgreiche Flucht erhalten die Helden zudem **25 Abenteuerpunkte**.

Was offiziell bekannt wird

Sowohl unter den Verantwortlichen auf Sukkuvelani als auch in Al'Anfa ist man bestrebt, über den Aufstand und ein mögliches Entkommen von Gefangenen möglichst wenig bekannt werden zu lassen und das gesamte Ausmaß der Ereignisse zu vertuschen. Zunächst soll aus Gründen der Außenwirkung der Mythos von Santobal als ausbruchssichere Gefängnismine bewahrt, ebenso auch Schaden von der eigenen Karriere abgewendet werden, sodass allen Beteiligten daran gelegen ist, Geheimhaltung zu wahren und das Geschehene herunterzuspielen. Schuld und Verantwortung werden nach Möglichkeit jenen Aufsehern und Offizieren in die Schuhe geschoben, die bei dem Aufstand ihr Leben verloren haben. Offiziell haben die aus Santobal entkommenen Gefangenen im Dschungel durch wilde Tiere und Menschenfresser ihr Leben verloren oder wurden von den sie verfolgenden Söldnern erschlagen. Keinem der Geflohenen ist es gelungen, die Insel lebendig zu verlassen. Um mögliche Nachahmer abzuschrecken, wird auch in den übrigen Minen und Plantagen auf Sukkuvelani gezielt die Information verbreitet, dass alle Flüchtlinge ohne Ausnahme getötet wurden. Auch nach der Rückeroberung der Mine ist es nahezu unmöglich, alle Toten zweifelsfrei zu identifizieren. Es lässt sich weder genau feststellen, welche, noch wie viele Gefangene tatsächlich entkommen sind und wer bei den Kämpfen um die Mine getötet wurde oder möglicherweise später dem Dschungel oder den Haien im Wasser zum Opfer gefallen ist.

Da exakte Beschreibungen zum Aussehen der vermissten Gefangenen fehlen, verzichtet man, auch um Aufsehen zu vermeiden, darauf, einzelne Gefangene durch Steckbriefe suchen zu lassen. Alle al'anfanischen Außenposten und Patrouillenschiffe werden jedoch angewiesen, sorgsam nach Schiffbrüchigen und verdächtigen Gestalten Ausschau zu halten und diese gegebenenfalls einem strengen Verhör zu unterziehen. Solange die Helden nicht in der Öffentlichkeit lautstark damit angeben, dass ihnen die Flucht aus Santobal gelungen ist, wird sie niemand unmittelbar als flüchtige Gefangene verdächtigen.





Die Gefangenen von Santobal

von David Schmidt

Santobal ... Ein Name, der in Südaventurien niemanden kalt lässt. Faustgroße Riesendiamanten sollen dort im schwarzen Fels ruhen, ein Fundament des sagenhaften Reichtums Al'Anfas. Doch für jene, die zur Zwangsarbeit in den engen, lebensgefährlichen Stollen der Gefängnis-Mine gezwungen werden, ist das wohl kaum ein Trost. Denn Golgaris Schwingen sind an diesem Ort niemals fern und es heißt, wer dorthin geschickt wurde, der sei schon so gut wie tot, keiner der Gefangenen hätte die Mine je lebend wieder verlassen.

Die meisten, die in Santobal ohne Aussicht auf Begnadigung einsitzen, sind Piraten, Mörder und skrupellose Schurken. Frauen und Männer, die ihre schwere Strafe durchaus verdient haben mögen. Für jene Unglücklichen aber, die allein eine düstere Wendung des Schicksals in die Diamantenmine verschlagen hat, bedeutet der tägliche Kampf ums Überleben einen Spießrutenlauf. Sie sind gefangen zwischen den Peitschen erbarmungsloser Aufseher, den Spitzhacken finsterner Schwerverbrecher und der steten Gefahr, unter einem zusammenbrechenden Stollen bei lebendigem Leibe begraben zu werden.

Und so würde auch keiner jemals auf den Gedanken kommen, freiwillig dorthin zu gehen – es sei denn, er hätte einen wirklich guten Grund.

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 risikobereite Helden

Genre: Gefängnis-Abenteuer

Voraussetzungen: Risikobereitschaft, Heimlichkeit, Verhandlungsgeschick, Improvisationsfähigkeit

Ort: Al'Anfa, Port Honak und die Insel Sukkuvelani in der Charyptik

Zeit: ab 1041 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / hoch
Erfahrung der Helden: kompetent bis meisterlich

Wichtige Fertigkeiten:

Gesellschaftstalente

Körperliche Talente

Kampf

Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben der Abenteuer wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

US25335PDF

