



Das Schwarze Auge

DIE ZÄHNE DES
KAIMANS
RABENKRIEG I

DAS KEMI-REICH

10 Meilen

GOLDENE BUCHT

GOLF VON KHEFU

HEMITISCHE BUCHT

SÜDMER

PRAIOSRUH
Port Emper
UCURIS

KAIISER-RZUL-
LIND

SPINNENBERGE

Praios
Saffian Brand 20





IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Nikolau Hoch, Johannes Kaub

Regelredaktion

Alex Spohr

Autoren

Armin Abele, David Schmidt
mit Beiträgen von Anja Jäcke
mit Ideen und unter Verwendung von Texten von Heike Wolf

Lektorat

Frauke Forster

Korrektorat

Frederic Mühleck

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Marcus Koch

Satz, Layout & Gestaltung

Matthias Lück, Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Miriam Cavalli, Regina Kallasch, Marcus Koch, Konrad Krogull, Dagmara Matuszak,
Julia Metzger, Nikolai Ostertag, Diana Rahfoth, Fabian Schempp, Elif Siebenpfeiffer, Carina Wittrin, Maja Wrzosek

Mitarbeiter Ulisses Spiele

Administration Christian Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz

Marketing Jens Ballerstädt, Philipp Jerulank, Derya Öcalan, Katharina Wagner

Verlag Zoe Adamietz, Mirko Bader, Kai Großkordt, Nadine Hoffmann, Arne Frederic Kunz, Tia Masic,
Jasmin Neitzel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Jens Ullrich

Verlag USA Robert Adducci, Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon, Ross Watson

Vertrieb Florian Hering, Jan Hulverscheidt, Thomas Schwertfeger, Saskia Steltner, Stefan Tannert

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.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,

RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE

sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2020 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte 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 Andreas Busse, Anja Jäcke, Johannes Kurzweil, Sonja Schmidt, Heike Wolf
und alle Probespieler sowie die Testleser Lennart Lambers und Darius Sander.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	05
Kriegsvorbereitungen	12
In Qinsay	35
Die Invasion	54
Anhang	60



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.

- **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

- **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 irrelevant sind.
- **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.
- **Gerüchte:** Wenn Helden Informationen sammeln, hören sie gelegentlich Klatsch und Tratsch. Gerüchte sind entweder mit + (wahr), mit - (falsch) oder mit +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.
- **Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuerstarts bereits tot.**

Qualität, Preise, Schlafplätze (Q/P/S):

Schlafplätze werden nur genannt, wenn sie Fremden offenstehen, meist gegen Geld. Qualität und Preis bemessen sich auf einer Skala von 1 bis 6:

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerlich	sehr billig (50 %)
2	dreckig	billig (75 %)
3	einfach	normal (100 %)
4	gutbürgerlich	teuer (150 %)
5	exquisit	sehr teuer (200 %)
6	luxuriös	horrend (400 %)



EINLEITUNG



»Aber nein, keines dieser Gerüchte sollte Euch beunruhigen. Ihr wisst doch, die Leute reden viel an einem langen Tag, und manchmal phantasieren sie sich die abenteuerlichsten Vermutungen zusammen. Ich versichere Euch, Ihr könnt ganz unbesorgt sein. Al'Anfa wünscht einzig und allein Frieden und eine harmonische Koexistenz mit seinen Nachbarn ...«

—Decius Paligan, al'anfanischer Gesandter, am Rande einer Hochzeitsfeier, Efferd 1042 BF

»Der Zeitpunkt ist gekommen. Das Kemi-Reich ist durch den Bürgerkrieg geschwächt und das Volk gespalten. Wir haben die einmalige Gelegenheit, mit Prinzessin Rhônda jemanden auf den Thron von Khefu zu bringen, der die Ziele der Schwarzen Allianz teilt. Aber wir dürfen nicht als Eroberer auftreten wie vor 30 Jahren. Diesmal kommen wir als Befreier.«

—Oderin du Metuant, Procurator Al'Anfas, bei einer geheimen Besprechung mit seinen engsten Vertrauten, Efferd 1042 BF

»Der Wille Borons hat sich mir offenbart. Der Segen des göttlichen Raben liegt auf diesem Unternehmen. Es ist kein gewöhnlicher Krieg, sondern ein Boronzug, der nicht eher ruhen wird, bis das Rabenbanner alles Land von Al'Anfa bis zu den Gestaden des Südmeeres unter sich vereint.«

—Amir Honak, Patriarch der Al'Anfaner Boronkirche, bei einer feierlichen Zeremonie im Hafen von Al'Anfa, Travia 1042 BF

»Ich bin nicht gekommen, um mein Volk zu knechten, zu plündern und zu morden. Ich bin nicht gekommen, euch in tiefste Verzweiflung und Schande zu stürzen. Ich bin nicht gekommen als euer Feind und euer Verderben.

Im Namen des Raben, des Höchsten der Höchsten! Ich bin gekommen, um Sein Wort und Seinen Willen wieder an erste Stelle zu setzen! Ich bin gekommen, das Land zu reinigen und zu erneuern und diejenigen zu vertreiben, die es durch Unglauben und Dämonenbündlerei beschmutzen. Ich bin gekommen, die unwürdige Ela vom Thron zu stoßen – jene, die unser Land an die Apostaten und Götzendiener verschachert und die Kemi in die Sklavenketten des Vinsalter Throns geschlagen hat.

Kemi! Gläubige aus nah und fern! Ich rufe euch auf, schließt euch meinem Pilgerzug an! Zieht mit mir unter dem Segen des Herrn Boron nach Laguana und helft mir, Seine Herrlichkeit in diesen Landen wiederherzustellen! Seine Gunst und Sein Wohlwollen seien euer Lohn!

Diejenigen aber, die sich mir entgegenstellen, diejenigen, die verharren in Unglauben und Bußunfertigkeit, die sollen den scharfen Stahl der Gläubigen spüren ...«

—Proklamation der Prinzessin Rhônda IX. Setepen, Boron 1042 BF

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 den Händen.

Die Zähne des Kaimans ist das erste von sechs Abenteuern der Kampagne um den *Rabenkrieg*, einen militärischen Konflikt, der mit der al'anfanischen Invasion in Kemi beginnt und weitreichende Auswirkungen auf die gesamte Region haben wird. Zwar bauen die Abenteuer aufeinander auf, es ist jedoch ausdrücklich möglich, jedes der Abenteuer unabhängig voneinander zu spielen und, mit ein paar Umbauten, auch einzelne Abenteuer auszulassen. Zur besseren Übersicht werden Elemente, die für die Kampagne wichtig sind und für die Umsetzung als Einzelabenteuer gegebenenfalls angepasst werden sollten, mit dem folgenden Symbol gekennzeichnet:



Viele dieser Elemente werden in mehreren Abenteuern auftauchen, und es lohnt sich festzuhalten, welche Entscheidungen deine Helden bei diesen Begegnungen und Ereignissen getroffen haben. Der Moment, in dem solche Entscheidungen spürbare Konsequenzen für den Spielverlauf haben, wird von deinen Spielern als besonderer Erfolg empfunden werden, denn ihre Helden haben den Ausgang der Geschichte maßgeblich beeinflusst.

Mit Figuren wie zum Beispiel dem Granden  *Said Bonareth* und dem Seeoffizier  *Diago Delazar* erhältst du zudem Charaktere an die Hand, welche die Helden während der Kampagne begleiten werden. Gleiches gilt für die Generalin  *Marvana Zornbrecht* und den Borongeweihten  *Odilo Kugres-Estrazar*, die als offene beziehungsweise heimliche Antagonisten der Helden wichtige Figuren der Handlung sind.

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.

Hintergrund der Kampagne

In dieser Kampagne werden die Helden als Teil einer militärischen Spezialeinheit, der *Rabenkrallen*, auf Seiten des al'anfanischen Imperiums den Krieg gegen das Káhet Ni Kemi erleben. Al'Anfa unterstützt den Thronanspruch von Prinzessin  *Rhônda IX. Setepen*, der abtrünnigen Schwester von Nisut  *Ela XV. Setepen*, die bereits seit Jahren vergeblich nach der Krone strebt.  *Oderin du Metuant*, der Herrscher Al'Anfas, plant Rhônda nach dem erfolgreichen Ende des Feldzuges als Klientelkönigin



einzusetzen, sodass das Imperium *de facto* die Herrschaft über das Kemi-Reich ausüben kann.

Neben den Al'Anfanern, den Kemi, die Nisut Ela die Treue halten, und den Anhängern Rhôndas ist als vierte Partei das Horasreich an dem Konflikt beteiligt. Die Horasier sind einerseits langjährige Verbündete der Kemi, haben andererseits aber auch ein hohes Interesse an der Wahrung ihrer eigenen Interessen in Meridiana.

Zwar sind der Ausgang des Krieges, die Eroberung des Kemi-Reiches durch Al'Anfa und die Installation einer Marionettenregierung im offiziellen Aventurien festgelegt, die Helden können aber durch ihre Entscheidungen maßgeblich mitbestimmen, wie bestimmte Ereignisse

verlaufen. Sie können die Invasion nicht nur miterleben, sondern an entscheidenden Schlüsselstellen selbst vorantreiben – oder sie sabotieren – und damit beeinflussen, welche langfristigen politischen Folgen sich, auch über den Konflikt hinaus, ergeben. Es ist daher auch möglich, die Kampagne mit einer Gruppe zu spielen, die (insgeheim) auf Seiten der Gegenspieler des Imperiums steht und an entscheidenden Stellen versuchen kann, die Pläne Al'Anfas zu unterwandern. ◉

• Der Vorbereitungs- aufwand und Anspruch der Abenteuer erhöht sich in diesem Fall, da die Helden nahezu alle Aufgaben erledigen können bzw. müssen, die auch eine al'anfanische Gruppe verfolgt. Darüber hinaus haben sie zusätzliche Aufträge zu bewältigen und müssen stets darauf achten, ihre Tarnung aufrechtzuerhalten (siehe auch Seite 9).

Insgesamt besteht die Kampagne aus sechs Bänden und kann am Rande mit kleineren Szenarien weiter ausgebaut werden. Als Teil der *Rabenkrallen* führen die Helden darin verschiedene Missionen aus, die den Verlauf des Krieges maßgeblich beeinflussen.

Der zentrale, **vordergründige Strang** der Kampagne dreht sich um den Feldzug und die Rolle, welche die Kämpfer der Spezialeinheit dabei spielen. Dies beginnt mit der Landung an der Nordküste von Kemi, wo die Helden in Qinsay die Hafenverteidigung sabotieren, um der al'anfanischen Streitmacht ein schnelles Anlanden zu ermöglichen. Von dort aus führt ihr Weg in den tiefen Dschungel und dann weiter in die Teerminen im Westen Kemis. Nachdem sie bei Mehat an der entscheidenden Schlacht des Krieges teilnehmen, reisen sie nach Hôt-Alem, wo es gilt, hinter den Kulissen eine wichtige Einigung zu erreichen und schließlich zur großen Tempelfestung von Laguana, mit deren Eroberung der Konflikt sein Ende findet. Die Helden steigen während des Feldzuges nicht nur im Ansehen, sondern auch in Rang und Einfluss auf und werden dementsprechend mit immer wichtigeren Aufträgen betraut.

Weniger offensichtlich verläuft ein zweiter, **hintergründiger Strang**, der die Intrige einer Verschwörergruppe zum Thema hat. Im Laufe der Kampagne stoßen die Helden auf mehr und mehr Hinweise. Die Verschwörer versuchen, hinter den Kulissen Einfluss zu nehmen und den Feldzug zu nutzen, um ihren eigenen Machthunger zu stillen.

Einen Überblick zur zeitlichen Einordnung der Kampagne und der vorausgegangenen Ereignisse findest du in der **Zeittafel** im Anhang dieses Abenteuerbandes. Motivation und Ziele der wichtigsten Akteure werden im Folgenden detaillierter vorgestellt.

Abweichende zeitliche Verortung des Abenteuers

In der offiziellen Aventurischen Geschichtsschreibung nimmt der Rabenkrieg im Boron 1042 BF mit der Landung al'anfanischer Truppen seinen Anfang und endet einige Wochen später mit der Eroberung der Tempelfestung von Laguana. Da es in der Region kaum Unterschiede zwischen den Jahreszeiten gibt, ist auch eine andere zeitliche Verortung der Kampagne möglich, ohne dass eine größere Umgestaltung der Abenteuer erforderlich ist. Bei einer Verschiebung um mehrere Jahre in die Vergangenheit oder in die Zukunft ist jedoch zu berücksichtigen, dass auf einige politische Verstrickungen in der Region wie auch im Horasreich Bezug genommen wird und die Folgen des Krieges nachhaltige Auswirkungen auf das Machtgefüge in Meridiana, insbesondere das Gleichgewicht zwischen Goldener Allianz und Schwarzer Allianz, haben.



Die Lage in Kemi

Bereits vor Beginn des Krieges ist Kemi ein zutiefst zerrissenes Land. Auf der einen Seite stehen die nisuttreuen Bewohner, die sich zu Elas Politik der Offenheit bekennen

und die Goldene Allianz und das enge Bündnis mit Brabak befürworten. Sie begrüßen den zunehmenden Einfluss der Horasier entweder bereitwillig oder sehen ihn zumindest als das kleinere Übel im Vergleich zu einer möglichen erneuten Besatzung durch Al'Anfa, das vor mehr etwa 30 Jahren schon einmal das Land unter seine eiserne Knute zwang. Auf der anderen Seite stehen jene, die sich mehr auf die Ursprünge Kemis rückbesinnen wollen, denen in erster Linie der Glaube an Boron als Götterfürsten wichtig ist und die die sich ausbreitenden Nordländer mit ihrem kolonialem Gebaren und dem fremd erscheinenden Götterglauben zutiefst ablehnen.

Den äußersten Rand dieser konservativen Strömung bilden die Corvikaner, eine isolationistische, fremdenfeindliche Gruppierung von fanatischen Borongläubigen, die alle Nicht-Kemi verachten. Sie haben sich in den Westprovinzen des Landes eine stabile Machtposition gesichert und werden von der dortigen Bevölkerung bereitwillig unterstützt. Ihrem Glauben nach sind sie die Hüter des Landes, das durch die vermehrte Einwanderung von Ungläubigen aller Art beschmutzt wird. Die Horasier, die im Zuge der mehr und mehr ausgebauten Präsenz horasischer Handelshäuser Plantagen und Villen errichten, aber auch Tulamiden und Brabaker sind ihnen ein Dorn im Auge. Seit einigen Jahren verüben corvikanische Fanatiker immer wieder Angriffe auf die Fremden, in letzter Zeit sogar außerhalb Kemis, so etwa ein Attentat auf drei horasische Gesandte in Brabak (siehe **Aventurischer Bote 172 Seite 9**).

Unwissentlich unterstützt werden die Corvikaner dabei von der al'anfanischen Meuchler- und Spionageorganisation der *Hand Borons*. Diese hat die corvikanische Anhängerschaft seit längerem erfolgreich unterwandert und fördert diskret deren Attentate, etwa durch die Weitergabe von Informationen und das Zurverfügungstellen von Ressourcen. Infolgedessen haben sich die Spannungen zwischen den Verbündeten bis zum Siedepunkt erhitzt. Die Lage eskaliert, als ein aus privaten Rachegründen verübter Anschlag auf das horasische Kriegsschiff *Prinzessin Salkya* und seine Kapitänin erfolgt, der die Nisut schließlich dazu zwingt, ihre bisherige Position des stillschweigenden Duldens und nur halbherzigen Vorgehens gegen die Fanatiker aufzugeben. Gedrängt von den Horasiern, zieht Nisut Ela gegen die fundamentalistische Sekte in den Krieg und löst damit einen Bürgerkrieg aus (siehe **Aventurischer Bote 196 Seite 3** und **Aventurischer Bote 197 Seite 3**).

Die Lage in Al'Anfa

Der al'anfanische Generalissimus Oderin du Metuant hat für Ordnung gesorgt, nachdem er vor sieben Jahren in der Schwarzen Perle die Macht übernommen hat. Doch die anfängliche Begeisterung, die ihm die Fana entgegenbrachten, ist inzwischen verflogen. Gleichzeitig haben sich die mächtigen Grandenfamilien wieder erholt und trachten danach, auch die Macht über Stadt und Imperium wieder an sich zu reißen. Oderins Ruf gründet auf seinen Erfolgen im Feld, daher strebt er nach einem triumphalen militärischen Erfolg, um



Al'Anfa hinter sich zu einen und die in ihn gesetzten Erwartungen zu erfüllen.

Amir Honak trachtet indes danach, die Macht der Boronkirche zu stärken. Ein erfolgreicher Krieg im Namen Borons bindet den Schwarzen General und unterstellt ihn den religiösen Zielsetzungen. Die chaotische Situation in Kemi bietet Al'Anfa die Möglichkeit zum ersehnten Krieg. Offiziell als Boronzug für die Verteidigung des Boronglaubens und gegen den wachsenden Einfluss der Horasier in Meridiana proklamiert, spielen in Wahrheit auch machtpolitische Beweggründe eine gewichtige Rolle.

Der Bürgerkrieg und die al'anfanische Strategie

Oderin will den momentanen instabilen Zustand nutzen, um im Norden Kemis einzufallen und das Land unter die Kontrolle seiner Mirhamionette Prinzessin Rhônda zu bringen, die bereits seit längerem von Al'Anfa aus unterstützt wird. Der Schwarze General ist entschlossen, Fakten zu schaffen, ehe das Horasreich Gelegenheit findet, ausreichend Truppen zu entsenden, die ihm ernsthaft Widerstand leisten könnten. Er spekuliert darauf, dass die Horasier mit innenpolitischen Zwistigkeiten beschäftigt sind und daher zu lange brauchen werden, ihr Vasallenreich wirksam vor einer Invasion zu schützen. Er weiß, dass dem Imperium umso mehr Zeit bleibt, harte Tatsachen zu schaffen, je später die Nachricht der Invasion am Hofe des Horas eintrifft. Befindet sich Kemi erst einmal unter al'anfanischer Kontrolle, hat der Adlerthron in Vinsalt – so hofft er – kaum eine Möglichkeit, das kleine Königreich aus dem Griff Al'Anfas zu befreien, ohne einen großen Krieg zu

riskieren. Denn tatsächlich hat die Goldene Allianz, das einst vom Horasreich, dem Königreich Brabak und den Kemi geschlossene Bündnis, das dem Schutz ihrer Kolonien gegen Al'Anfa diente, schon länger nur noch auf dem Papier Bestand. Dies gilt vor allem für die Horasier, für die das Kemi-Reich in den letzten Jahren aufgrund der zunehmenden, verlustreichen Übergriffe durch die radikalen Corvikaner und die mehr und mehr ablehnende Haltung von hohen einheimischen Würdenträgern kein verlässlicher Verbündeter gewesen ist.

Moralische Legitimität erlangt das Vorgehen Al'Anfas dadurch, dass es von Teilen der kem'schen Bevölkerung gewollt und herbeigewünscht wird. Es wäre für die Al'Anfaner ein Leichtes, das Herz des Kemi-Reiches – die riesige Tempelanlage auf der Insel Laguana – zu besetzen, doch haben sie aus dem fehlgeschlagenen Eroberungsfeldzug Tar Honaks vor mehr als 30 Jahren gelernt. Die al'anfanische Strategie beruht auf dem Prinzip „teile und herrsche“. Deshalb ist das vorrangige Ziel des Feldzuges, die al'anfatreue Prinzessin Rhônda auf den Kemi-Thron zu bringen. Rhônda genießt im konservativen Kemi-Reich viel Zustimmung, da sich mehr und mehr Kemi enttäuscht von der allzu weltlichen und offenen Nisut Ela abwenden. Demzufolge ist Rhônda für Al'Anfa der beste Garant dafür, das eroberte Reich langfristig stabil und profitabel zu verwalten. Um ihren Anspruch aber auch vor den Kemi zu legitimieren, muss Rhônda jedoch beweisen, dass Boron ihr gewogen ist – durch einen bewaffneten Pilgerzug durch das Land bis nach Laguana, auf dem sich ihr alle „aufrechten Gläubigen aus nah und fern“ anschließen sollen.

Das Zusammenziehen der Truppen, internes Machtgerangel und nicht zuletzt das Warten auf Borons Segen zu diesem Unternehmen verzögern jedoch den Aufbruch der al'anfanischen Truppen. Der Feldzug Elases gegen die Corvikaner wird durch Sabotage und Intrigen der Hand Borons zum Desaster. Doch das Ausbleiben al'anfanischer Unterstützung und die eigenartigen Ideale der Corvikaner, die ihren Vormarsch einstellen, um in ihren eroberten Gebieten zunächst eine borongefällige Ordnung zu etablieren, beenden den Bürgerkrieg schneller als antizipiert. Dies erlaubt es den nisuttreuen Kemi, sich neu zu formieren und den nun unter dem Banner des Raben vorrückenden Invasoren einen stärkeren Widerstand entgegenzusetzen als erwartet.



Um die einheimische Bevölkerung für ihre Sache zu gewinnen, verkünden Rhônda's Rebellen und deren al'anfanische Verbündete Schonung von Leib, Leben und Besitz für all jene, die Boron als den Götterfürsten und Rhônda als rechtmäßige Herrscherin anerkennen. Alle Ungläubigen aber, und dies trifft vor allem Horasier und Novadis, aber auch Brabaker und Nordländer, haben von der Invasion wenig Gutes zu erwarten.

Die Verschwörung des Rabenbunds

Nachdem Oderin du Metuant 1035 BF die Macht über Al'Anfa an sich gerissen hatte, haben sich viele in der Stadt mit der neuen Herrschaft arrangiert. Einige der mächtigen Granden des Silberberges arbeiten jedoch seit Jahren im Geheimen an seinem Sturz, um ihren verlorenen Einfluss zurückzugewinnen. Der bislang aussichtsreichste Versuch, den Schwarzen General zu stürzen, war die *Verschwörung des Rabenbunds*. Der Versuch des Rabenbunds, Oderin zu töten, wäre wenige Wochen vor Beginn des Krieges beinahe geglückt. Der Schwarze General griff mit harter Hand durch und ließ bei seinem Vergeltungsschlag keine Gnade walten. Alle Verschwörer, derer er habhaft werden konnte, wurden hingerichtet. Doch Hass gebiert Hass. Die wenigen Verschwörer, die unerkannt entkommen konnten, aber auch mancher Grande, der durch Oderins Strafgericht einen Freund oder Verwandten verloren hat, sinnen auf Rache. Während viele von ihnen noch damit beschäftigt sind, ihre Wunden zu lecken, planen einige zu allem entschlossene Verschwörer um **Emilia Bonareth**, bereits den nächsten Schlag (siehe unten). Die Geschehnisse im Vorfeld des Feldzuges und die Ränke des Rabenbunds kannst du im Roman-Zweiteiler **Rabenerbe** und **Rabenbund** nachlesen. Die Romane führen in das Setting und die Hintergründe des Kriegszuges und seiner bedeutendsten Akteure ein, nehmen aber keine wichtigen Ereignisse der Abenteurer vorweg, sodass sie auch von Spielern der Kampagne spoilerfrei gelesen werden können.

Die Verschwörer und ihre Pläne

Neben Kemi-Soldaten, Waldmenschen, Achaz und allerlei Getier müssen sich die Helden im Verlauf der Kampagne auch mit Feinden in den eigenen Reihen herumschlagen. Emilia, das Oberhaupt der Grandenfamilie Bonareth, entkam durch geschicktes Leugnen und sorgfältiges Verwischen der Spuren den Nachstellungen im Nachgang der Rabenbund-Verschwörung (siehe oben). Voller Zorn brennt sie darauf, sich an Oderin du Metuant dafür zu rächen, dass er die Rechte des Emporkömmlings Said auf Zugehörigkeit zum Haus Bonareth anerkannt hat. Emilia will beide, Said und Oderin, tot sehen und hat sich deshalb mit zwei unzufriedenen Granden zusammengetan:

Generalin Marvana Zornbrecht (siehe Seite 24), eine mächtige Heerführerin, die sich selbst aber als brillant und von Oderin völlig unter Wert geschätzt fühlt, sowie dem Borongeweihten Odilo Kugres-Estrazar (siehe Seite 25), einem verschlagenen Intriganten und ehemaligen Vertrauten des exekutierten Verschwörers ☼ *Brotos Paligan*. Odilo steigt im Laufe der Kampagne immer weiter in Oderins Gunst auf und tritt über lange Zeit als ein scheinbar verlässlicher Verbündeter der Helden auf. In Wahrheit plant er jedoch, den Feldzug zu nutzen, um die Rabenbund-Verschwörung doch noch zu ihrem Ziel zu bringen.

Die Verschwörer und die Helden

Die Helden erfahren in diesem Band noch nicht allzu viel von den Verschwörern. Von heimlichen Aktivitäten Emilia Bonareths und Odilo Kugres-Estrazars bemerken sie nichts. Einzig für Marvana Zornbrecht sind sie zu diesem Zeitpunkt eine genauere Betrachtung wert. Als Untergebene von Said Bonareth tragen die Helden das Hauptrisiko bei der Einnahme Qinsays und Marvana gedenkt, sich das zunutze zu machen. Wird die Operation ein Misserfolg, so wird sie die alleinige Schuld dafür den Helden in die Schuhe schieben, um damit deren Mentor Said zu schaden. Zeigen die Helden Schwächen oder erreichen sie nicht alle gesteckten Ziele, so ist das für die Generalin ein willkommener Anlass, sie über jedes Maß hinaus zu drangsalieren und bloßzustellen. Haben die Helden Erfolg, wird sie diesen so klein wie möglich reden und die Lorbeeren für sich einheimsen. Am Ende des Bandes werden die Helden wissen, dass sie in der Generalin eine erklärte Feindin haben, doch der Grund dafür wird ihnen vorerst verborgen bleiben.

Die Helden kommen dem Komplott nach und nach auf die Schliche und finden immer mehr Hinweise, bis sie, im finalen Abenteuer der Kampagne, die Verschwörer entlarven können. Dieser Handlungsstrang ist weitgehend ergebnisoffen, das heißt, es steht den Helden frei, wie sie mit den Verschwörern umgehen. Dies gilt auch für Helden, die die Kampagne im Auftrag des Horasreiches bestreiten. Berichten sie nach den ersten Hinweisen von ihren Erkenntnissen, erhalten sie den Auftrag, möglichst viel über die Verschwörung herauszufinden sowie die Namen der Beteiligten in Erfahrung zu bringen.

Die an dem Komplott teilhabenden Figuren werden im offiziellen Aventurien nicht weiter aufgegriffen, ihr Schicksal liegt in der Hand der Helden. Die Erkenntnisse, welche die Helden im Hinblick auf diesen hintergründigen Erzählstrang gewinnen können, sind mit dem folgenden Symbol gekennzeichnet:



Die Rolle der Horasier

Die Horasier werden von der Entschlossenheit und dem Umfang der al'anfanischen Invasion überrascht. Zwar erahnte man in Vinsalt bereits die dunklen Wolken, die im Süden aufziehen, doch verhindern innere Streitigkeiten sowie al'anfanische Täuschungsmanöver und das rasche Vorrücken der gelandeten Truppen eine unmittelbare militärische Antwort auf die Invasion. Da ein guter Teil der Bevölkerung die von Al'Anfa unterstützte Prinzessin Rhônda als rechtmäßige Herrscherin anerkennt und den Boronszug daher nicht als feindliche Eroberung betrachtet, wird schnell absehbar, dass es zu viel Zeit und Geld kosten würde, in den Krieg noch entscheidend einzugreifen. So muss das Kemi-Reich, das von vielen Horasiern mehr als Kolonie denn als Verbündeter angesehen wird, preisgegeben werden. Die Horasier entschließen sich jedoch, durch Agenten und subversive Maßnahmen den al'anfanischen Vorstoß zu sabotieren, wo immer möglich, um so den nisuttreuen Kemi Gelegenheit zu geben, einen schlagkräftigen Widerstand im Landesinneren aufzubauen. Außerdem versuchen sie, möglichst viele ihrer Siedler rechtzeitig zu evakuieren. Sie setzen auf einen dauerhaften Widerstand gegen Rhônda und ihre al'anfanischen Herren, um Letztere mittelfristig beschäftigt zu halten und auf diese Weise Kräfte der Al'Anfaner zu binden. Um an Informationen zu gelangen und den Grundstein für diese Strategie zu legen, versucht die horasische Botschafterin in Al'Anfa, zuverlässige Agenten in die Reihen der al'anfanischen Spezialeinheit einzuschleusen. Helden, welche die Kampagne auf Seiten des Horasreiches erleben wollen, finden auf diesem Weg einen Einstieg in die Handlung.

Das folgende Symbol kennzeichnet Abschnitte, die speziell auf Helden im Dienste des Horasreiches zugeschnitten sind:



Die Einzelabenteuer

Das vorliegende erste Abenteuer, das im Herbst 1042 BF spielt, dient der Einführung der Hintergründe des Rabenkriegs und enthält den Beginn der Invasion des Káhet Ni Kemi. Während der **Kriegsvorbereitungen** werden die Helden in Al'Anfa für die **Rabenkrallen** rekrutiert, eine neu aufgestellte Spezialeinheit für besonders heikle Missionen und verdeckte Operationen hinter den feindlichen Linien.

Die Invasionspläne des Imperiums sehen eine Landung an drei Stellen der Nordküste Kemis vor. Rebellen, die Rhônda die Treue halten und von al'anfanischen Söldnern unterstützt werden, sollen das kleine Fischerdorf Kolchis besetzen. Hafen und Festung der



strategisch bedeutsamen Stadt Qinsay sollen durch Infiltration und Sabotage für Generalin Marvana Zornbrecht eingenommen werden. In Yleha, an der Ostgrenze des Kemi-Reiches, sollen nach einem geplanten Umsturz weitere Rebellen unter Prinzessin Rhônda und eine al'anfanische Flotte unter Oderins rechter Hand **Alena Karinor** einrücken. Die drei Invasionskeile sollen dann weiter nach Süden vorrücken und die größten Siedlungen auf dem Weg befreien, ehe Prinzessin Rhônda in der Tempelpyramide von Laguana zur Nisut Ni Kemi gekrönt wird.

Als Teil des mittleren Invasionskeils reisen die Helden mit einem Geschwader der Schwarzen Armada nach Kemi. Dort werden sie beauftragt, die Sperrkette der strategisch bedeutsamen Hafenstadt Qinsay unbrauchbar zu machen und den örtlichen Gouverneur zu überwältigen, um den al'anfanischen Truppen eine schnelle Landung zu ermöglichen. Westlich des besiedelten Gebiets an Land gebracht, müssen sie sich durch unwegsamen Dschungel kämpfen und unbemerkt die gut bewachte Palisade der Stadt überwinden. **In Qinsay** gilt es, einen einheimischen Informanten aufzuspüren und die für die Mission wichtigen Details in Erfahrung zu bringen, ohne dabei von den Soldaten der örtlichen Garnison aufgespürt zu werden, die durch einen Verrat auf die Anwesenheit der Helden aufmerksam geworden sind. Im Finale des Abenteuers müssen sie die Sperrkette rechtzeitig lösen, um der Flotte den Weg für **Die Invasion** zu ebnen, sodass Stadt und Hafen schnell und unbeschädigt erobert werden können.

Geeignete Helden

Die Kampagne spielt in Meridiana und dementsprechend sind Helden aus dieser Region besonders geeignet, insbesondere dann, wenn sie patriotische Gefühle für die Schwarze Allianz (oder deren Gegenspieler) verspüren und ein Interesse daran haben, für den Erfolg ihrer Heimatnation zu kämpfen. Zentrales Thema der Handlung ist der namensgebende Rabenkrieg und an vielen Stellen ist ein starker Schwertarm und Mut im Kampf von Nutzen. Söldner, Soldaten und andere Kämpferprofessionen können daher mit ihren Fähigkeiten glänzen.

Weiterhin sind bei den Missionen Kenntnisse im heimlichen Eindringen, Schleichen und Öffnen von Schlössern und Riegeln von Vorteil, bei der Infiltration feindlicher Siedlungen und Militärposten auch das Wissen um den geschickten Einsatz von List und Täuschung. Gleiches gilt für Fähigkeiten im Bereich Informationsbeschaffung, Verhandlung und Verhör. Dies ermöglicht es, dass selbst Abenteurer, die nicht über den besten Ruf verfügen oder bereits mit dem Gesetz in Konflikt geraten sind, ihren Weg in die Reihen der *Rabenkrallen* finden können. Allerdings sollten auch solche Helden eine gewisse Widerstandsfähigkeit mitbringen, da sie der handfesten Seite des Krieges kaum aus dem Weg werden gehen können.

Auf den Märschen und Erkundungsmissionen durch den dichten Dschungel bieten sich für wildniskundige Helden viele Möglichkeiten, ihre Nützlichkeit zu beweisen.

Dies gilt insbesondere, wenn sie aus der Region stammen oder zumindest mit der örtlichen Flora und Fauna vertraut sind. Auch heilkundige Helden, etwa ein Medicus oder eine Feldscherin werden an verschiedenen Stellen ihre Fähigkeiten zum Vorteil der Gruppe anwenden können.

Magiebegabte Helden erweitern den Handlungsspielraum der Gruppe und können sowohl als offen auftretende Zauberkundige wie auch als heimliche Magiewirker einen wertvollen Beitrag zum Erfolg leisten. Besonders passend wären im ersten Fall Magier aus den Akademien Al'Anfa und Mirham, aber auch ein Animist der Waldmenschen könnte in der Spezialeinheit Aufnahme finden, sofern er Gründe hat, sich dem Unternehmen anzuschließen. Aufgrund der Heimlichkeit, die bei vielen der verdeckten Missionen erforderlich ist, passen auch diskrete Zaubermagier wie Magiedilletanten oder südaventurische Spinnenhexen gut in die Gruppe.

Unter den zwölfgöttlichen Geweihten eignen sich vor allem die Priester des grimmigen Schlachtengottes Kor sowie Borongeweihte des Al'Anfanischen Ritus. Ebenso könnte ein verdeckter Diener des listigen Phex unter den Spezialisten der *Rabenkrallen* zu finden sein.

Da es sich um einen militärischen Feldzug handelt, sind Helden, die Gewalt aufgrund ihrer Profession oder ihrer Moralvorstellungen ablehnen, nur schwer in das Geschehen zu integrieren. Ungeeignet sind ebenso Charaktere, die eine Abneigung gegen Geheimoperationen, Intrigen, List und Lüge haben. Helden, die in Südaventurien als Exoten gelten, beispielsweise Elfen, Zwerge, Gjalsker und ähnliche sind wegen ihrer Auffälligkeit weniger geeignet und sollten zumindest über nützliche Fähigkeiten verfügen, um dennoch für den Einsatz in der Spezialeinheit in Betracht gezogen zu werden.

Die Motivation

Die Kampagne bietet die Möglichkeit, sie sowohl mit Helden zu spielen, deren Loyalität Al'Anfa gilt, als auch eine Gruppe ins Feld zu führen, die auf Seiten des Horasreiches und seiner Verbündeten in der Goldenen Allianz steht. In beiden Fällen sollten die Helden – zumindest zu Beginn des Krieges – überzeugt davon sein, auf der richtigen Seite zu stehen und für eine gute Sache zu kämpfen. Neben Treue und Patriotismus können auch persönliche Sympathien (oder Antipathien), religiöse Überzeugungen in Bezug auf den göttergewollten (oder gegen göttlichen Willen verstoßenden) Boronzug oder die Aussicht auf Bezahlung und reiche Beute eine starke Motivation sein.

Um die Helden aktiv am Kriegsgeschehen teilhaben zu lassen und ihnen gleichzeitig größtmögliche Handlungsfreiheit zu geben, sind sie nicht Teil einer regulären militärischen Einheit. Stattdessen werden sie für eine in kleinen Trupps operierende Spezialeinheit angeworben, die im Laufe des Feldzuges mit der Durchführung verschiedener Kommandounternehmen beauftragt wird. Sie sind daher nicht in die starre Struktur der al'anfanischen Armee gepresst und können häufig nach

Der Krieg und die Moral

Eine Besonderheit der **Rabekrieg**-Kampagne besteht darin, dass die Helden eine Invasion und einen anschließenden Eroberungsfeldzug auf Seiten der Aggressoren erleben. Das beschriebene Kriegsszenario soll weder beschönigt noch romantisch verklärt werden. Die Hauptmotivation für die meisten Soldaten und Söldner in Diensten Al'Anfas ist Gehorsam und die Aussicht auf reiche Beute, nicht der Wille, Gutes zu tun. Hinzu kommen bewusst genährter Patriotismus und das Dogma des al'anfanischen Boronglaubens – Motive, die auf Seiten der Spieler leicht einen schalen Beigeschmack hinterlassen können. Hier kann ein klärendes Gespräch innerhalb der Gruppe sinnvoll sein, um gemeinsam mit deinen Spielern zu besprechen, wie düster und realistisch ihr die Kampagne ausgestalten wollt.

Im Verlauf der Handlung werden die Helden an verschiedenen Stellen mit Gewissenskonflikten konfrontiert. Sie stehen vor schwierigen Entscheidungen und geraten in Situationen, in denen ihr Auftrag oder ihre Befehle fragwürdige Handlungen erfordern und dadurch mit ihrem moralischen Empfinden in Widerstreit

geraten können. Dies kann als Spielelement durchaus reizvoll sein, weil es die Charaktere dazu zwingt, über ihre eigenen Prioritäten nachzudenken, sich Zweifeln zu stellen und gegebenenfalls ungewöhnliche Lösungen zu finden, mit denen sie allen Ansprüchen gerecht werden. Wenn deine Spieler dies spannend finden, kannst du auch die Auseinandersetzung mit Skrupeln, Selbstvorwürfen und Schuldgefühlen zu einem Thema der Kampagne machen. Einige Nebenfiguren, wie beispielsweise Jesandra und Boromino (siehe unten) im vorliegenden Abenteuer, bieten dazu Anknüpfungspunkte.

Die Abenteuer sollen auch für Helden mit feststehenden Prinzipien und Überzeugungen spielbar sein, an einigen Stellen finden sich daher Hinweise, wie du als Meister mit solchen Situationen umgehen kannst und wie bestimmte Szenen (auf)gelöst oder abgeändert werden können. Eine Möglichkeit ist in diesem Fall, die Thronprätendentin Rhônda von Anfang an aktiv als gefährlich und vom Rachedurst getrieben zu porträtieren, sodass die Helden sich als bewusster Gegenpol positionieren können, um die Gräueltaten des Krieges auf ein notwendiges Minimum zu begrenzen.

eigenem Ermessen über ihr Vorgehen entscheiden. Gleichwohl unterstehen sie grundsätzlich vorgesetzten Offizieren und sind in einigen Situationen auch klar an deren Befehle gebunden. Helden, die diese Form der Autorität aufgrund ihres Wesens oder ihrer Überzeugungen ablehnen, sollten eine Motivation besitzen, sich dennoch für die Zeit des Feldzuges an die gegebenen

Bedingungen anzupassen. Sei es, dass sie durch eine in Aussicht stehende Belohnung (Geld, Ruhm, Straferlass) gelockt werden, dass sie die Notwendigkeit einer klaren Befehlshierarchie bei einem größeren militärischen Unternehmen erkennen oder dass sie ihren Gefährten zuliebe diese Einschränkung auf sich nehmen.



KRIEGS- VORBEREITUNGEN



Das Abenteuer beginnt für die Helden in Al'Anfa, wo sie kurz vor Beginn des Krieges als Soldaten rekrutiert werden. Informationen zum Imperium von Al'Anfa und der gleichnamigen Hauptstadt findest du im **Aventurischen Almanach** auf den Seiten **63** und **68**.

Die Schwarze Perle hat in den vorangegangenen Wochen eine unruhige Zeit erlebt (siehe **Aventurischer Bote 196** und **201** sowie die Romane **Rabenerbe** und **Rabenbund**). Das beherrschende Thema auf den Märkten und in den Tavernen sind derzeit aber die umfangreichen Kriegsvorbereitungen, die sich kaum mehr verbergen lassen. Stadt und Hafen quellen über vor Söldnern und Kriegsschiffen, und neben der Schwüle liegt auch eine nervöse Anspannung über Al'Anfa.

Rekrutierung von Helden auf Seiten Al'Anfas

Die Kampagne sieht vor, dass die Helden den Krieg als Angehörige der *Rabenkrallen* erleben, einer auf Befehl von Oderin du Metuant neu geschaffenen Spezialeinheit unter Führung von Said Bonareth. Der Schwarze General ist sich bewusst, dass für die Aufgaben, welche die *Rabenkrallen* zu bewältigen haben, Fähigkeiten benötigt werden, die bei den Mitgliedern der regulären Einheiten nur selten zu finden sind. So haben auch Magiebegabte, Wildniskundige und phexisch veranlagte Abenteurer, denen der ein oder andere Taschenspielertrick nicht fremd ist, die Chance, rekrutiert zu werden.

Wie die Rekrutierung im Detail erfolgt, hängt vom Hintergrund der Helden ab. Sollten sich diese zu Beginn des Abenteuers noch nicht kennen, ist auch denkbar, dass sie auf unterschiedlichem Wege zu den *Rabenkrallen* gelangen und sich erst dort kennenlernen.

👁 Helden, die bereits in einer regulären Einheit des Imperiums oder in der Schwarzen Armada dienen, werden offiziell in die neu gegründete Spezialeinheit versetzt. Dies bietet sich beispielsweise für **Söldner, Seesoldaten, Offiziere und Seekriegsmagier** an, aber auch für Kämpfer der Boronsrabens oder der Basaltfaust. Ebenso könnte eine Korgeweihete oder ein Borongeweiheter des Al'Anfaner Ritus als spirituelle Unterstützung den *Rabenkrallen* zugeteilt werden. Die Versetzung stellt für diese Helden einerseits eine Auszeichnung dar, die sich auch im Respekt der (ehemaligen) Kameraden niederschlagen mag. Gleichzeitig ist offenkundig, dass die Einsätze der Spezialeinheit im Kemi-Reich weitaus gefährlicher sein werden als ihre bisherigen Aufgaben.



- Haben sich die Helden abseits des Militärs durch vorangegangene Taten bereits **einen guten Ruf in Al'Anfa** erarbeitet, landen sie auf einer geheimen Empfehlungsliste, zu der erfahrene Offiziere, aber auch einflussreiche Granden Namen geeigneter Kandidaten beisteuern.
- Sollten sich die Helden aus Patriotismus (oder anderen Motiven) freiwillig melden, um auf Seiten Al'Anfas in den Krieg zu ziehen, besteht die Möglichkeit, dass sie einem von Oderins Offizieren zufällig ins Auge fallen. Diese beobachten gezielt die Neuzugänge in den regulären Einheiten und entdecken möglicherweise in den Helden genau die Art von **Spezialisten**, nach denen der General für die *Rabenkrallen* sucht. Nach einer kurzen Befragung über ihre Fähigkeiten und Motive, wird ihnen angeboten, in eine neu aufgestellte, besondere Einheit zu wechseln.
- **Angehörige eines Grandenhauses** werden von Oderin du Metuant persönlich um den Gefallen ihrer Unterstützung gebeten – ein Angebot, das sie schwerlich ablehnen können. In diesem Fall beginnen sie ihre Karriere bei den *Rabenkrallen* direkt im Rang eines Offiziers, genießen ansonsten aufgrund des besonderen Aufgabengebiets der Spezialeinheit aber keine größeren Privilegien.
- Sofern die oben angesprochenen Voraussetzungen auf den ersten Blick nicht bei allen Helden gegeben scheinen, ist es auch möglich, dass anfangs nur einer von ihnen als Kandidat für die *Rabenkrallen* rekrutiert wird. Dieser tritt dann, nachdem es ihm gelungen ist, das Vertrauen seiner Vorgesetzten zu gewinnen, als **Fürsprecher für seine Gefährten** auf.
- Erscheint es aufgrund ihrer Herkunft oder Vorgeschichte unwahrscheinlich, dass die Helden als vertrauenswürdig genug für eine Mitgliedschaft bei den *Rabenkrallen* angesehen werden, kann ihnen der **Zufall** zu Hilfe kommen. Sie werden Zeuge, wie Said am späten Abend von einem halben Dutzend verummter Angreifer überfallen wird, die versuchen, ihn zu ermorden. Die Attentäter sind einfache Schlagetots aus dem Elendsviertel Brabaker Baracken. Sie wurden über Mittelsmänner von seiner Base **Emilia Bonareth** (siehe Seite 8) angeheuert und ahnen nicht, wer ihre wahre Auftraggeberin ist. Sofern die Helden beherzt auf Saims Seite in den Kampf eingreifen und ihm helfen, die Attentäter in die Flucht zu schlagen, zeigt er sich von ihren Kampffertigkeiten und ihrer schnellen Reaktion beeindruckt. Später erinnert er sich an sie und bietet ihnen an, der Spezialeinheit beizutreten.

Rekrutierung von Helden auf Seiten des Horasreiches

Helden, deren Sympathien auf Seiten des Horasreiches und seiner Verbündeten liegen, werden (wahlweise) vor oder nach ihrer Rekrutierung für die *Rabenkrallen* zusätzlich von Cavalliera **Carvaia ya Dergamon**

angeworben. Carvaia hatte als Gesandte des Horasreiches in Al'Anfa eigentlich die Aufgabe, die Entwicklungen in der Perle des Südens wachsam zu beobachten und ihre Vorgesetzten in Vinsalt frühzeitig zu informieren, wenn sich Anzeichen mehren, dass sich das Imperium erneut für einen Krieg rüstet. Von einer Vertrauten Oderins geschickt getäuscht und durch den regelmäßigen Konsum von Rauschmitteln abgelenkt, hat Carvaia das ganze Ausmaß der Kriegsvorbereitungen erst bemerkt, als es bereits zu spät war. Nun versucht sie fieberhaft, etwas zu unternehmen, um vor ihren Vorgesetzten nicht als gänzlich unfähig dazustehen. Ihr Plan ist es, einige vertrauenswürdige Agenten in die neu aufgestellte Spezialeinheit einzuschleusen, weil sie hofft, auf diesem Wege am ehesten an wichtige Informationen über die al'anfanischen Kriegspläne zu gelangen und den Feldzug sabotieren oder zumindest verzögern zu können.

Helden, die bereits in Diensten des Horasreiches stehen oder sich für dieses verdient gemacht haben (beispielsweise im Abenteuer **Die Gefangenen von Santobal**) werden gezielt angesprochen. Befinden sie sich bereits im Süden, arrangiert ein Gewährsmann Carvaias ein Treffen. Halten sie sich im Horasreich auf, werden sie von dort aus nach Al'Anfa geschickt, um nach dem Rechten zu sehen, da die Berichte der Gesandten, bedingt durch Carvaias Rauschmittelsucht, zuletzt immer spärlicher eintrafen und kaum mehr als belanglose Informationen enthielten.

Um der Gruppe den Weg in die Spezialeinheit zu ebnen, kann die Cavalliera ihre Verbindungen nutzen und dafür sorgen, dass die Namen der Helden auf einer geheimen Empfehlungsliste erscheinen. Je nachdem, welche Tarnidentität glaubwürdiger ist, treten sie dann beispielsweise als die bereits schriftlich angekündigten, von ihrem Vorgesetzten empfohlenen Veteranen aus einer weiter entfernten Garnison des Imperiums auf (Sylla, Port Corrad, Port Honak). Denkbar wäre auch, dass sie auf (angebliche) Empfehlung eines außerhalb der Stadt lebenden Granden bei Said vorstellig werden. Verfügen die Helden noch nicht über eine direkte Bindung zum Horasreich oder einem seiner Verbündeten in der Goldenen Allianz und sollen das Abenteuer dennoch auf Seiten des Horasreiches erleben, wäre auch denkbar, dass Carvaia sie heimlich kontaktiert, nachdem sie bereits den *Rabenkrallen* beigetreten sind. Sie versucht in diesem Fall, sie mit Gold zu locken oder an ihre moralische Integrität zu appellieren, indem sie die Niedertracht der Al'Anfaner in den dunkelsten Farben schildert. Grundsätzlich schreckt die Cavalliera auch vor Erpressung nicht zurück. Falls deine Spieler Spaß an einer solchen Spielthematik haben, wäre denkbar, dass Carvaia die Rolle der Schurkin übernimmt und sie zwingt, heimlich für das Horasreich zu arbeiten. Die Helden stehen dann im Laufe der Kampagne vor der besonderen Herausforderung, sich einerseits von Carvaias Einfluss zu befreien und andererseits nicht enttarnt und von den Al'Anfanern als Verräter hingerichtet zu werden.



Carvaia ya Dergamon, Gesandte des Horasreiches in Al'Anfa

Kurzcharakteristik: *999 BF, blondes, aufwändig frisiertes Haar, aufrechte Haltung, arrogant und eitel; meisterliche Diplomatin, kompetente Intrigantin

Agenda: Carvaia will in erster Linie ihren eigenen Hals retten und wird daher versuchen, vor ihren Vorgesetzten in Vinsalt als so erfolgreich wie möglich dazustehen. Der Ausgang des Feldzuges und das Schicksal des Kemi-Reiches sind für sie dabei zweitrangig.

Funktion: Gesandte des Horasreiches, Auftraggeberin und Ansprechpartnerin der Helden

Hintergrund: Carvaia stammt aus Kuslik und ist seit dem Jahr 1035 BF die offizielle Gesandte des Horas im al'anfanischen Imperium. Ihr offizieller Auftrag besteht darin, die politischen wie auch wirtschaftlichen Beziehungen zwischen dem Horasreich und dem Imperium zu verbessern. Inoffiziell soll sie die Mächtigen Al'Anfas im Auge behalten, damit das Horasiat rechtzeitig gewarnt ist, wenn Al'Anfa erneut Kriegsvorbereitungen trifft. Durch den manipulativen Einfluss der charismatischen Grandessa Shantalla Karinor, mit der sich Carvaia angefreundet hat, ist sie jedoch mehr und mehr den Verführungen der Schwarzen Perle erlegen. Von Shantalla zu ausschweifenden Orgien eingeladen, ist sie ihren Gelüsten verfallen und mittlerweile abhängig von Boronwein, einem Rauschmittel. Dennoch gelang es ihr in den vergangenen Jahren, die Beziehungen zwischen Horasreich und Al'Anfa stabil zu halten. Über den bevorstehenden Feldzug gegen die Kemi wurde sie geschickt getäuscht.

Erst viel zu spät erkannte sie, was wirklich vorgeht. Sie versucht nun zu retten, was zu retten ist.

Darstellung: Der intensive Genuss von Boronwein und Marbos Odem ist nicht spurlos an Carvaia vorbeigegangen. Lege beim Sprechen gelegentlich Pausen ein und lasse deinen Blick abschweifen. Zeige Anzeichen von Müdigkeit und Konzentrationsschwäche und reagiere auf unwillkommene Neuigkeiten launenhaft oder mit mühsam unterdrückter Wut.

Wichtige Werte: Betören 12 (14/15/15), Menschenkenntnis 12 (13/13/15), Überreden 12 (14/13/15), Willenskraft 7 (14/13/15), SK 2, Sucht nach Boronwein

Schicksal: Carvaias weiteres Schicksal ist eng mit Verlauf und Ausgang des Krieges verknüpft. Gelingt es ihr – mit Hilfe der Helden – am Ende als leidlich erfolgreich dazustehen, kann sie sich in ihrer Position behaupten und auch in Zukunft ein wertvoller Kontakt für die Helden sein.

»Sie glauben, nur weil sie mich überlistet haben, wäre ich keine Gefahr mehr für ihre Pläne. Aber sie werden noch erkennen, wie leichtfertig es war, mich zu unterschätzen.«

Auf dem Korfeld

In den Wochen vor dem Beginn des Krieges hat Oderin du Metuant die Truppen Al'Anfas auf dem Korfeld vor den Toren der Stadt zusammenziehen lassen, um sie auf den bevorstehenden Krieg einzuschwören. Unter den Soldaten und Söldnern herrscht gespannte Erwartung, denn wenngleich keiner weiß, welchem Zweck der Aufmarsch dient, spüren doch alle, dass etwas Bedeutendes bevorsteht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sonne ist noch nicht lange aufgegangen, aber bereits jetzt staut sich die schwüle Hitze. Seit Wochen schon sind immer mehr Verbände eingetroffen, sodass das Feld inzwischen so weit das Auge reicht von Bannern und Zelten gesäumt ist. Geordnet nach ihren Einheiten stehen die Frauen und Männer stramm, Schulter an Schulter, sodass der gesamte Platz schwarz von Menschen und Waffen scheint. Über der Heermacht Al'Anfas wehen die Banner mit dem gekrönten Raben und dem Schwarzen Mantikor des blutigen Schlachtengottes Kor. Das Schmettern der Fanfaren lässt die Kämpfer Haltung annehmen. Begleitet von einer Kriegerin in schwarzem Wappenrock, lenkt Oderin du Metuant sein Pferd vor die versammelten Truppen und erhebt die Stimme.

„Soldaten Al'Anfas! Viele von euch folgen mir bereits seit Jahren. Andere haben erst vor kurzem unter mein Banner gefunden. Doch uns alle eint ein gemeinsames Ziel: Al'Anfa zu dienen. Das Imperium zu verteidigen. Den Götterfürsten zu ehren!“

Jubel brandet auf, als er eine kleine Pause macht, doch er hebt beschwichtigend die Hand, um fortzufahren. „Ihr fragt euch, warum ihr hier draußen vor der Stadt ausharren sollt. Warum ihr nicht in euren Kasernen in Port Corrad, Vey oder Pinnacht geblieben seid. Warum ich euch auf Antworten warten lasse, obwohl ich weiß, wie drückend Ungewissheit sein kann. Ich werde es euch sagen. Wir haben einen Schwur zu halten!“ Er

wendet sich um und deutet mit herrscherlicher Geste zu der Kriegerin, die stolz und aufrecht im Sattel sitzt.

„Die Frau, die ihr dort seht, ist Rhônda, in deren Adern das Blut der Kemiköniginnen fließt! Ihre Schwester sitzt auf dem Thron zu Khefu und verkauft ihr Reich an die Ungläubigen. Horasische Kaufleute und Diebe flüstern falsche Versprechungen in ihr Ohr, reißen Land und Besitz an sich, zwingen die wahrhaft Gläubigen ins Exil! Und die Nisut schenkt ihnen Gehör! Sie verrät ihr Volk, ihren Thron, ihren Glauben! Sie verrät alles, was dem Götterfürsten heilig ist! Wie eine Mirhamionette tanzt sie nach dem Willen der Goldenen Allianz, ohne Stolz, ohne Selbstachtung und ohne Rücksicht auf die ruhmreiche Geschichte ihres Volkes! Fremde bestimmen die Geschicke Kemis, und sie lässt es zu! Mehr noch, sie heißt die Invasoren willkommen, nennt sie Freunde, Verbündete, Gemahl! Fremde, die andere Götter über Boron erheben, die die Herrschaft des Raben leugnen! Königin Ela verrät nicht nur ihr Volk, sondern ebenso uns und ganz Meridiana. Sie verrät den Götterfürsten selbst!“

Wutgebrüll tost auf und donnert über das Feld. Waffen werden geschüttelt, zornig und voll gerechter Empörung.

„Ich weiß, was ihr fühlt“, ruft Oderin, nachdem er beide Arme gehoben hat, um sich wieder Gehör zu verschaffen. „Ich fühle ebenso, und mit mir jeder Einzelne meiner Offiziere und Berater. Wir werden es nicht hinnehmen, und deshalb seid ihr hier. Um die verräterische Nisut und ihre falschen Freunde ins Meer zu werfen und für Borons auserwählte Königin den Thron zu erstreiten!“

Wieder brandet Lärm auf, dieses Mal durchsetzt mit wütenden Drohungen gegen die verräterische Frevlerin. Oderin wendet sich unterdessen zur Seite und heißt Rhônda ihr Pferd neben seines zu lenken.

„Seht!“, tönt seine Stimme über den Platz und lässt die Soldaten sogleich wieder verstummen. „Dies ist Rhônda, die die unwürdige Nisut im Namen Borons herausfordert! Ihre Sache ist unsere Sache, und deshalb haben wir geschworen, gemeinsam in Borons Namen zu streiten, um ihre Schwester zu vertreiben und Borons Reich von Selem bis Khefu, von Altoum bis Chorhop reichen zu lassen! Wir werden nicht hinnehmen, dass Borons Diener sich verstecken müssen, weil es einem horasischen Federhut gefällt! Wir werden nicht dulden, dass aufrechte Gläubige als Mörder verfolgt werden, weil sie für Borons Herrlichkeit eintreten! Wir werden nicht zusehen, wie die Nisut verrät, was des Raben ist. Seid ihr bei mir, Soldaten? Seid ihr bereit für die Ehre des göttlichen Raben zu kämpfen? Für Al’Anfa! Für euren Ruhm!“

Die letzten Worte gehen bereits in dem ohrenbetäubenden Jubel unter, der sich nun erhebt. Begeistert stimmen die Soldaten ein, brüllen vor Zorn und Empörung, während Oderin Rhôndas Hand ergreift und hochreißt, sodass alle Anwesenden Kemi und Al’Anfa Hand in Hand sehen.



Gerüchte

Wie nicht anders zu erwarten, schwirren in diesen Tagen zahlreiche Gerüchte und Halbwahrheiten durch die Stadt und man muss nicht lange fragen, um den neuesten Klatsch und Tratsch aufgetischt zu bekommen.

Die folgenden Neuigkeiten können die Helden überall dort erfahren, wo Menschen zusammenkommen, etwa im Hafen, in einer Taverne oder auf einem der zahlreichen Märkte.

„So einvernehmlich wie zuletzt hat man den Patriarchen und den Schwarzen General selten gesehen. Dieser Feldzug muss den beiden wirklich wichtig sein, wenn sie dafür ihre üblichen Meinungsverschiedenheiten hintanstellen und vor der ganzen Stadt Einigkeit demonstrieren.“ (+)

„Der Boronszug gegen diese Thronräuberin Ela ist nur der Anfang. Wenn wir mit den Kemi fertig sind, nehmen wir uns als Nächstes die horasischen Kolonien im Südmeer/Brabak/das Kalifat/die Zyklopeninseln ... vor.“ (?)

„Nachdem beim Aufstand des Rabenbunds sowohl Esmeraldo Paligan als auch Matano Duranez zu Tode gekommen sind, fehlt es dem Schwarzen General an erfahrenen Anführern. (+/-) Ich habe gehört, er hat Diago Delazar, den Helden von Ilvat, aus dem Norden zurückgeholt. Der wird die Kemi zur See das Fürchten lehren.“ (+)

„Decius Paligan ist in der Stadt gesehen worden. Ja, der eitle Schwätzer, den sie als Gesandten ins Mittelreich abgeschoben hatten. Er hat wohl auf ein prestigeträchtiges Kommando beim Kriegszug gehofft. Aber nach dem Verrat von Commandante Esmeraldo und dem alten Brotos will der Schwarze General wohl keinen aus dem Haus Paligan in einer so wichtigen Position. Er hat stattdessen Marvana Zornbrecht zur Generalin ernannt. Von der hört man, dass sie hart durchgreift, wenn es nötig ist.“ (+)

„Die Fremdenlegion wurde für den kommenden Feldzug kräftig aufgestockt. (+) Bis auf zehn Schwadronen, habe ich gehört. (-) Und es wurde extra eine Spezialeinheit gebildet, die hinter die Linien des Feindes vordringen soll. Aber erzähl’s nicht weiter!“ (+)

Begegnungen

Unterwegs in der Stadt können die Helden durch zufällige Begegnungen einen Eindruck von der Stimmung in der Schwarzen Perle erhalten.

Werber: Zahlreiche Werber durchstreifen die Armenviertel Al’Anfas und versprechen denen, die nichts mehr zu verlieren haben, das Blaue vom Himmel, wenn sie sich in die Soldlisten einschreiben lassen. Die meisten der Werber rekrutieren nicht für al’anfanische Einheiten, sondern für das Heer der rechtmäßigen Thronprätendentin Rhônda, der Schwester der Kemi-Königin Ela. Den Rekruten wird nicht nur ein großzügiger Sold, sondern außerdem Land und Besitz im befreiten Kemi-Reich in Aussicht gestellt. Die Werber schildern mit drastischen Worten, wie die Tyrannin Ela mit Unterstützung intriganter Helfer aus dem Horasreich und ketzerischen Novadis das boronfromme Volk der Kemi unterdrückt. Die meisten der großen Plantagen seien im Besitz dieser Unterdrücker. Sind die falsche Königin Ela und ihre Gefolgsleute erst durch den Feldzug vertrieben, sollen die

Landgüter verdienten Kämpfern des Feldzuges übergeben werden. Sofern sie nicht erkennbar untauglich für den Dienst in der Armee sind oder bereits als Streiter in die Dienste des Imperiums getreten sind, werden auch die Helden immer wieder von Werbern angesprochen.

Nachrichtensperre: Um zu verhindern, dass Informationen über die bevorstehende Invasion die Kemi oder ihre Verbündeten in der Goldenen Allianz erreichen, werden alle horasischen und brabakischen Handelsschiffe im Hafen festgehalten. Auch ihre Mannschaften dürfen die Stadt nicht verlassen. Wer sich dem widersetzt oder verdächtigt wird, ein Spion zu sein, wird aufgegriffen und eingesperrt, bis die Invasionsflotte in See gestochen ist. Vor allem im Hafenviertel können die Helden verärgerten horasischen Matrosen begegnen, die sich über die Schikane beschwerten und auf die Herrschenden der Stadt schimpfen. Leicht kann es dabei zu Handgreiflichkeiten mit patriotischen Einheimischen kommen, die in diesen Tagen empfindlich auf Schmähungen des Patriarchen und des Schwarzen Generals reagieren.

Karriereträume: Die Hoffnung, sich bei dem bevorstehenden Boronzug hervortun zu können, hat auch manchen Spross der großen Grandenhäuser auf den Plan gerufen. Sie hoffen darauf, das Wohllollen Oderin du Metuants erringen zu können, den eigenen politischen Einfluss zu vergrößern oder ihr Ansehen bei den Fanas zu steigern. Wenngleich der Schwarze General Fähigkeiten und Loyalität weit höher schätzt als Herkunft und Familiennamen, ist er bei der Finanzierung

und Durchführung des Feldzuges doch auf das Gold und die Schiffe der Grandenfamilien angewiesen. Er muss deshalb Angehörige aller acht Grandenhäuser in seinen Stab aufnehmen oder sie mit einem angemessenen Kommando ausstatten. Gleichwohl ist er bestrebt, diese Personen – insbesondere wenn sie nicht über echte Kampferfahrung verfügen – mit unbedeutenden Repräsentationsfunktionen und Detailaufgaben zu beschäftigen, während er die meisten Schlüsselpositionen mit Frauen und Männern seines Vertrauens besetzt hat. Die Helden können in den Tagen vor dem Auslaufen der Invasionsflotte verschiedentlich Granden begegnen, die in pompösen Uniformen, ausgestattet mit fantasievollen Titeln und in maßloser Überschätzung ihrer eigenen Bedeutung durch die Stadt eilen, um „wichtigen Aufgaben“ nachzugehen. So beispielsweise **Decius Paligan** (*1006 BF, hochgewachsen, stark eingöltes dunkelbraunes Haar, purpurroter Umhang, verwöhnt und eitel; liebt den Klang der eigenen Stimme; Willenskraft 7 (12/13/12), SK 1), der als *Curator Vendo* dafür Sorge tragen soll, dass der bevorstehende Krieg insbesondere bei den mit Al'Anfa verbündeten Reichen Zustimmung und politische Unterstützung erfährt. Die Helden können bereits zu diesem Zeitpunkt erkennen, dass einige Offiziere des Feldzuges nicht in erster Linie nach Kriterien wie persönlichen Fähigkeiten und Schlachterfahrung ausgewählt wurden. Wissen, das ihnen später beim Umgang mit Marvana Zornbrecht von Nutzen sein kann.

Unter dem Rabenbanner

Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass die Helden spätestens einige Tage vor Beginn der Invasion zu der neu aufgestellten Truppe stoßen. Unabhängig davon, auf welchem Wege die Helden zur Spezialeinheit gelangen, wird der neu ernannte Befehlshaber Said Bonareth mit jedem von ihnen ein kurzes Gespräch führen, ehe er sie endgültig in die Reihen der *Rabenkrallen* aufnimmt. Er erkundigt sich zunächst nach ihren persönlichen Beweggründen, ihrer Treue zu Al'Anfa sowie ihrer Haltung zu den Kemi und ihren horasischen und brabakischen Verbündeten. Weit intensiver befragt er sie jedoch nach ihren Fähigkeiten und stellt diese – soweit möglich – auch praktisch auf die Probe. So lässt er etwa einen Kämpfer gegen einen erfahrenen Veteranen antreten oder einen Zauberkundigen seine Magie demonstrieren. Von einem Gelehrten verlangt er die Dechiffrierung einer verschlüsselten Depesche des Kemi-Militärs und von einem Fassadenkletterer einen Beweis für dessen Geschicklichkeit. Es sollte jedem Helden gelingen, Said zumindest auf einem Gebiet von seinem Können und damit von seinem Nutzen für die Spezialeinheit zu überzeugen.

✚ Said Bonareth, Befehliger der Rabenkrallen

Kurzcharakteristik: *1012 BF, Waldmenschenmischling, schwarzes Haar, dunkle Augen, gutaussehend, wachsam, zielstrebig; meisterlicher Meuchler, unerfahrener Offizier

Agenda: Said ist entschlossen, sich im Krieg zu beweisen und seinen neu errungenen Platz in den Reihen der Granden zu behaupten. Dabei mag sein Vorgehen durchaus moralisch ambivalent sein. Ausschlaggebend für sein Handeln sind jedoch weder Hass noch Sadismus, sondern allein der Blick für das Notwendige. Gleichzeitig setzt er sein Leben nicht leichtfertig aufs Spiel und fordert dies auch nicht von den Menschen unter seinem Kommando.

Funktion: Ansprechpartner und Vorgesetzter der Helden, der in dieser Rolle noch unerfahren ist und sich bereitwillig auf die Helden stützt, wenn diese sich als verlässlich erweisen

Hintergrund: Der inzwischen legitimierte Bastard von **Aurelian Bonareth** wurde als Sklave geboren und später von einem maraskanischen Meuchler ausgebildet. In dem Glauben an die Rechtmäßigkeit seines Anspruchs wandte er sich an das Haus Bonareth, um das



Erbe seines Vaters einzufordern. Dadurch geriet er in Konflikt mit seinen Verwandten, insbesondere mit Emilia, dem aktuellen Familienoberhaupt der Bonareth. Nachdem er während des Umsturzversuchs des Rabenbunds den Verschwörer Esmeraldo Paligan im Kampf tötete, wurde er von Oderin du Metuant begnadigt und in den Dienst der Armee gestellt. Im Rang eines Subcommandante führt er die neu aufgestellte Spezialeinheit. Er wird von den Granden, aber auch von vielen Soldaten und Offizieren, misstrauisch und zugleich neugierig beäugt, da man ihn noch nicht recht einschätzen kann. Nachdem einige Gerüchte über seine tollkühnen Taten im Umlauf sind, sind die Menschen gespannt darauf, was er tatsächlich vermag und ob er plant, sich als Oderins Handlanger weiter nach oben zu arbeiten.

Darstellung: Sprich entschlossen und klar, zögere jedoch, wenn du Gegenwind erfährst, und erkundige dich (nach einem Moment des Nachdenkens) nach den Gründen für die gegenteilige Meinung. Sieh dein Gegenüber aufmerksam an, während du ihm zuhörst. Du bist noch unerfahren in deiner neuen Rolle und dir wohl bewusst, dass du von Politik wenig Ahnung hast und daher Situationen nicht immer richtig einschätzt. Drehe niemandem unbedacht den Rücken zu. Du tust dich anfänglich schwer, zu vertrauen. Haben sich die Helden jedoch erst einmal als loyal und verlässlich erwiesen, bist du bereit, dich ihnen zu öffnen.

Rabenkrallen

»Kriege werden nicht von dem Feldherrn gewonnen, der die meisten Soldaten auf dem Schlachtfeld hat. Sie werden von dem gewonnen, der die besseren Soldaten an der entscheidenden Stelle des Schlachtfelds hat.«

—Oderin du Metuant, Herrscher des Al'Anfanischen Imperiums, 1035 BF

Offizieller Name: Zweiter Versorgungstrupp der Fremdenlegion

Feldzeichen: Schwarzer Wimpel mit goldener Rabenkrallen

Wahlspruch: „Der Rabe hat Krallen.“

Herkunft: Der Schwarze General betrachtet die Rabenkrallen als ein Gegengewicht zur Meuchlergilde der Hand Borons, deren Loyalität in erster Linie Amt und Person des Patriarchen gilt und der er daher nur bedingt vertraut. Dagegen sind die Rabenkrallen ihm persönlich unterstellt und verpflichtet, weshalb er nach Möglichkeit lieber auf deren Spezialisten zurückgreift.

Aufgabe: Nach den Plänen des Schwarzen Generals kommt den Rabenkrallen im bevorstehenden Feldzug eine entscheidende Rolle bei der Einnahme von Schlüsselstellungen und der Ausschaltung feindlicher Offiziere und Würdenträger zu. Die Spezialeinheit steht daher außerhalb der regulären Befehlskette und ihr Kommandant ist direkt Oderin du Metuant unterstellt. Die Soldaten operieren in kleinen Gruppen („Krallen“) zu jeweils etwa fünf Kämpfern. Sie genießen im Vergleich zu ihren Kameraden in den regulären Einheiten viele Freiheiten und bei Einsätzen hinter den feindlichen Linien einen beachtlichen Entscheidungsspielraum.

Kommandant: Subcommandante Said Bonareth

Stärke: ca. 20 Soldaten und Offiziere (bei Kriegsbeginn)

Wichtige Werte: Menschenkenntnis 6 (12/15/14), Sinnesschärfe 12 (12/15/15), Willenskraft 11 (15/15/14), SK 2

Schicksal: Said wird den Feldzug überleben und kann für die Helden im Verlauf des Krieges und auch in Zukunft ein wertvoller Kontakt in Al'Anfa sein.

»Ich trage zwar den Namen eines Granden, doch ich bin mir wohl bewusst, dass mein Schicksal auf tönernen Füßen ruht. Ich werde mich in diesem Krieg beweisen müssen, wenn ich mich auch über den heutigen Tag hinaus behaupten will.«

Neue Kameraden

Allen Mitgliedern der Rabenkrallen ist gemein, dass sie erst vor kurzem zu der Truppe gestoßen sind und sich zumeist untereinander nicht kennen. Die Tage der Vorbereitung in Al'Anfa bieten die Gelegenheit, einige der anderen Mitglieder der Einheit kennenzulernen und



neue Bekanntschaften zu schließen. Die Angehörigen der *Rabenkrallen* werden in kleine Gruppen aufgeteilt und während der Invasion an den unterschiedlichen Landungsabschnitten eingesetzt. Die Helden werden einigen ihrer Kameraden jedoch in späteren Teilen der Kampagne wieder begegnen.

▲ **Jesandra Inquez** (33 Jahre, schulterlanges schwarzes Haar, kantiges Gesicht, Narbe am Kinn, starrer Blick, verschlossen; kompetente Offizierin, siehe Seite 22).

▲ **Balyan Montesso** (26, kurzes schwarzes Haar, Dreitagebart, Zahnücke, kontaktfreudig, vom Pech verfolgt; kompetenter Gardist, liebt Glücksspiel und Arenawetten, hasst schlechtes Essen, träumt von seiner eigenen Taverne im Hafen von Al'Anfa; Willenskraft 12 (15/15/14), SK 2), ein Korporal der Stadtgarde, der ein einmaliges Händchen für Schlösser und Riegel hat.

▲ **Morisca Caobaz** (34, drahtig, rasierter Schädel, zahlreiche Kampfnarben, reglose Züge, kaltblütig und unnahbar; meisterliche Kriegerin, liebt einen guten Kampf, hasst durchschaubare Ausflüchte; Willenskraft 11 (16/14/14), SK 2), eine Korgeweihete, die keine Herausforderung scheut. Die ehemalige Offizierin des Schwarzen Bund des Kor hat einige Jahre im Norden verbracht. Nach einer Vision ihres Gottes glaubt sie, ihre Bestimmung bei den *Rabenkrallen* finden zu können und hat sich dieser für die Zeit des Feldzuges angeschlossen.

▲ **Nemekath Valero** (36, hochgewachsen, brauner Pferdeschwanz und Kinnbart, aufrechte Haltung, wachsender Blick, zuverlässig; meisterlicher Kampfmagier, liebt den Austausch von Anekdoten über vergangene Kämpfe, hasst Pflichtvergessenheit; Willenskraft 13 (15/14/15), SK 2), ein Absolvent der al'anfanischen Halle der Erleuchtung, der bereits einige Erfahrung als Seekriegsmagier in der Schwarzen Armada gesammelt hat und auch im Pfeilhagel einen kühlen Kopf bewahrt.

▲ **Panhahe Cawe** (26, dunkelhäutig, kahler Schädel mit Tätowierungen und Schmucknarben, geschmeidig, lauernde Haltung, anpassungsfähig; meisterliche Kundschafterin, liebt guten Tabak, hasst das Meer; Willenskraft 15 (14/14/14), SK 2), eine Waldmenschenkriegerin vom Stamm der Yakosh-Dey, die sich als Kundschafterin in den Diensten Al'Anfas bewährt hat. Ihr Blasrohr hat schon manchem Feind unbemerkt den Tod gebracht und sie kennt den Dschungel besser als jeder andere in der Spezialeinheit.

▲ **Tarquinio Rivitoz** (34, hager, dunkelbraunes Haar und Schnurrbart, geschickte Finger, schweigsam; erfahrener Soldat, liebt süßen Wein, hasst den Nahkampf; Willenskraft 12 (14/16/13), SK 2) ist ein Armbrustschütze, der sich gerne im Hintergrund hält. Er hat über zehn Jahre in der Schwarzen Armada gedient, es aber in all der Zeit nie geschafft, befördert oder gar ausgezeichnet zu werden. Er ist bestenfalls ein durchschnittlicher Soldat, der der Gefahr gerne aus dem Wege geht und vom Leben nicht allzu viel erwartet. Seine Versetzung zu den *Rabenkrallen* beruht auf einer Verwechslung, Tar hütet sich aber, diese aufzuklären, da er glaubt, seine Chancen, den Feldzug unbeschadet zu überstehen, wären höher, wenn er mit einer privilegierten Einheit unterwegs ist.

▲ **Adario Efferdito Lucan Santana** (49, muskulös aber füllig, kahler Schädel, grauer Bart, der einmal rotbraun gewesen sein mochte, auffällige Narbe am Hals, anzügliches Grinsen, humorvoll; brillanter Arenakämpfer, liebt es im Mittelpunkt zu stehen und bewundert zu werden, hasst es, alt zu werden; Willenskraft 12 (16/13/15), SK 2), ein ehemaliger Gladiator, der es geschafft hat, sich einen Namen zu machen und die Arena als freier Mann zu verlassen. Vor etwa 20 Jahren war er recht berühmt und jedes Kind in Al'Anfa kannte ihn. Nun hofft er auf dem Feldzug genug Beute für einen ruhigen Lebensabend zu machen oder zumindest einen ruhmreichen Tod zu finden.

Eilausbildung

Die Aufstellung der *Rabenkrallen* erfolgt erst kurz vor Beginn des Feldzuges. Die Soldaten haben daher nur wenig Zeit, einander näher kennenzulernen und gemeinsam zu trainieren. Said Bonareth setzt sich dafür ein, dass seine Leute dennoch so gut wie möglich auf die bevorstehenden Einsätze vorbereitet werden. Dank der Unterstützung Oderin du Metuants kann er dabei auf beachtliche Ressourcen zurückgreifen. Er beauftragt eine Reihe von Lehrmeistern, darunter Sprachkundler, Dschungel-Veteranen, Exil-Kemi und sogar einen „Experten“ der Hand Borons, um die Mitglieder der Spezialeinheit mit jeglichem benötigten Hintergrundwissen zu versorgen. Diese kurze, aber intensive Ausbildung erfolgt in den Tagen vor dem Aufbruch und teilweise auch noch an Bord der Schiffe auf dem Weg in den Krieg. Die Helden verfügen damit in vielen Gebieten zumindest über ein grundlegendes Wissen. Für eine tiefergehende Unterweisung ist die Zeit hingegen zu knapp, sodass die meisten Themen nur kurz angerissen werden. Said weiß, dass die Begabungen seiner Leute in unterschiedlichen Gebieten liegen und überlässt es deshalb ihrer Entscheidung, in welchen Bereichen sie sich, soweit es die Zeit zulässt, vertiefen wollen.

Neue Fähigkeiten

Die Helden erhalten durch die Ausbildung einmalig bis zu **5 Abenteuerpunkte**, die sie verwenden können, um vor Beginn des Feldzuges zusätzliche Fähigkeiten zu erlernen. Es bietet sich an, dass die Helden hier unterschiedliche Fachgebiete wählen, sodass in den folgenden Abenteuern alle Mitglieder der Gruppe über nützliche Fähigkeiten verfügen, die sie zum Erfolg der Missionen einsetzen können.

- **Sprachenkunde:** Da absehbar ist, dass sich die *Rabenkrallen* auf ihren Missionen häufig hinter den feindlichen Linien bewegen, werden sie mit typischen Kemi-Ausdrücken sowie einigen verbreiteten Redewendungen des regionalen Dialekts vertraut gemacht, um zumindest bei einer flüchtigen Begegnung nicht aufzufallen. Außerdem unterweist man sie in den Sprachen der örtlichen Waldmenschenstämme (Keke-Wanaq, Tschopukikuha). Ein betagter Dozent der al'anfanischen Universaluniversität versucht sogar, den Soldaten Grundkenntnisse der Achaz-Sprache beizubringen. Der Lernerfolg hängt stark von den individuellen Fähigkeiten der Helden ab. Während ein sprachbegabter Gelehrter oder Magier tatsächlich von dem konzentrierten Unterricht zu profitieren vermag, mag ein Söldner, dessen Stärken in anderen Bereichen liegen, froh sein, wenn er am Ende zwei Dutzend der neu gelernten Wörter behalten hat. (2 Abenteuerpunkte, um die Waldmenschensprache Mohisch auf Stufe I zu beherrschen; je 1 Abenteuerpunkt um zusätzlich die Stammesdialekte der Keke-Wanaq oder

Militärische Ränge Al'Anfas

Al'anfanische Offiziere tragen, wie im Süden üblich, außergewöhnlich exotische und pompöse Titel, teils mittelreichische, die Kaiser Reto 980 BF abgeschafft hat, wie Admirallissimus und Rittmeister, teils horasische und tulamidische, teils völlig eigenständige wie Gubernator und Regulator. Nicht selten werden neben dem eigentlichen Rang noch weitere, zusätzliche Ehrentitel geführt, mit denen sich die Offiziere von ihren Untergebenen ansprechen lassen. Dies erschwert mitunter selbst innerhalb von Armee und Flotte den Überblick, welcher Offizier welche tatsächlichen Befugnisse besitzt und wer wem vorgesetzt bzw. untergeordnet ist. Zwar ist Oderin du Metuant, seit er die Macht übernommen hat, bemüht, eine einheitliche Titulatur innerhalb der Armee und der Schwarzen Armada durchzusetzen, seine Bemühungen zeigen jedoch nur langsam Fortschritte, da die Inhaber abgeschaffter Titel diese mitunter ungeniert weiterverwenden. Die folgende Aufstellung ist daher keineswegs abschließend und du kannst sie bei Bedarf gerne um kreative eigene Titelschöpfungen erweitern:

- Rekrut/in
- Soldat/in
- Corporal/a
- Sargento/Sargenta
- Ensignio/Ensignia
- Leutnant
- Capitan/a (auch: Hauptmann/Hauptfrau, Rittmeister/in)
- Subcommandante/Subcommandanta
- Commandante/Commandanta (auch: Oberst/Obristin)
- General/Generalin (auch: Stadtmarschall/in, Oberste/r Regulator/in)

Neu rekrutierte Kämpfer beginnen ihre Karriere bei den *Rabenkrallen* als einfache Soldaten, allerdings herrschen innerhalb der Einheit relativ flache Hierarchien, da die Mitglieder meist in kleinen Trupps („Krallen“) von ungefähr fünf Köpfen eingesetzt werden. Helden, die als Soldaten, Ordenskrieger oder Seekriegsmagier bereits einen Rang in der Streitmacht Al'Anfas besitzen, behalten diesen auch bei den *Rabenkrallen* bei. Granden werden in der Regel, unabhängig von tatsächlicher Eignung und Erfahrung, direkt zu Offizieren ernannt. Aufgrund der geringen Größe der Spezialeinheit erstreckt sich ihre Befehlsgewalt aber maximal auf die Mitglieder ihrer eigenen Krallen.

der Tschopukikuha zu erlernen bzw. den regionalen Brabaci-Dialekt der Kemi zu beherrschen; als Sprachspezialisierung, siehe **Regelwerk** Seite 219, erfordert jeweils Stufe III der entsprechenden Sprache)

- **Kulturrkunde:** Die Exil-Kemi **Men'kare** (59, schwarzer Haarzopf, schwielige Hände, gewinnen-des Lachen, geduldig), die Rhônda gegenüber loyal ist, lehrt die Mitglieder der Spezialeinheit Sitten, Bräuche und Religion ihrer Landsleute. Mit Hilfe mehrerer Landkarten versucht Men'kare ihnen außerdem einen Überblick über die Geographie des Landes und die Lage der wichtigsten Siedlungen zu

vermitteln. Hören die Helden ihr aufmerksam zu, erfahren sie, worauf sie bei Begegnungen mit den Einheimischen achten müssen und welche Fettöpfchen sie tunlichst vermeiden sollten. Sie können dadurch die Denkweise der Menschen im Káhet Ni Kemi verstehen und ein Verhalten vortäuschen, mit dem sie als oberflächlich als Kemi durchgehen können. (5 Abenteurpunkte für passende Fertigkeitsspezialisierung der Talente *Geographie*, *Götter & Kulte* und *Rechtskunde*)

- **Dschungelkunde:** Das Kemi-Reich umfasst zum größten Teil immergrünen, feuchten Regenwald. An der südwestlichen Küste geht der Wald in undurchdringlichen Mangrovendschungel über, während der gesamte Osten Kemis aufgrund seines Wasserreichtums sehr sumpfig ist. Da sich die *Rabenkrallen* häufig abseits von Siedlungen und festen Wegen querfeldein bewegen müssen, werden sie geschult, worauf es beim Vorankommen und Überleben im Dschungel ankommt. Dies umfasst Unterweisungen in Pflanzen- und Tierkunde, aber auch den Bau von Fallen für Mensch und Tier sowie Möglichkeiten, sich im undurchdringlichen Regenwald zu orientieren. Der Dschungel des Südens und die Kreaturen, die in ihm leben, sind indes so vielfältig, dass die Helden auch nach dieser Unterweisung allenfalls werden errahnen können, was sie dort alles erwarten könnte. (Bis zu 5 Abenteurpunkte können auf den (ggf. auch späteren) Erwerb der *Geländekunde Dschungelkundig* angerechnet werden.)

- **Wundheilkunde und Giftlehre:** Ein Lazarett oder ausgebildete Heilkundige stehen bei den Einsätzen der *Rabenkrallen* oft nicht zur Verfügung. Die Kämpfer werden deshalb mit den Grundzügen der Wundversorgung vertraut gemacht. Dies schließt auch die Behandlung der häufigsten Dschungelkrankheiten, -gifte und -parasiten mit ein. Weiterhin erhalten sie einen (flüchtigen) Überblick über die Gewinnung, Herstellung und Anwendungen von Tier- und Pflanzengiften. Ob dies allerdings ausreicht, um aus den im Dschungel zur Verfügung stehenden Ressourcen selbst Waffen- und Einnahmegifte herzustellen, hängt stark vom bereits vorhandenen Vorwissen der Helden ab. (Bis zu 5 Abenteurpunkte können für eine Steigerung der Talente *Heilkunde Wunden*, *Heilkunde Gift* und *Pflanzenkunde* verwendet werden.)

- **Infiltration:** Im Gegensatz zu gewöhnlichen Soldaten wird von den *Rabenkrallen* erwartet, sich unerkant und unbemerkt in das Gebiet des Feindes einzuschleichen. Die Helden werden dafür in der lautlosen Bewegung, im Verbergen und in der Kunst der Verkleidung geschult. Ebenso üben sie das Knacken von Schlössern und Riegeln. Zu diesem Zweck werden kleine Wettbewerbe veranstaltet, bei denen die Soldaten im Wettlauf gegen eine Sanduhr antreten. Die Helden erhalten Hinweise, wie sie sich glaubhaft verstellen können und was sie bei Täuschungen und Überredensversuchen beachten sollten. Auch hier gilt, dass aufgrund der knappen Zeit

den Soldaten, die nicht bereits über Vorkenntnisse verfügen, allenfalls Grundlagen vermittelt werden können. (Bis zu 5 Abenteurpunkte können für eine Steigerung der Talente *Gassenwissen*, *Verkleiden*, *Schlösserknacken*, *Überreden* und *Willenskraft* verwendet werden.)

- **Verhörtechniken:** Einige der Soldaten, darunter auch die Helden, sofern sie dem gewachsen sind, werden zusätzlich in verschiedenen Verhörtechniken unterrichtet. Die Mitglieder der Spezialeinheit sollen in der Lage sein, Gefangenen wichtige Informationen so rasch wie möglich zu entlocken – und notfalls auch zu entreißen. Die Methoden reichen von List und Beeinflussung über Drohung und Einschüchterung bis hin zu Folter. (Bis zu 5 Abenteurpunkte können für eine Steigerung der Talente *Etikette*, *Einschüchtern*, *Betören* und *Menschenkenntnis* verwendet werden.)

Boron will es!

Unmittelbar vor ihrem Aufbruch werden die Helden Zeugen einer öffentlichkeitswirksamen Inszenierung. Der Patriarch, Amir Honak, erbittet im Hafen den Segen Borons für den bevorstehenden Feldzug. Das Unternehmen wird von ihm zu einem Boronszug erklärt, bei dem die Kämpfenden nach dem Willen und zur Ehre des Rabengottes streiten sollen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ganz Al'Anfa scheint an diesem Tag am Hafen zu sein. An der Kaimauer drängen sich unzählige Schaulustige, um dem dort versammelten Heer zuzujubeln und die Worte des Patriarchen zu hören. Banner knattern im Wind, der von der Goldenen Bucht heraufweht. Helme und Rüstungen blinken in der Sonne. Die mächtigen Galeeren, an deren Decks die Truppen Aufstellung bezogen haben, liegen dicht an dicht. Nach langer Zeit des Wartens sind sie nun bereit auszulaufen.

Amir Honak, der Patriarch der Boronkirche, tritt hoch aufgerichtet an die Reling der Prunkgaleere Stolz von Al'Anfa. Neben ihm erscheint Oderin du Metuant, der Schwarze General, in seiner aufwändig verzierten Rüstung und reicht dem Kirchenoberhaupt seine Klinge. In der gespannten Stille, die nun eintritt, trägt die Stimme des Patriarchen weit und seine Worte sind bis in die hintersten Reihen der Schaulustigen zu verstehen. „Söhne und Töchter Al'Anfas! Der göttliche Rabe offenbarte mir seinen Willen.“ Mit großer Geste wendet er die Waffe gen Süden, während seine Stimme zugleich sanft und kraftvoll bis an eure Ohren dringt. „Es ist sein Wille, dass wir, seine demütigen Diener, dafür Sorge tragen, dass die rechtmäßige Herrscherin Rhônda den Thron von Khefu gewinnt! Dies ist kein gewöhnlicher Krieg! Es ist ein heiliger Boronszug! Und ihr seid seine Werkzeuge, die nicht eher ruhen sollen, bis das Rabenbanner alles Land von Al'Anfa bis zu den Gestaden des Südmeeres unter sich vereint!“

Unter den Umstehenden brandet Jubel auf und ihr seht die glühende Begeisterung in den Gesichtern der Menschen. Der Patriarch wendet sich dem General zu und überreicht ihm

feierlich die Waffe, woraufhin der Jubel noch stärker anschwillt. Als Amir mit erhobenen Armen das Gebet anleitet, fallen tausende Stimmen mit ein. Ob Grande oder Fana, ob reich oder arm, an diesem Tag werden sie alle getragen von einer Woge der Begeisterung und vereint in ihrem Stolz, Al'Anfaner zu sein. Selbst die tiefen Gräben, die sich durch die Stadt

ziehen, sind für einen Augenblick vergessen. Der gewaltige Truppenaufmarsch verspricht nach Zeiten der schmerzhaften Niederlagen neue Größe und Macht für das Imperium.



Unter Schwarzen Segeln

Der Angriff auf das Kemi-Reich beginnt mit der Landung der al'anfanischen Truppen an der Nordküste des Landes. Oderin du Metuant, der zunächst in Al'Anfa zurückbleibt, hat seine Streitmacht dazu in vier Teile gegliedert. Der Hauptteil der Schwarzen Armada unter Großadmiralissimus **Coragon Kugres** schützt die Goldene Bucht und riegelt die Straße von Sylla ab, um einen Gegenangriff im Rücken der Invasionsstreitmacht zu verhindern. Die übrigen Schiffe transportieren die al'anfanischen Soldaten zu drei Landungspunkten zwischen Tyrinth und der Syllanischen Halbinsel.

Der westliche Stoßkeil (Deckname *Piranha*) unter General **Sinthium von Gogam**, dessen Kämpfer sich hauptsächlich aus Kemi-Rebellen und von Prinzessin Rhônda angeworbenen Söldnern zusammensetzen, geht beim Fischerdorf Kolchis an Land und soll von dort aus weiter nach Süden vorrücken. Der mittlere Stoßkeil (Deckname *Kaiman*) unter Befehl von Generalin Marvana Zornbrecht soll den strategisch bedeutsamen Hafen von Qinsay erobern und ihn

als Nachschubposten für den al'anfanischen Vormarsch sichern. In Yleha, an der Ostgrenze des Kemi-Reiches, haben rebellische Kemi einen Aufstand im Namen Prinzessin Rhôndas gestartet. Dort soll der dritte Stoßkeil (Deckname *Brabacuda*) anlanden, der von Oderins rechter Hand **Alena Karinor** und Rhônda angeführt wird. Da es sich um einen Boronszug handelt, werden die Truppen von Geweihten und Ordenskriegern des Göttlichen Raben begleitet.

Der Ankunft der Hauptkontingente gehen an allen drei Schauplätzen heimliche Landungen von Kämpfern der *Rabenkrallen* voraus, die die Lage vor Ort erkunden und wichtige Schlüsselpositionen besetzen sollen, um der Hauptstreitmacht ein gefahrloses Anlanden zu ermöglichen.

Die Helden sind Teil des mittleren Invasionskeils, der die Hafenstadt Qinsay erobern soll. Ihre Aufgabe als Angehörige der Spezialeinheit besteht darin, in der Nacht vor dem Einlaufen der al'anfanischen Schiffe die zum Schutz des Hafens vorhandene Sperrkette zu sabotieren und den örtlichen Gouverneur festzusetzen.



Stoßkeil Kaiman

Die Truppen des Stoßkeils Kaiman werden von einem Verband aus zwölf Schiffen nach Qinsay gebracht. Das Geschwader umfasst neben dem Flaggschiff *Marbo*, einer gewaltigen Trireme der Golgari-Klasse, drei kleinere schwarz lackierte Biremen der Pfeil-Klasse und eine schnelle Kurier-Dromone sowie eine moderne Schivone der Rabenschwinge-Klasse und ein halbes Dutzend Transport- und Versorgungsschiffe. Als *Rabenkrallen* reisen die Helden auf dem Flaggschiff des Geschwaders, das von Commandante Diago Delazar (siehe Seite 23) befehligt wird.

Alle Schiffe sind randvoll mit Soldaten, Ausrüstung und Vorräten beladen, sodass eine drangvolle Enge herrscht. Dennoch ist die Stimmung an Bord gut und es kommt kaum zu Reibereien. Es herrscht gespannte Erwartung und die Überzeugung, einen Boronszug unter dem Segen des Raben zu führen, verleiht den Frauen und Männern eine stolze Siegesgewissheit.

Für die Strecke von Al'Anfa bis nach Qinsay benötigt das Geschwader trotz der langsameren Transport- und Versorgungsschiffe nur wenige Tage, muss dann aber zunächst auf offener See abwarten, bis Commandante Delazar durch seinen Bordmagier die Nachricht erhält, dass auch die anderen Teile der Invasionsstreitmacht ihre Ziele erreicht haben. Oderin du Metuants Strategie sieht vor, dass der Angriff der drei Invasionskeile nahezu zeitgleich am Morgen des 6. Boron 1042 BF erfolgen soll, damit die Verteidiger keine Gelegenheit erhalten,

sich mit Hilfe von Magie oder karmalem Wirken gegenseitig zu warnen und die Häfen durch das gezielte Versenken von Schiffen zu blockieren oder auf anderem Wege unbrauchbar zu machen.

Die Helden können die Zeit an Bord nutzen, um sich von den von Said engagierten Lehrmeistern weitere Kniffe zeigen zu lassen und die erlernten Fähigkeiten einzuüben (siehe Seite 19). Als *Rabenkrallen* sind sie von Arbeiten und Pflichten an Bord befreit. Da sich Said Bonareth mit den meisten anderen *Rabenkrallen* auf dem Weg nach Yleha befindet, um die Einnahme der Provinzhauptstadt vorzubereiten, sind sie auf See Commandante Delazar und später an Land dem Befehl von Generalin Marvana Zornbrecht unterstellt.

Die Kämpfer der Spezialeinheit wurden auf alle drei Invasionskeile verteilt, wobei die meisten Said Bonareth nach Yleha begleiten. An Bord der *Marbo* sind neben den Helden nur Capitana Jesandra Inguez und Corporal Balyan Montesso (siehe Seite 18). Während die schweigsame Jesandra meistens ihren Gedanken nachhängt und kein Interesse an Gesprächen zeigt, ist Balyan umso aufgeschlossener. Der Corporal, der bereits eine siebenjährige Dienstzeit bei der Stadtgarde hinter sich hat, ist ein begeisterter Würfelspieler – und notorisch pleite. Sein Lieblingsthema ist seine eigene Taverne, die er nach dem Krieg mit seinem Beuteanteil kaufen will und für die er noch auf der Suche nach dem perfekten Namen ist.

1 Jesandra Inguez, Capitana der Rabenkrallen

Kurzcharakteristik: 33 Jahre, schulterlanges schwarzes Haar, kantiges Gesicht, Narbe am Kinn, starrer Blick, verschlossen; kompetente Offizierin

Agenda: Jesandra ist entschlossen, zu tun, was sie für das Richtige hält und ist dafür auch bereit, ihr eigenes Leben oder das anderer zu opfern.

Funktion: Vorgesetzte der Helden, die unerwartete Verräterin

Hintergrund: In ihrer fast zwanzigjährigen Dienstzeit als Soldatin für das al'anfanische Imperium hatte Jesandra das Pech, meist an Orten eingesetzt zu werden, wo der Krieg sein hässlichstes Antlitz zeigte. Ob Strafexpeditionen wider die Beni Arrat, der Kampf gegen Achaz und Waldmenschen auf den Moskito-Inseln oder die Verfolgung und Hinrichtung flüchtiger Sklaven – einen tieferen Sinn konnte sie in ihrem Tun nur selten finden. All die Toten und die Grausamkeiten, die sie mit angesehen und teilweise auch selbst begangen oder befohlen hat, haben sie desillusioniert und ausgebrannt. Auf der Suche nach Ruhe und innerem Frieden hat sie sich dem Boronglauben zugewandt und suchte Rat bei dem Boronnovizen Boromino (siehe unten). Ihm ist es im Verlauf mehrere Gespräche gelungen, sie in seinem Sinne zu beeinflussen und davon zu überzeugen, dass sie alles tun muss, um den Feldzug zu sabotieren.

Darstellung: Sprich in kurzen, klaren Sätzen. Du verlierst keine unnötigen Worte und hast kein Interesse an



Jesandra Inguetz

MU 17 KL 11 IN 13 CH 13

FF 13 GE 16 KO 14 KK 15

LeP 40 AsP – KaP – INI 18+1W6

AW 10 SK 2 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 17 PA 9 TP 1W6+2

RW kurz

Degen: AT 20 PA 12 TP 1W6+5 RW mittel

Dolch: AT 17 PA 9 TP 1W6+3 RW kurz

RS/BE: 0/0 (normale Kleidung)

Vorteile/Nachteile: Giftresistenz I, Krankheitsresistenz I, Richtungssinn, Zeitgefühl / Körperliche Auffälligkeit (Narbe am Kinn)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Einhändiger Kampf (Degen), Finte I+II (Waffenlos, Degen, Dolch), Kampfreflexe I, Klingensturm^{AKO154} (Degen), Kreuzblock, Meisterparade^{AKO154}, Muttersprache Garethi III, Ortskenntnis (Stadtteile von Al'Anfa), Präziser Stich I+II (Degen, Dolch), Schnellziehen (Degen, Dolch), Verbessertes Ausweichen I+II, Vorstoß (Waffenlos, Degen, Dolch), Wuchtschlag I (Waffenlos)

Talente: Einschüchtern 11, Gassenwissen 8, Handel 6, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 13, Kriegskunst 13, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Überreden 5, Verbergen 11, Willenskraft 12

Kampfverhalten: In einem Kampf wird Jesandra versuchen, Gegner so schnell und effektiv wie möglich auszuschalten. Sie setzt dabei gerne *Finten* und *Präzise Stiche* ein. Den *Vorstoß* benutzt sie, wenn sie einen Gegner überraschen kann. Gegen mehrere Gegner versucht sie den Vorteil des *Klingensturms* zu nutzen.

Flucht: Jesandra flieht nicht.

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger



(19, hochgewachsen, weiche Züge, blassblaue Augen, idealistisch und impulsiv; liebt die Ruhe des Tempels, hasst den Krieg; Bekehren & Überzeugen 10 (13/13/13), Götter & Kulte 8 (13/13/13), Willenskraft 7 (13/13/13), SK 2) anwesend. Im hinteren Teil der Kajüte wartet außerdem der kem'sche Überläufer **Kemet'nechet Shatsût** (46, angegrautes braunes Haar, schlanke Finger, unsteter Blick, nervös; erfahrener Wendehals, liebt den Klang von Münzen, hasst harte Arbeit; Handel 10 (13/13/13), Willenskraft 9 (13/13/13), SK 2) aus Qinsay.

Diago Delazar, Commandante der Schwarzen Armada

Kurzcharakteristik: *1005 BF, athletisch, dunkelbraune Haare und Bart, blaue Augen, grimmiger Blick, draufgängerisch; brillanter Seeoffizier

Agenda: Wie viele Offiziere der Schwarzen Armada träumt Diago davon, das Trauma der verlorenen Schlacht von Phrygaios zu überwinden und Al'Anfa zu neuer Größe zu führen. Im Gegensatz zu den meisten anderen ist er allerdings auch bereit, seinen persönlichen Erfolg diesem größeren Ziel unterzuordnen.



belanglosem Geplapper. Vorgesetzten gegenüber verhältst du dich kühl, aber tadellos, von deinen Untergebenen erwartest du dasselbe.

Schicksal: Jesandra wird während des Einsatzes in Qinsay den Tod finden, wahrscheinlich durch die Hand der Helden.

Letzte Worte: »Ich habe nichts gegen euch persönlich, aber ich muss euch aufhalten, egal, wie hoch der Preis dafür ist.«

Einsatzbesprechung

Nach der Ankunft der Schiffe am Sammelpunkt werden die Helden gemeinsam mit Jesandra und Balyan von Commandante Delazar in die geräumige Kapitänskajüte gerufen. Außer ihnen sind die Generalin **Marvana Zornbrecht**, der Erzpriester **Odilo Kugres-Estrazar** als ranghöchster Borongeweihter und dessen Novize **Boromino**

Kampftechnik Fechtwaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Degen	1W6+3	GE 15	0/+1	mittel	0,75 Stn	90 HF	150 S

Funktion: Er ist der Ansprechpartner der Helden für alles, was mit den Ressourcen der Schwarzen Armada zu tun hat.

Hintergrund: Diago steht musterhaft für die verdienten Fana-Offiziere in der Flotte, die es unter Oderin bis in die obersten Ränge geschafft haben. In Al'Anfa gilt er als Kriegsheld und für einen Mann von einfacher Herkunft hat der hochdekorierte „Held von Ilvat“ eine beachtliche Karriere in der Schwarzen Armada hinter sich. Bereits in jungen Jahren brachte er es zum Capitan, kurz vor Beginn des Feldzuges wurde er zum Commandante befördert und mit dem Befehl über ein eigenes Geschwader betraut. Diago steht in dem Ruf, ein harter Hund zu sein, der Risiken nicht scheut. Tatsächlich lässt er sich im Eifer des Gefechts bisweilen zu tollkühnen Manövern hinreißen, doch hatte er das Glück und Efferds Beistand bisher stets auf seiner Seite. Wenngleich er nicht auf das Vermögen einer wohlhabenden Familie zurückgreifen kann, ist ihm Sparsamkeit fremd, sodass er häufig knapp bei Kasse ist.

Darstellung: Gib klare, unmissverständliche Anweisungen. An Bord deines Schiffes bist du die uneingeschränkte Autorität und erwartest, dass deine Befehle unverzüglich befolgt werden. Lasse, wo es passend erscheint, nautische Fachbegriffe und derbe Schimpfwörter in deine Sätze einfließen.

Wichtige Werte: Boote & Schiffe 15 (13/16/14), Einschüchtern 12 (17/15/13), Menschenkenntnis 8 (12/15/13), Kriegskunst (Seegefechte) 13 (15) (17/12/15), Willenskraft 12 (17/15/13), SK 2

Schicksal: Diago wird auch nach der Einnahme von Qinsay mit seinem Geschwader die angelandeten Truppen unterstützen. Die Helden werden ihm in den folgenden Teilen der Kampagne erneut begegnen, wo er als ihr Fürsprecher auftreten kann, wenn sie sich in seinen Augen bewährt haben.

■ Marvana Zornbrecht, Befehligerin des Stoßkeils Kaiman

Kurzcharakteristik: 46 Jahre, groß und hager, rotblonde Haare, blaue Augen, machthungrig und sadistisch; meisterliche Offizierin, kompetente Intrigantin

Agenda: Marvana will Macht und Einfluss. Und sie ist bereit, jeden zu beseitigen, der ihr dabei im Weg steht oder ihre Erfolge zu überstrahlen droht. Sie weiß, dass die al'anfanische Hauptstreitmacht in Yleha anlanden wird, während die ihr unterstellten Soldaten und Söldner nicht zur ersten Wahl gehören. Daher ist sie entschlossen, alles zu tun, um die Eroberung Qinsays als großen persönlichen Sieg darzustellen. Sie hofft, anschließend auf einen wichtigeren Posten befördert zu werden, der ihr Zugriff auf zusätzliche und bessere Truppen bietet.

Funktion: Sie ist die Schurkin der Kampagne, deren ganze Bosheit sich erst Stück für Stück enthüllt.

Hintergrund: Die Angehörigen des Grandenhauses Zornbrecht stehen nicht in dem Ruf, zimperlich zu sein. Marvana kann sich in dieser Beziehung durchaus mit den gefürchtetsten ihrer Vorfahren messen. Doch trotz ihres machthungrigen Ehrgeizes ist ihr das Erreichen



einer echten Machtposition bisher verwehrt geblieben. Ein Grund dafür war, dass sie bei Enttäuschungen und Frustration mit hemmungsloser, sadistischer Grausamkeit zurückschlägt. Selbst innerhalb ihres eigenen Hauses hat man deshalb in der Vergangenheit davon abgesehen, ihr eine allzu verantwortungsvolle Position zuzuschancen. Im Feldzug gegen die Kemi will sich Marvana beweisen und unvergänglichen Ruhm erringen. Im Gegensatz zu einigen anderen hochrangigen Offizieren aus den Reihen der Granden ist sie keineswegs unerfahren in militärischen Belangen, neigt aber dazu, ihre Fähigkeiten zu überschätzen. Weit schwerer noch wiegen jedoch ihre Sturheit und ihre Unfähigkeit, Niederlagen zu ertragen. So würde sie eher sehenden Auges ihre gesamte Armee opfern, statt einzulenken und einzugestehen, dass sie einen Fehler begangen hat. Sie hat sich der Verschwörergruppe um Emilia Bonareth angeschlossen, um nach einem erfolgreichen Feldzug über politische Verbündete zu verfügen, die es ihr ermöglichen, ganz nach oben zu gelangen.

Darstellung: Du bist die Generalin, dein Wort ist Gesetz. Wahrscheinlich bist du außerdem die fähigste Kommandeurin des gesamten Feldzuges. Wer es wagt, dir Ratschläge zu erteilen, den lässt du spüren, wie klein und unbedeutend er im Vergleich zu dir ist. Sprich stets laut und mit deutlichen, kompromisslosen Gesten. Schreie, wenn es Grund dazu gibt, und versuche, dein Gegenüber mit unnachgiebigem Blick nieder zu starren.

Wichtige Werte: Einschüchtern 14 (15/11/12), Menschenkenntnis 11 (13/11/12), Kriegskunst 7 (15/13/11), Überreden 8 (15/11/12), Willenskraft 14 (15/11/12), SK 2

Schicksal: Marvana befiehlt den mittleren Stoßkeil des al'anfanischen Invasionsheeres und wird auch in den folgenden Teilen der Kampagne eine wichtige Rolle spielen.

❖ Odilo Kugres-Estrazar, Hüter der Nacht

Kurzcharakteristik: 55 Jahre, hager, helle Haut, kahler Schädel, leicht gebeugte Haltung, geduldig; meisterlicher Borongeweihter, meisterlicher Intrigant

Agenda: Odilo träumt davon, bis an die Spitze der Boronkirche aufzusteigen. Er ist sich dabei sehr wohl bewusst, dass dieser Weg Beharrlichkeit und Geduld erfordert und dass ein einziger Fehltritt tödlich sein kann.

Funktion: Der ranghöchster Borongeweiherte der Streitmacht und scheinbarer Verbündete der Helden, der jedoch insgeheim seine eigenen Ziele verfolgt.

Hintergrund: Odilo ist ein verschlagener Intrigant, verbirgt dies aber geschickt hinter einer Maske aus geduldiger, selbstbeherrschter Höflichkeit. Der Erzpriester hat mit Unterstützung des mächtigen Liturgienmeisters ☼ *Brotos Paligan* innerhalb der al'anfanischen Boronkirche Karriere gemacht und war diesem eng verbunden. Er schloss sich der Verschwörergruppe des Rabenbunds an, die die Beseitigung Oderin du Metuants und des Patriarchen zum Ziel hatte. Während Brotos wegen des Versuchs, den Patriarchen zu töten, hingerichtet wurde, gelang es Odilo jedoch, seine Beteiligung an der Verschwörung geschickt zu verschleiern und jedes Wissen über die Umtriebe des Rabenbunds zu leugnen, sodass auf ihn keinerlei Verdacht fiel. Zu Beginn des Feldzuges wurde er Generalin Zornbrecht als Berater und spirituelle Unterstützung zugeteilt, handelt es sich bei dem Feldzug gegen die Kemi doch um einen heiligen Boronzug.

Darstellung: Sprich langsam, aber selbstbewusst. Formuliere jeden Satz wohlüberlegt, du bist ein Mann, der gut mit Worten umzugehen weiß und weder Worte noch Atem verschwendet. Sofern es sich nicht um Sklaven oder rangniedere Diener handelt, bist du allen Menschen gegenüber freundlich, aufmerksam und geduldig. Du weißt, wie du ihnen das Gefühl geben kannst, dass du auf ihrer Seite stehst und sie dir vertrauen können.

Wichtige Werte: Bekehren & Überzeugen 12 (14/16/15), Menschenkenntnis 14 (16/15/15), Überreden 15 (14/15/15), Willenskraft 14 (14/15/15), SK 3

Schicksal: Odilo wird später in den persönlichen Beraterstab von Oderin du Metuant versetzt und den Helden in den folgenden Teilen der Kampagne erneut begegnen.



Der Auftrag

Der Commandante informiert die *Rabenkrallen*, dass das Geschwader am übernächsten Morgen in den Hafen von Qinsay einlaufen soll, um die Truppen anzulanden. Der Hafen wird jedoch durch eine Sperrkette geschützt, die zwischen einem Wachturm am Hafen und der örtlichen Festung verläuft. Die nähere Umgebung der Stadt ist von dichtem Mangrovenwald bewachsen, sodass ein Anlanden dort mühsam und zeitaufwändig wäre, was den Verteidigern die Gelegenheit geben würde, sich zu verschanzen. Der ursprüngliche Plan, ein Schiff unter falscher Flagge in den Hafen einfahren zu lassen und bei Nacht die Garnison vor Ort zu überwältigen, wurde verworfen, nachdem Spione berichteten, dass die Kemi die Kontrollen verschärft haben und die Torsionsgeschütze der Hafenbefestigung mit Brandölgeschossen ausgestattet sind. Stattdessen soll der Trupp der *Rabenkrallen* unter Jesandras Befehl heimlich nach Qinsay eindringen und die Sperrkette am Hafen unbrauchbar machen. Weitere Ziele der Kommandoaktion sind das Festsetzen des örtlichen Gouverneurs ⚡ *Zahid al'Kaban* (siehe Seite 52), die Kontaktaufnahme mit Rhône-Sympathisanten vor Ort und mit deren Hilfe die Besetzung strategischer Punkte in der Stadt (Burg Kwin, Hafenturm, Stadttor). Höchste Priorität hat dabei diskret vorzugehen und nicht entdeckt zu werden, um die Verteidiger nicht zu warnen. Der von Oderin du Metuant befohlene Zeitplan sieht vor, dass die Überfälle auf Qinsay und die anderen beiden Ziele der ersten Angriffswelle am frühen Morgen des 6. Boron erfolgen. Bis spätestens dahin sollte die Gruppe ihre Mission abgeschlossen haben, da die angreifende Flotte sonst einen hohen Blutzoll für die Eroberung des Hafens zahlen müssen. Nach Abschluss der Mission sollen sie ein bestimmtes Lichtsignal verwenden, um der auf dem Meer wartenden Flotte ihren Erfolg zu signalisieren.

Der Überläufer Kemet'nechet Shatsût wird die Gruppe nach Qinsay begleiten und kann im Vorfeld einen Überblick über die aktuelle Lage in der Stadt geben (vgl. Seite 36). Er berichtet, dass Zahid al'Kaban, der hiesige Gouverneur, nicht bei allen Einwohnern der Stadt beliebt ist und es einige Sympathisanten Prinzessin Rhône's in Qinsay gibt. Sein Wissen ist jedoch begrenzt, da er keinen Zugang zu sensiblen Bereichen wie der Festung und dem Kettenturm hat.

Der Informant

Generalin Marvana Zornbrecht, die den Helden gegenüber hochmütig und missgünstig auftritt, offenbart, dass Al'Anfa über einen potenziellen Informanten in der Stadt verfügt, der Detailwissen über die Festung besitzt. ⚡ *Agusto Harnendez* (siehe Seite 44) ist der Nachfahre einer legendären Piratin und einflussreicher Bürger der Stadt. Sein Sohn Rorik, der sein Glück als Freibeuter in der

Charyptik suchte, ist einer al'anfanischen Patrouille in die Hände gefallen. Mit ihm als Druckmittel will man Augusto zur Zusammenarbeit zwingen. Augusto soll die Helden nach dem erfolgreichen Eindringen in die Stadt verstecken und ihnen Zugang zum Hafen und zur Burg verschaffen. Sie sollen von ihm außerdem in Erfahrung bringen, welche der Einwohner Königin Ela und dem Gouverneur gegenüber loyal sind und welche mit Prinzessin Rhônda sympathisieren und den al'anfanischen Einmarsch unterstützen würden.

Die Generalin warnt die Gruppe, Augusto nicht zu unterschätzen. Durch die Fragen, die sie ihm stellen, wird er möglicherweise in der Lage sein, einige Schlussfolgerungen über die Invasionspläne Al'Anfas anzustellen. Er wird damit zu einem Sicherheitsrisiko für das Landungsunternehmen. Daher ergeht die Order, ihn zu beseitigen, sobald alle benötigten Informationen von ihm erhalten wurden. Für Helden mit festen moralischen Grundsätzen kann dieser Befehl ein Dilemma bedeuten. Marvana zeigt sich jedoch nicht bereit, ihre Anweisungen zu diskutieren, und schneidet alle Gegenargumente mit der Bemerkung ab, dass noch kein Krieg ohne den Verlust von Menschenleben gewonnen wurde. Geben sich die Helden damit nicht zufrieden, erklärt sie mit unverhohlener Abschätzigkeit, dass die *Rabenkrallen* keine Einheit für Frauen und Männer mit Skrupeln sei. Sollte einer der Soldaten ein Problem damit haben, könne sie gerne seine Versetzung veranlassen.

Durch geschicktes Nachfragen (Probe auf *Überreden* (*Manipulieren* oder *Schmeicheln*)) können die Helden Marvana entlocken, dass Agustos Sohn, der in der Gefängniszelle Santobal eingesperrt war, bereits vor einigen Wochen bei einem Tunneleinsturz ums Leben gekommen ist. Man wird daher Augusto nie die versprochene Gegenleistung für seine Dienste geben können. Auch deshalb wäre es unklug, ihn am Leben zu lassen, könnte er doch auf Rache sinnen und fortan gegen Al'Anfa arbeiten.

Die horasische Perspektive

Carvaia ya Dergamon konnte, als sie die Helden angeworben hat, noch nicht vorhersehen, wo diese als *Rabenkrallen* eingesetzt werden. Vorsorglich hat sie ihnen die Namen mehrerer Kontaktpersonen im Kemi-Reich genannt. An diese sollen sie alle Informationen weitergeben, die sie über den geplanten Feldzug in Erfahrung bringen können. Als Anlaufstelle für die Region um Qinsay wurde ihnen  *Cordovan Beratus* (siehe Seite 41) genannt, der Spross einer niederadligen horasischen Familie, der als wohlhabender Plantagenbesitzer und Herrscher in Qinsay residiert und insgeheim Augen und Ohren für den Horas offenhält.

Versuchen die Helden während der Missionsbesprechung, weitere Informationen über die al'anfanischen Invasionspläne und die Strategie für den Feldzug herauszufinden, so stellen sie rasch fest, dass sie hier große Vorsicht walten lassen müssen. Sowohl Commandante Delazar als auch Generalin Zornbrecht erweisen sich bei

diesem Thema als schweigsam und antworten allenfalls ausweichend. Die Helden können in Erfahrung bringen, dass parallel zum Angriff auf Qinsay noch an zwei weiteren Stellen Truppen an Land gebracht werden. Die betreffenden Geschwader tragen die Decknamen *Piranha* und *Brabacuda*. In beiden Fällen sollen rebellische Kemi, die Rhôndas Sache ergeben sind, die Angreifer von Land aus unterstützen. Der genaue Ort der anderen beiden Landungsunternehmen bleibt ihnen verborgen, doch gibt es an der Nordküste nur eine Handvoll Küstensiedlungen, deren Häfen groß genug sind, um für die Al'Anfaner von Interesse zu sein. Zeigen sich die Helden allzu neugierig, werden ihre Vorgesetzten misstrauisch und beginnen ihrerseits Fragen zu stellen.

Borominos Verrat

Der Novize Boromino, der Odilo Kugres-Estrazar als Assistent zugewiesen wurde, versucht insgeheim den Kriegszug zu sabotieren. Seine Eltern dienten in der Schwarzen Armada und sind beide im letzten Krieg gegen das Horasreich, in der großen Seeschlacht von Phrygaios, ums Leben gekommen. Der idealistische Boromino verabscheut das oftmals brutale Vormachtstreben des al'anfanischen Imperiums. Für ihn ist der vom Patriarchen ausgerufene Boronszug nur ein scheinheiliger Deckmantel für die al'anfanische Eroberung des Kemi-Reiches. Auch fürchtet er, dass der Überfall über kurz oder lang ein Eingreifen der Horasier und damit eine Ausweitung des Konflikts zu einem großen Krieg zur Folge haben wird. Ein Krieg, der viele Unschuldige das Leben kosten könnte. Er glaubt deshalb, im Sinne Borons und zum Wohle seiner Heimatstadt zu handeln, wenn er den Feldzug bereits in einer frühen Phase sabotiert, da er hofft, dass Oderin du Metuant diesen dann abbrechen wird. Als Odilos persönlicher Assistent hat er zwar Einblick in die Kriegspläne, jedoch keine Möglichkeit unbemerkt mit den Kemi in Kontakt zu treten. In dieser Situation kam ihm eine Begegnung mit Jesandra Inguez zu Hilfe, die sich auf der Suche nach seelsorgerlichem Beistand an ihn wandte und die er von seinen Ansichten überzeugen konnte. Der Plan, den die beiden ersonnen haben, sieht vor, dass Jesandra unmittelbar nach ihrem Eintreffen in Qinsay den Gouverneur vor der drohenden Invasion und der Anwesenheit der *Rabenkrallen* in der Stadt warnt.



Boromino ahnt nichts von Odilos Plänen und der Verschwörung gegen Oderin du Metuant. Odilo hingegen weiß von Borominos Vorhaben, unternimmt aber nichts, weil er ohnehin damit rechnet, dass der entschlossene, aber in Intrigen unerfahrene Boromino enttarnt wird und so für eine willkommene Ablenkung sorgt, die Aufmerksamkeit bindet. Auch für die Helden kann der Novize eine falsche Fährte sein, die dazu beiträgt, dass sie die Akteure der großen Verschwörung zunächst nicht verdächtigen.

Anlanden

Nach der Einsatzbesprechung haben die Mitglieder der Spezialeinheit nur noch wenig Zeit, um letzte Vorbereitungen zu treffen. Die Schiffskappelle an Bord der *Marbo* steht ihnen offen, wenn sie Boron um seinen Beistand bitten wollen. Odilo und Boromino bieten die Möglichkeit eines seelsorgerischen Gesprächs an und stehen auch zur Verfügung, wenn die Helden einen letzten Willen oder eine Botschaft für Freunde und Angehörige hinterlassen wollen.

Der Einsatz der *Rabenkrallen* genießt hohe Priorität, die Kämpfer können sich bei Bedarf in der Waffenkammer der *Marbo* mit Hand- und Fernwaffen ausstatten und aus den Vorräten des Geschwaders ihre Ausrüstung ergänzen. Zusätzlich erhält jeder von ihnen folgende Grundausrüstung:

- ☛ eine daumenlange, stilisierte Rabenkralle aus Obsidian, mit der sie sich gegenüber al'anfanischen Offizieren als Angehörige der Spezialeinheit ausweisen können,
- ☛ eine passende Verkleidung, um in Qinsay als Einheimische oder Seeleute durchzugehen,
- ☛ ein 10 Schritt langes Kletterseil,
- ☛ einen Wurfhaken,
- ☛ Feuerstein und Stahl sowie einige Portionen Zunder,
- ☛ eine Abblendlaterne,
- ☛ ein kleines Beil (um hölzerne Konstruktionen unbrauchbar zu machen),

- ☛ zwei Granatäpfel (hohle Tonkugeln, gefüllt mit dem hochbrennbaren Hylailer Feuer; QS 4),
- ☛ eine Glasphiole gefüllt mit Alchimistensäure (ein starkes Säuregemisch, das sogar edle Metalle auflösen vermag; QS 5),
- ☛ Verbandsmaterial
- ☛ und Proviant für zwei Tage.



Da die Ressourcen der Schwarzen Armada nahezu unerschöpflich sind, kann den Helden fast jede gewünschte Ausrüstung zur Verfügung gestellt werden. Dies schließt – in begrenzten Mengen – auch Gifte sowie Heil- und Astraltränke mit ein.



Als eine Möglichkeit, die Herausforderung für die Helden zu erhöhen, können bestimmte Ausrüstungsstücke gerade nicht verfügbar sein. In Anbetracht der Größe der Militäroperation können fehlerhaft übermittelte Befehle oder die skurrile Blüten treibende Militärbürokratie unerwartete Hindernisse darstellen („Es tut mir leid, aber aufgrund eines Kopierfehlers wurden alle Wurfanker nach Port Corrad verschifft.“).

Um die Gefahr einer Entdeckung zu minimieren, wird der Trupp der *Rabenkrallen* erst nach Einbruch der Dunkelheit mit einem Beiboot an der Küste westlich von Qinsay abgesetzt. Commandante Delazar, der die Gruppe persönlich bis

Alchimistensäure

Alchimistensäure besteht aus einer Mischung verschiedener Säuren und kann sowohl Objekte als auch Lebewesen schädigen.

Gegen Lebewesen gelten die Regeln für Feuer- und Säureschaden (siehe **Regelwerk** Seite 341). Die Säure richtet 1W3 Punkte Strukturschaden/SP pro KR an. Ist sie in ein dafür vorgesehenes Gefäß gefüllt und soll auf jemanden geworfen werden, ist dazu eine Probe auf *Wurfaffen* notwendig (Reichweite 2/4/8). Dem Gefäß kann man ausweichen oder es mit einer Schild-PA abwehren. Bei einem Schild richtet die Säure Strukturschaden an. Die Säure ist extrem schwer zu löschen: Proben auf *Körperbeherrschung* sind um -2 erschwert.

Typische Ingredienzien: Orasal, Quallen, Seifenreste, Schweiß einer Kröte, Splitter einer scharlatanischen Zauberkugel, verschiedene mindere Säuren

Kosten der Ingredienzienstufe: 50 Silbertaler pro Stufe

Labor: alchimistisches Labor

Brauschwierigkeit: -1

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 3 AP

Qualitätsstufen:

- 1: Die Säure wirkt 1W3 KR.
- 2: Die Säure wirkt 1W6 KR.
- 3: Die Säure wirkt 1W6+2 KR.
- 4: Die Säure wirkt 1W6+4 KR.
- 5: Die Säure wirkt 1W6+6 KR.
- 6: Die Säure wirkt 1W6+8 KR.

Hylailer Feuer

Hylailer Feuer wird streng überwacht und ist fast ausschließlich beim Militär der größeren Reiche Aventuriens verbreitet. Der Besitz von Hylailer Feuer ist in den meisten Regionen Aventuriens verboten.

Gegen Lebewesen gelten die Regeln für Feuer- und Säureschaden (siehe **Regelwerk** Seite 341). Das Feuer richtet 1W3 Punkte Strukturschaden/SP pro KR an (durch *Brennend* auf kleiner Fläche). Alle 5 KR wird die Fläche, die betroffen ist, um eine Stufe größer.

Hylailer Feuer zu löschen, ist extrem schwer: Proben auf *Körperbeherrschung* sind um -5 erschwert. Allerdings zündet das Hylailer Feuer nicht immer beim Aufprall eines Granatapfels (siehe Qualitätsstufen).

Typische Ingredienzien: Erdpech, Holzkohle, Orasal, reinsten Schwefel, Steinöl, Walrat

Kosten der Ingredienzienstufe: 150 Silbertaler

Labor: alchimistisches Labor

Brauschwierigkeit: -4

Voraussetzungen (Brauvorgang): luftdicht

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 10 AP

Qualitätsstufen:

- 1: Zündet bei 1-2 auf W6, brennt 1W6 KR lang
- 2: Zündet bei 1-3 auf W6, brennt 1W6+2 KR lang
- 3: Zündet bei 1-3 auf W6, brennt 2W6+4 KR lang
- 4: Zündet bei 1-4 auf W6, brennt 2W6+6 KR lang
- 5: Zündet bei 1-4 auf W6, brennt 3W6+8 KR lang
- 6: Zündet bei 1-5 auf W6, brennt 3W6+10 KR lang

Granatapfel

Zu den neuesten Entwicklungen unter den Wurfaffen zählt der Granatapfel, eine mit Brandöl, dem gefürchteten Hylaler Feuer, gefüllte Tonkugel. Die Wurfkugel ist mit einer Lunte versehen, die vor dem Wurf entzündet wird. Trifft der Granatapfel auf festen Grund oder eine Rüstung, so zerbricht die Kugel und das brennende, kaum löschbare Öl spritzt umher und entzündet alles

Brennbare. Dem Granatapfel kann man nur ausweichen oder eine Schild-PA ausführen.

Brandöl-Wurfkugeln werden bisher fast ausschließlich in den Armeen der großen Reiche eingesetzt und sind außerhalb des Militärs nicht frei erhältlich. Besitz und Verkauf sind für Zivilisten verboten und werden vielerorts empfindlich bestraft.

Granatapfel

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Granatapfel	Wurfaffen	speziell	2 Aktionen	2/4/8	–	1 Stn	–	200+ S

zum Strand begleitet, schärft ihnen noch einmal ein, dass der al'anfanische Angriff in jedem Fall zum verabredeten Zeitpunkt erfolgen wird. Er verlässt sich darauf, dass die Hafenkette bis dahin unbrauchbar gemacht wurde.

Durch den Mangrovenwald

Nach Verlassen des kniehohen Küstenwassers befindet sich die Gruppe an einem schmalen Streifen Sandstrand, der bereits nach wenigen Schritten in den Dschungel übergeht. Die Landungsstelle liegt wenige Meilen westlich von Qinsay. Der kürzeste Weg führt zunächst durch dichten, unwegsamen Mangrovenwald, dann folgen offene Reisfelder, die bis an die Palisade der Stadt reichen. Jesandra befiehlt dem Helden, der über die meiste Wildniserfahrung verfügt, als Kundschafter voranzugehen. Danach folgt der Rest der Gruppe mit ihr an der Spitze. Balyan bildet die Nachhut und hat ein Auge darauf, dass der Trupp keine auffälligen Spuren hinterlässt und ihnen niemand folgt.

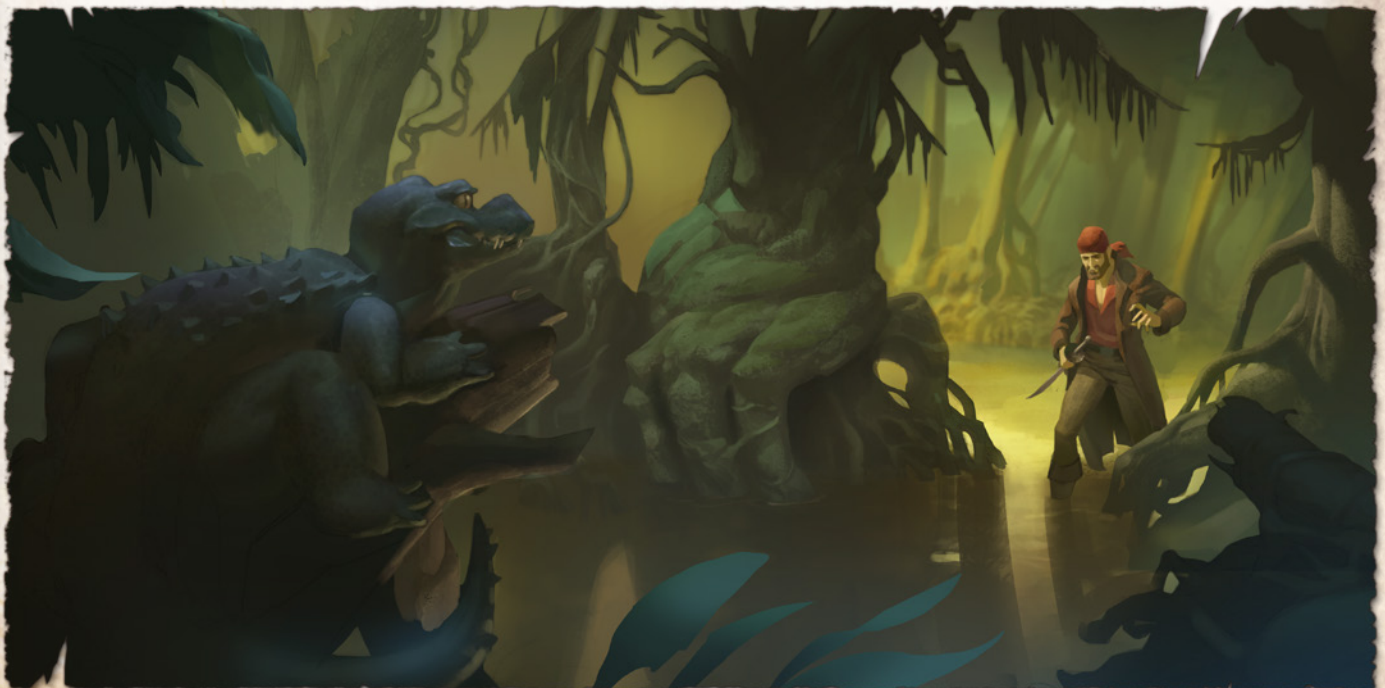
Beim Vorrücken durch den Dschungel erleben die Helden die Widrigkeiten, die ein Vordringen fern der Straßen bedeutet. In der Dunkelheit kommt man nur langsam voran; das dichte Blätterdach erschwert die

Orientierung. Empfindliche Gegenstände, Kräuter und alchimistische Substanzen müssen sorgfältig geschützt und verwahrt werden. Sumpflöcher, undurchdringliches Dickicht und giftige Pflanzen sind nicht die einzigen Herausforderungen. Nachtaktive Raubtiere, Würgeschlangen, handtellergroße Spinnen und ein beharrlicher Kaiman können für unvorsichtige Helden eine ernste Bedrohung werden.

Der Überläufer Kemet'nechet Shatsût, der die Gruppe begleitet, um ihnen ihre Aufgabe in Qinsay zu erleichtern, erweist sich als zusätzliche Last. Er beschwert sich über die Wahl des Weges, stellt Jesandras Entscheidungen infrage, weigert sich, anderen zu helfen, und verhält sich in Gefahrensituationen feige und egoistisch. Die Helden sollten schon nach der Hälfte des Weges genug von ihm haben und ihm am liebsten den Hals umdrehen wollen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Selbst jetzt, mitten in der Nacht, ist die Hitze schwül, drückend und kaum zu ertragen. Triefende Feuchtigkeit dringt überall ein und macht die Griffe eurer Waffen rutschig. Große Moskitos und feiste Egel eröffnen die Jagd auf euer köstliches Blut. Eine Plage,



gegen die auch die Salben und Kräuter, die man euch mitgegeben hat, nur begrenzt helfen. Mühsam bahnt ihr euch euren Weg in der nachtschwarzen Dunkelheit, klettert über die mannshohen Luftwurzeln der Mangroven, stapft durch stinkende Tümpel und weicht verborgenen Sumpflöchern aus. Ein platschendes Geräusch, als würde etwas Großes ins Wasser gleiten, ist zu hören. Hat sich da vorne nicht eben etwas in der Finsternis bewegt?



 Eine zusätzliche Gefahr für die Helden kann die Begegnung mit einem Jagdtrupp kriegerischer Waldmenschen sein, die sich durch den Dschungel nahe an Qinsay herangepircht haben und die Gruppe als Bedrohung ansehen. Die Helden müssen in diesem Fall entweder zu einer friedlichen Verständigung mit den kampfbereiten Kriegerern gelangen oder diese rasch überwältigen, ohne dass Kampflärm die Wachen in der Stadt alarmiert. Die Helden haben es in diesem Fall mit (Anzahl der Helden +2) Stammeskriegern zu tun.

Waldmenschenstammeskrieger

MU 14 KL 10 IN 12 CH 10

FF 13 GE 14 KO 14 KK 13

LeP 36 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 9 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6 RW kurz

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

Katar: AT 14 PA 7 TP 1W6+2 RW kurz

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

Kurzbogen: FK 13 LZ 1 TP 1W6+4* RW 10/50/80

RS/BE: 0/0 (normale Kleidung oder nackt)

Vorteile/Nachteile: Entfernungssinn, Giftresistenz II, Richtungssinn / Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Holzspeer, Katar), Geländekunde (Dschungelkundig), Hruruzat^{AKO158}, Muttersprache Mohisch III, Ortskenntnis (Heimatsdorf), Präziser Schuss/Wurf I (Blasrohr, Kurzbogen), Präziser Stich I (Katar), Verbessertes Ausweichen

I+II, Wuchtschlag I (Waffenlos, Holzspeer)

Talente: Einschüchtern 7, Handel 6, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 10, Überreden 5, Verbergen 9, Wildnisleben 9, Willenskraft 7

Kampfverhalten: Die Stammeskrieger werden versuchen, mit ihren Fernkampfwaffen anzugreifen und dann die geschwächten Helden in Nahkämpfe verwickeln. Die Krieger setzen dabei häufig *Finten* ein.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; sind die Hälfte aller Stammeskrieger geflohen oder handlungsunfähig, flieht der Rest

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger
*) **Gift:** Die Pfeile der Fernkampfwaffen sind fast immer vergiftet, vor allem mit Wurara (siehe **Regelwerk** Seite 342).



Vogelspinne

Größe: 0,15 bis 0,20 Schritt

Gewicht: 0,10 bis 0,15 Stein

MU 14 KL 10 (t) IN 15 CH 11

FF 15 GE 14 KO 12 KK 13 (k)

LeP 6 AsP – KaP – INI 14+1W6

VW 7 SK 1 ZK 0 GS 2

Biss: AT 12 TP 1W2(+Gift)* RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 18, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Vogelspinnen können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Verbergen 16, Willenskraft 10

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 0,5 Rationen Fleisch, Gift (25 Silbertaler)

Kampfverhalten: Eigentlich betrachten Vogelspinnen menschengroße Wesen nicht als Beute, aber seit dem Sternenfall verhalten sich die Spinnen aggressiver und fühlen sich durch die Nähe von Zweibeinern bedroht. Sie beißen dann zur Abschreckung gerne zu und ziehen

sich erst wieder zurück, wenn der Gegner vertrieben wurde.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP; gelegentlich kämpfen die Spinnen auch bis zum Tod

Schmerz +1 bei: 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- QS 1: Vogelspinnengift ist nicht besonders gefährlich.
- QS 2: Seit einiger Zeit sind Vogelspinnen viel aggressiver geworden und ein lästiges Übel.
- QS 3+: Einigen Legenden nach sollen die Vogelspinnen Spione des Namenlosen sein.

Jagd: –2

Sonderregeln:

*) **Vogelspinnengift:** Das Gift der Vogelspinne ist für einen gesunden Menschen nicht sehr gefährlich, allerdings kann die Spinne mehrfach zubeißen. Der Schaden ist dabei kumulativ.

Stufe: 2

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP / 1W3 SP

Beginn: sofort

Dauer: sofort

Kosten: 100 Silbertaler





Würgeschlange

Größe: 6,00 bis 10,00 Schritt

Gewicht: 150 bis 250 Stein

MU 14 **KL** 10 (t) **IN** 14 **CH** 13

FF 8 **GE** 12 **KO** 15 **KK** 18

LeP 60 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 3 **SK** 1 **ZK** 2 **GS** 2

Biss: **AT** 10 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Würgen: **AT** 15 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Klammergriff (Würgen), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 12, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 15, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 8, Verbergen 16, Willenskraft 8

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 150 Rationen Fleisch, Haut (15 Silbertaler)

Kampfverhalten: Würgeschlangen verbergen sich auf Bäumen und lassen sich herunterfallen, sobald sie Beute bemerken und die Gelegenheit günstig ist. Sollte die Schlange am Boden unterwegs sein, bewegt sie sich so leise wie möglich auf ihr Opfer zu, um es zu überraschen. Sie versucht, ihre Opfer zu erwürgen, dabei verbeißt sie sich gelegentlich in sie.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 45 LeP, 30 LeP, 15 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- QS 1: Zu den üblichen Beutetieren der Würgeschlange gehören Affen, Raubkatzen und kleinere Tiere. Doch auch menschengroße Wesen verschmäht sie nicht.
- QS 2: Würgeschlangen sind nicht giftig. Sie versuchen stattdessen, ihre Opfer zu zerquetschen, um sie anschließend komplett zu verschlingen.
- QS 3+: Einige Würgeschlangen sollen die Fähigkeit besitzen, ihre Opfer zu hypnotisieren und sie so am Weglaufen zu hindern. Sie sind jedoch an einer dunkleren Schuppenfarbe zu erkennen.

Jagd: –3

Sonderregeln:

Hypnose: Einige Exemplare können ihre Opfer hypnotisieren (etwa jede vierte Schlange; sie weisen eine dunklere Schuppenfarbe auf.). Dazu ist eine Vergleichsprobe *Einschüchtern* der Schlange gegen *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) notwendig. Für jede Netto-QS der Schlange erhält das Opfer 1 Stufe *Verwirrung*. Das Hypnotisieren dauert 1 Aktion und hat eine Reichweite von 7 Schritt. Es muss zu Beginn Blickkontakt zwischen Schlange und Opfer bestehen, damit die Hypnose eingesetzt werden kann.



Palmviper

Größe: 1,40 bis 1,60 Schritt

Gewicht: 0,75 bis 1,25 Stein

MU 14 **KL** 9 (t) **IN** 14 **CH** 13

FF 11 **GE** 11 **KO** 10 **KK** 14 (k)

LeP 6 **AsP** – **KaP** – **INI** 7+1W6

VW 3 **SK** 0 **ZK** 1 **GS** 4

Biss: **AT** 16 **TP** 1W3(+Gift)* **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch) / Eingeschränkter Sinn (Sicht)

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 9, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 5, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 7, Verbergen 13**, Willenskraft 4

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 0,5 Rationen Fleisch, Haut (10 Silbertaler), Gift (300 Silbertaler)

Kampfverhalten: Palmvipern sind aggressiv und alle Wesen, die in Angriffsdistanz kommen, werden gebissen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 5 LeP, 4 LeP, 3 LeP, 2 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- QS1: Die Palmviper ist angriffslustig und schnappt auch nach größeren Wesen, etwa Pantheren oder Menschen.
- QS 2: Durch ihr grünes Schuppenkleid ist sie perfekt im Dschungel getarnt.
- QS 3+: Die Zähmung einer Palmviper ist fast unmöglich, einzig Echsenwesen und Hexen soll dies gelungen sein.

Jagd: –2

Sonderregeln:

*) **Palmvipergift:** Das Gift der Palmviper kann kleinere Tiere sofort töten, aber selbst Menschen können daran sterben. Der Schaden ist nicht kumulativ.

Stufe: 3

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 4W6 SP / 2W6 SP

Beginn: sofort

Dauer: sofort

Kosten: 400 Silbertaler

) **Tarnung: Durch die Farbe der Schuppen kann die Palmviper sich in entsprechender Umgebung (Dschungel) gut tarnen. Proben auf *Sinnesschärfe* (*Hinterhalt entdecken* oder *Wahrnehmen*), um sie zu entdecken, sind dort um –2 erschwert.



Sumpffegel

Größe: 0,10 bis 0,15 Schritt

Gewicht: 0,05 bis 0,07 Stein

MU 20 **KL** 5 (t) **IN** 13 **CH** 11

FF 9 **GE** 10 **KO** 8 **KK** 10 (k)

LeP 1 **AsP** – **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 0 **SK** 4 **ZK** –5 **GS** 0,1

Saugen: **AT** 15 **TP** 0,25 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteil: Wasserlebewesen

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Saugen), Unterwasserkampf

Talente: Einschüchtern 1, Klettern (keine Probe erlaubt; Sumpffegel können nicht klettern), Körperbeherrschung 1, Kraftakt 1, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 7, Verbergen 11, Willenskraft 14

Anzahl: 2W6+2 (kleine Ansammlung) oder 2W20+20 (große Ansammlung)

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 0,05 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Kampfverhalten: Sumpffegel lauern in Seen, Tümpeln und Sümpfen und versuchen, sich an vorbeikommenden

Opfern festzusaugen (was bei einer gelungenen Attacke auch geschieht). Es dauert etwa 1 Stunde, bis der Sumpffegel gesättigt ist und loslässt. Nach jeweils einer halben Stunde richtet er Schaden an.

Flucht: Sumpffegel fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: egal, da sofort tot

Tierkunde (Wildtiere):

☛ **QS 1:** Sumpffegel sind relativ harmlos, solange man sie rechtzeitig entfernt. Allerdings tut es niederhöllisch weh, Blutegel einfach abzureißen.

☛ **QS 2:** Ein Heiler kann gesäuberte Sumpffegel dazu verwenden, schlechtes Blut seines Patienten abzupapfen.

☛ **QS 3+:** Mittels Magie können Sumpffegel gefahrlos getötet werden, auch wenn sie bereits dabei sind, Blut zu saugen.

Jagd: +1

Sonderregeln:

Abreißen: Wer einen saugenden Blutegel abreißt, erleidet 1 SP. Nur mittels einer gelungenen Probe auf *Heilkunde Wunden* erleichtert um +1, durch Magie (z. B. einen Kampfzauber) oder Liturgien lässt sich ein Egel gefahrlos entfernen.



Kaiman

Größe: 4,00 bis 6,00 Schritt (ohne Schwanz); 4,50 bis 7,50 Schritt (mit Schwanz); 0,40 bis 0,60 Schritt Höhe

Gewicht: 350 bis 500 Stein

MU 16 **KL** 10 (t) **IN** 13 **CH** 12

FF 8 **GE** 11 **KO** 18 **KK** 22

LeP 60 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 4 **SK** –1 **ZK** 3 **GS** 5/7 (an Land / im Wasser)

Biss: **AT** 10 **TP** 2W6+6 **RW** kurz

Schwanz: **AT** 13 **TP** 1W6+4 **RW** mittel

RS/BE: 4/0

Aktionen: 1

Vorteil: Wasserlebewesen

Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf, Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I+II (Biss, Schwanz), Zu Fall bringen (Schwanz)

Talente: Einschüchtern 11, Klettern (keine Probe erlaubt; Kaimane können nicht klettern), Körperbeherrschung 4, Kraftakt 13, Schwimmen 9, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 8, Verbergen 12, Willenskraft 10

Anzahl: 1 (seltene Ausnahme) oder 1W6+1 (kleine Gruppe) oder 2W6+6 (große Gruppe)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 100 Rationen Fleisch, 6 bis 20 Rationen Eier pro Nest, Haut (30 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 5 Silbertaler)

Kampfverhalten: Kaimane verbergen sich im Wasser und schwimmen vorsichtig zu ihrer Beute. Sobald sie nahe genug herangekommen sind, versuchen sie, sich in ihre Beute zu verbeißen und sie anschließend unter Wasser zu ziehen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 34 LeP, 23 LeP, 11 LeP, 5 LeP oder weniger

Fischen&Angeln(Süßwassertiere):

☛ **QS 1:** Kaimane greifen nicht blindlings an, sobald man ins Wasser gefallen ist oder ihr Revier betritt. Sie schwimmen fast lautlos zu ihrer Beute und versuchen, sie zu überraschen.

☛ **QS 2:** Wenn Kaimane ausgehungert sind, geraten sie beim Angriff auf ihre Beute gelegentlich untereinander in Streit. Ein solcher Moment kann die letzte Möglichkeit zur Flucht für die Beute sein.

☛ **QS 3+:** Sind Kaimane satt, greifen sie niemanden an und man kann sie meist gefahrlos passieren.

Jagd: –4

Sonderregeln:

Ins Wasser ziehen: Kaimane, die sich im Wasser aufhalten und Beute vom Strand ins Wasser ziehen wollen, schwimmen zunächst vorsichtig in ihre Richtung. Ist der Kaiman nahe genug an seinem Opfer, schnellst er aus dem Wasser hervor und beißt zu. Sobald sich ein Kaiman in seine Beute verbissen hat, versucht er sie ins Wasser zu ziehen (Vergleichsprobe *Kraftakt* des Kaimans gegen *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* der Beute; gewinnt der Kaiman diese Vergleichsprobe, so wird die Beute ins Wasser gezogen). Kaimane an Land oder solche, die ihre Beute schon im Wasser angreifen, ziehen ihre Beute nicht mit dieser Taktik ins Wasser, sondern nutzen ihre Biss-Angriffe nur, um den Gegner zu verletzen und zu töten.



Neue Vorteile und Sonderfertigkeiten

Angriff auf ungeschützte

Stellen (Spezialmanöver)

Regel: Wenn die AT des Wesens gelingt und die Verteidigung des Ziels misslingt, darf Rüstungsschutz, der durch Kleidung und Rüstungen zustande gekommen ist, ignoriert werden. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Magischer, karmaler oder natürlicher Rüstungsschutz kann auf diese Weise nicht umgangen werden und schützt weiterhin. Die Attacke ist um -2 erschwert.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Klammergriff (Spezialmanöver)

Regel: Dem Wesen muss eine AT mit seinem Fangarm (Tentakel, Arm, Körper etc.) gelingen. Kann der Gegner sich nicht verteidigen, hält der Angreifer ihn fest. Solange der Gegner festgehalten wird, leidet er unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*. Ab der nächsten KR muss das Wesen keine AT mehr würfeln, sondern erzeugt durch Quetschen SP in Höhe der ausgewürfelten TP des Angriffs. Alternativ kann das Wesen 1 Aktion aufwenden, um das Opfer zu seinem Maul zu heben. In der folgenden KR kann das Wesen dann zubeißen, so es über eine Biss-Attacke verfügt. Diese Biss-Attacke gelingt gegen einen festgehaltenen Gegner automatisch. Die Verteidigung des Angreifers sinkt für den Rest der KR, in welcher der Biss stattfindet, auf 0. Der Klammergriff kann nur gegen Gegner kleinerer Größenkategorien eingesetzt werden. Um sich aus dem Klammergriff zu lösen, ist eine gelungene Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) nötig. Mittels einer freien Aktion kann der Klammernde den Gehaltenen loslassen. Sollte der Klammernde sein Opfer angehoben haben, stürzt es und erleidet den Status *Liegend*, sofern ihm nicht eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*) gelingt. Der Angriff ist um -4 erschwert.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Wasserlebewesen (*)

Unterwasserkampf (die Kosten der SF sind in diesem Vorteil einberechnet). Wasserlebewesen können unter Wasser atmen. Außerdem können sie sich darin mit Leichtigkeit fortbewegen, da es sich um ihr natürliches Element handelt. Sie müssen keine Proben ablegen, um nicht zu ertrinken.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Wasserlebewesen als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen.

AP-Wert: 15 Abenteurpunkte

Unterwasserkampf (passiv)

Regel: Für Wesen mit dieser Sonderfertigkeit gelten die Erschwernisse im Kampf unter Wasser nicht (siehe **Regelwerk** Seite 239).

Voraussetzungen: Wesen verfügt über den Vorteil *Wasserlebewesen*

Körperkraft schwacher Wesen

Einige Wesen sind so schwach, dass ihr KK-Wert völlig unbedeutend im Vergleich zu dem menschlichen Bereich der Stärke ist (z. B. Insekten, Skorpione, kleine Feen). Dennoch haben solche Wesen auch einen KK-Wert, um untereinander Vergleiche ziehen und entsprechende Proben ablegen zu können. Um den KK-Wert mit größeren und stärkeren Wesen zu vergleichen, kannst du die untenstehende Tabelle nutzen. Sollte beim KK-Wert eines Wesens ein „k“ (k wie klein) angegeben sein, kennzeichnet dies die Körperkraft schwacher Wesen. Dies bedeutet auch, dass einige Talente, insbesondere *Kraftakt*, keinen Vergleich mit größeren Wesen bestehen. Der FW in *Kraftakt* stellt nur einen Vergleich für die kleinen Wesen untereinander dar. Ein winziger Skorpion wird also nie stärker sein als ein Mensch.

Körperkraft kleiner/menschengroßer Wesen

Kleines Wesen	Mensch
0	0
3	1
6	2
9	3
12	4
15	5

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 liegt auch nicht im Pfeil, sondern im Gift, in das die Spitze getaucht wurde.

Leiteigenschaft: Fingerfertigkeit

Steigerungsfaktor: B

• Möchte ein Held Blasrohre benutzen, so gilt: Der Startwert der Kampftechnik ist wie üblich 6, aber zu Beginn kann der Meister ihm eine Erschwernis von -3 Punkten auf FK-Proben mit auf dem Weg geben, die sich erst nach und nach abbauen. Die Waffe ist für die meisten Helden ungewöhnlich zu führen und deshalb ohne Übung schwerer einzusetzen.

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.

Jesandras Hilfe

Der Weg durch den Dschungel kann dazu dienen, die zu Anfang eher verschlossen erscheinende Jesandra in den Augen der Heldinnen sympathischer zu machen. Unabhängig von ihren heimlichen Plänen nimmt Jesandra ihre Aufgabe als Truppführerin und ihre Verantwortung für die Soldatinnen unter ihrem Kommando ernst. Sie kümmert sich um ihre Leute und scheut sich nicht, in der ersten Reihe zu kämpfen, wenn die Gruppe angegriffen wird. Idealerweise bewahrt Jesandra die Heldinnen durch besonnenes Handeln vor einer Gefahr oder rettet einer von ihnen sogar das Leben. Wenn die Gruppe Vertrauen zu ihr fasst oder sogar das Gefühl hat, ihr etwas schuldig zu sein, trifft ihr überraschender Verrat in Qinsay sie später umso härter.



Durch die Reisfelder

Hat die Truppe den Mangrovenwald erfolgreich durchquert, gilt es, in mond heller Nacht durch das hüfthohe Wasser eines Reisfeldes bis zu einigen verlassenen Lager- schuppen vor dem Palisadenwall vorzurücken, ohne von den wachsamen Blicken der städtischen Garnison bemerkt zu werden (Vergleichsprobe auf *Verbergen (sich Verstecken)* gegen *Sinnesschärfe* der Gardisten). Die Szene dient in erster Linie dem Aufbau von Spannung. Eine Entdeckung in dieser frühen Phase würde die Mission der Helden ernsthaft gefährden, weshalb du ihnen bei misslungenen Proben durchaus ein Quäntchen Glück zugestehen kannst.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Lautlos rinnt das Wasser in eure Stiefel und durchnässt sie, während ihr geduckt durch das überschwemmte Reisfeld schleicht. Der volle Mond, der inzwischen hinter den Wolken hervorgekommen ist, erhellt die Szenerie. Der Schrei eines Affen zerreit die Stille. In euch wchst das bedrohliche Gefhl, beobachtet zu

werden und sehenden Auges in eine tdliche Falle zu laufen. Das offene Feld bietet keinerlei Deckung und die Palisade ist inzwischen so nahe, dass ein Bogenschtze, sollte er dort auf der Lauer liegen, ein leichtes Spiel mit euch htte.



Wege in die Stadt

Im Gegensatz zum im weiten Umfeld befriedeten Al'Anfa, ist das Leben in den Kstensiedlungen des Kemi-Reiches nach wie vor ein stndiger Kampf gegen Waldmenschen, Raubtiere und Piraten. Die Soldaten in Qinsay sind daher nicht nur kampferprobt, sondern auch im Wachdienst erfahren und aufmerksam. Immerhin hat die Geheimhaltung bei der Vorbereitung der Landung funktioniert, sodass die Verteidiger nichts von der bevorstehenden Invasion ahnen und daher nicht bermig wachsam sind. Dennoch mssen die Helden beim Eindringen in die Stadt vorsichtig agieren, um eine Entdeckung zu vermeiden. Sie knnen Qinsay entweder von Land aus betreten, indem sie die Palisade berklettern oder von See her, indem sie sich unweit der Stadt ins Wasser gleiten lassen und zum Hafen schwimmen.

Als Befehlshaberin der Gruppe entscheidet Jesandra darber, welcher Weg gewhlt wird. Sie wird von sich aus den (krzeren) Weg ber die Palisade whlen, zeigt sich gegenber Vorschlgen ihrer Untergebenen aber durchaus offen und ist auch bereit, einen einmal gefassten Plan zu berdenken, wenn die Helden berzeugende Argumente vorbringen.

Qinsay ist von einer hlzernen Palisade von durchschnittlich vier Schritt Hhe umgeben, an deren Innenseite sich ein Wehrgang befindet. Zwischen den angespitzten Baumstmmen wurden scharfe Tonscherben angebracht, die das berklettern des Schutzwalls erschweren. In unregelmigen Abstnden ist der Wehrgang mit nur notdrftig abgedeckten Falllchern versehen, durch die ein nichtsahnender Eindringling drei Schritt in die Tiefe strzen kann. In der Nacht patrouillieren insgesamt fnf Wchter auf dem Wehrgang, um die Reisfelder und die nhere Umgebung der Stadt im Auge zu behalten.

Die Lager- und Werkzeugschuppen, die bis dicht an die Palisade heran stehen, ermglichen es, diese ungesehen zu beobachten und ein Muster in der Abfolge der patrouillierenden Wchter zu entdecken, das ein kleines, aber ausreichendes Zeitfenster bietet, um die Mauer unbemerkt zu berwinden.

Kampftechnik Dolche

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Lnge	Preis
Katar	1W6+1	GE 13	0/-1	kurz	1,25 Stn	40 HF	50 S

Kampftechnik Blasrohre

Name	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Lnge	Preis
Blasrohr	1W2	2 Aktionen	5/20/40	Blasrohrpfeile	0,5 Stn	60 HF	40 S

Anmerkung Ein vergifteter Blasrohrpfeil sorgt bei 1+ SP fr eine Vergiftung beim Opfer.

Um die Palisade hinaufzuklettern, ist eine Probe auf *Klettern* –2 notwendig, ein Seil mit Wurfhaken verhindert den Malus. Oben angekommen gilt es, sich weder an den angespitzten Baumstämmen noch an den scharfen Tonscherben zu verletzen (Probe auf *Körperbeherrschung*, bei Misslingen 1W6 TP). Entscheiden sich die Helden, sich nicht direkt auf der anderen Seite wieder abzuseilen, sondern dem Wehrgang bis zu einer Abstiegsleiter zu folgen, passieren sie eines der Falllöcher (Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen* oder *Wahrnehmen*) für den vorangehenden Helden, um das Loch rechtzeitig zu bemerken, ansonsten erleidet er Sturzschaden (siehe **Regelwerk** Seite 340, 3 Schritt Höhe). Stürzt einer der Helden ab, oder verzögert sich das Überqueren der Palisade aus anderen Gründen, besteht die Gefahr, von einem der patrouillierenden Wächter bemerkt zu werden. Diesen gilt es dann lautlos zu überwältigen, ehe er seine Kameraden alarmieren kann.

Kemet'nechet Shatsût erweist sich als recht geschickt beim Schleichen und Verbergen, das Klettern zählt hingegen nicht zu seinen Stärken, sodass er ohne fremde Hilfe einige Zeit benötigt, die Palisade zu erklimmen. Er kann die Gruppe vor den Falllöchern warnen, kennt allerdings nicht deren genaue Positionen.

Entscheidet sich die Gruppe, schwimmend über den Hafen in die Stadt einzudringen, gilt es zunächst, die Stadt entlang der Palisade zu umschleichen. Die Gefahr, entdeckt zu werden, ist in diesem Fall deutlich geringer, Voraussetzung ist allerdings, dass alle Gruppenmitglieder passable Schwimmer sind. Von Nachteil ist außerdem, dass Ausrüstung, Waffen und Rüstungen nur in begrenztem Umfang mitgeführt werden können (Probe auf *Schwimmen*, bei Misslingen 1W6 SP). Sofern sie keine Möglichkeit finden, ihre Kleidung trocken zu halten, kommen die Helden außerdem vollkommen durchnässt in Qinsay an, was ihnen bei Begegnungen mit Einheimischen unwillkommene Aufmerksamkeit bescheren kann. Kemet'nechet ist ein mäßiger Schwimmer, vermag sich aber über Wasser zu halten, solange er dabei kein Gepäck transportieren muss. Schwierigkeiten könnten sich ergeben, wenn ein hungriger Kaiman aus dem Anguka-Fluss auf die Helden aufmerksam wird (Werte siehe Seite 31).

Ein Eindringen mit Hilfe von Flößen oder Boten birgt die Gefahr, vorzeitig entdeckt zu werden, sodass Jesandra derartige Vorschläge ablehnen wird – es sei denn, die Helden überzeugen sie mit einem guten Plan vom Gegenteil.



Stadtwachen von Qinsay

MU 13 KL 11 IN 13 CH 11

FF 12 GE 13 KO 13 KK 14

LeP 32 AsP – KaP – INI 11+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 6

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 12 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

Hellebarde (2H): AT 12 PA 5 TP 1W6+6 RW lang

Säbel: AT 12 PA 6 TP 1W6+3 RW mittel

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

RS/BE: 5/1 (Schuppenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: Krankheitsresistenz I, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) I / Persönlichkeitschwächen (vor allem Arroganz), Schlechte Eigenschaft (vor allem Goldgier)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Finte I (Waffenlos, Dolch, Hellebarde, Säbel), Muttersprache Garethi III, Ortskenntnis (Qinsay), Wuchtschlag I (Waffenlos, Hellebarde, Säbel), Zu Fall bringen (Hellebarde)

Talente: Einschüchtern 8, Fesseln 10, Gassenwissen 8, Handel 6, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 10, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 10, Überreden 5, Verbergen 6, Willenskraft 8

Kampfverhalten: Die Gardisten sind erfahren und aufmerksam. Vor einem Handgemenge versuchen sie zuerst mit ihren Armbrüsten ihre Gegner auszuschalten. Im Nahkampf agieren sie mit ihrer Hauptwaffe, dem Säbel, und schlagen abwechselnd *Finten* und *Wuchtschläge*.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; sollten die Gardisten in deutlicher Unterzahl kämpfen (doppelt so viele Helden wie Gardisten), muss zu Beginn jeder KR 1W6 gewürfelt werden. Bei 1-4 fliehen alle restlichen Gardisten.

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

IN QINSAY



Wenn die Helden es geschafft haben, die Palisade unbemerkt zu überwinden, haben sie das erste Hindernis ihrer Mission bewältigt. In einer ruhigen Ecke teilt Jesandra die Truppe auf. Während sie und Balyan Hafen, Burg und Sperrkette auskundschaften, sollen die Helden zunächst den Kontaktmann Augusto Harnendez aufsuchen und diesen zur Kooperation beim Eindringen in die Burg bringen.

Agusto hat zudem in den letzten Monaten den Auftrag gehabt, so viel wie möglich über die Stimmung und die Ansichten in der Bevölkerung in Erfahrung zu bringen, sodass er in der Lage sein sollte, den Helden einige Sympathisanten der Prinzessin zu nennen. Diese sollen sie dann aufsuchen und je nach deren Nutzen zu Hilfsdiensten beim im Morgengrauen erfolgenden Angriff verpflichten. Treffpunkt soll zur siebten Stunde im Haus des Harnendez sein.

Kemet'nechet Shatsût lässt sich mit einem prall gefüllten Beutel klingenden Goldes für die Informationen über die Stadt und ihre Bewohner auszahlen und verlässt die Gruppe unter dem angewiderten Blick der Capitana. Er müsse sich nun seinem normalen Tagwerk hingeben, um keinen Verdacht zu erregen.



Helden im Dienste des Horas haben noch eine weitere Aufgabe: Sie müssen den horasischen Esquiro  Cordovan Beratus aufsuchen und mit ihm über die Evakuierung horasischer Bürger aus der Stadt sprechen.

Qinsay

Region: Hauptstadt der Provinz Yunisa, nach Yleha größte Stadt an der kem'schen Nordküste

Einwohner: 390 (ca. 90 Novadis, 70 Horasier)

Herrschaft: Akîb (Gouverneur) Zahid al'Kaban

Tempel: Boron (kem'scher Ritus)

Handel und Gewerbe: Fischfang, Piraterie

Militär: 30 Stadtgardisten

Besonderheiten: Burg Kwin, wehrhafte altbosparanische Festung.

Stimmung in der Stadt: Zwischen Anhängern Rhôndas („Rebellen“) und Elas („Loyalisten“) tief gesplante Bevölkerung, wachsende Feindseligkeiten der einheimischen Kemi gegen horasische und novadische Mitbürger, die mit schwindender Loyalität zum Königshaus in Khefu einhergeht. In der Hafengegend sind Seeräuber aus aller Herren Länder anzutreffen, die sich für neue Fahrten rüsten oder ihre Beute verpressen.



Natürlich ist es für den Spielleiter immer schwer, vorherzusagen, was die Helden wann und wo genau tun werden und auf welche Ideen und Lösungsvorschläge sie schließlich kommen. Dennoch wollen wir dir an dieser Stelle einen möglichen Zeitplan über den Ablauf der Ereignisse in Qinsay geben, sodass du besser absehen kannst, welche Ereignisse und Aktivitäten wann erfolgen können oder sollen.

5. Boron 1042 BF

- 3:00 Uhr:** Die Helden dringen über die Palisade in Qinsay ein und trennen sich von Jesandra und Balyan.
- 3:30 bis 4:00 Uhr:** Die Helden suchen Augusto Har-nendez auf und verhören ihn.
- ab 4:00 Uhr:** Die Helden beginnen mit der Suche nach Verbündeten. ✱ Helden im Dienst des Horas treffen sich mit Esquirio Cordovan Beratus.
- 6:00 Uhr:** Jesandra spricht bei Gouverneur Zahid al’Kaban vor. Die Stadtgarde wird alarmiert und die Fahndung nach den Helden beginnt.
- 6:30 Uhr:** Die Helden finden Balyans Leiche und begeben sich möglicherweise auf die Suche nach Jesandra und dem mutmaßlichen Verräter.
- 9:00 Uhr:** Die Stadtgarde kommt den Helden immer näher und so suchen sie sich ein sicheres Versteck und warten den Einbruch der Dunkelheit ab.
- 19:00 Uhr:** Mit Einbruch der Nacht suchen die Helden weitere potenzielle Verbündete auf. ✱ Helden im Dienst des Horas kümmern sich um die horasischen Bürger, welche die Stadt vor Beginn des al’ananischen Angriffs verlassen sollen.

6. Boron 1042 BF (Tag der Invasion)

- 4:00 Uhr:** Die Helden dringen in die Burg ein, um Gouverneur Zahid al’Kaban zu fangen oder zu töten. Möglicherweise versuchen sie zudem, die Sperrkette bereits in der Burg zu sabotieren.
- 5:00 Uhr:** Die Helden dringen in den Ketenturm im Hafen ein und sabotieren die Sperrkette.
- 6:00 Uhr:** Die al’ananische Flotte greift Qinsay an.

Qinsay ist eine wehrhafte, um die alte bosparanische Burg unter dem Winde, später Windsburg, heute Burg Kwin, erbaute Siedlung, die zusammen mit dem östlich liegenden Yleha die kem’sche Nordküste beherrscht. Ursprünglich ein am trägen, kaimanverseuchten Anguka-Fluss gelegener reiner Ankerplatz und Flottenverpflegungsort, war die Siedlung bald schon Anlaufstelle für bosparanische, kem’sche und verbündete Piraten, die hier einen vor Waldmenschen sicheren Hafen fanden. Mit der Zeit siedelten sich mehr und mehr Kemi an, die den Seeräubern und Seesoldaten mit allerlei Dienstleistungen die Taschen zu leeren verstanden. Die Oberhoheit über den strategisch wichtigen kem’schen Flecken wechselte im Laufe der Jahrhunderte oft. Neben Bosparanern konnten auch Mittelreicher, Brabaker und Al’Anfaner zeitweise ihr Banner auf den Türmen von Burg Kwin aufziehen.

Im ersten Kemikrieg erklärte sich nach Königin Peris Unabhängigkeitserklärung die strategisch und wirtschaftlich bedeutsame und *de facto* unabhängige Siedlung dem neuen Kemireich für zugehörig und wurde sofort Ziel von Tar Honaks Invasionstruppen. Nach einer zweimonatigen Belagerung fiel die tapfer und hartnäckig vereidigte, nahezu komplett zerstörte Burg schließlich an die Al’Anfaner. Nach der Vertreibung der Invasoren wurde Qinsay neu aufgebaut und die Palisade sowie Burg Kwin deutlich verstärkt. Durch den Zuzug novadischer Flüchtlinge aus dem Norden wuchsen nicht nur die Bevölkerungszahlen stetig an, sondern auch die Spannungen zwischen einheimischen Kemi und den „ungläubigen“ Neusiedlern. Mit zunehmendem Einfluss Vinsalts auf das Kemireich kamen in den letzten Jahren auch zahlreiche Horasier nach Qinsay, die dank ihrer rechtlichen Privilegien im Handel und im Plantagenwesen dominieren und inzwischen die wohlhabende Führungsschicht in der Siedlung darstellen – sehr zum Unwillen der Einheimischen.

Die Stadt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unter dem Licht des vollen Tropenmondes macht ihr eure ersten Schritte in der Stadt, in der nun eure Mission beginnt. Leise lasst ihr die Palisade hinter euch und taucht ein in die dunklen Gassen zwischen den Hütten und Häusern, die überwiegend aus Holz gefertigt und mit Palmblättern gedeckt sind – unvermittelt fragt ihr euch, wie diese Bauweise vor dem alltäglichen Dschungelregen schützen soll.

Der sandige Boden knirscht leise unter euren Füßen, als ihr drei vereinzelt Palmen passiert, die irgendeine unbestimmbare Laune der Bewohner am Wegesrand hat stehen lassen, und erreicht das Ufer des Anguka, der träge im Mondlicht dahinfließt. Ein Kaiman ruht unbehelligt und unbewegt am gegenüberliegenden Ufer. Sein starrer Blick scheint abzuwägen, ob es die Mühe wert ist, den Fluss in eure Richtung zu überqueren. Es ist still in der Stadt. Viel mehr als harte Arbeit auf dem Meer oder den Plantagen vor der Palisade scheint das Leben hier den einfachen Menschen nicht bieten zu können.



Nur im Hafengebiet würdigt man Herrn Borons Segnungen nicht: Lichtschein von zahlreichen Fackeln, das Grölen und Streiten der Betrunknen und hier und da sogar das Geklirr von Waffen lassen keinen Zweifel daran, dass das ansonsten so friedliche Örtchen auch für allerlei rauflustiges Gesindel eine gewisse Anziehungskraft besitzt. Euer Blick wandert nach links, wo über den Hütten und Häusern Burg Kwin aufragt. Ein Wachfeuer brennt auf dem Turm der alten bosparanischen Feste, doch die aufmerksamen Wachen halten den Blick auf das weite Meer gerichtet, nicht ahnend, dass der Feind diesmal von innen zuschlagen wird.



Man sagt ja, dass ...

Natürlich gibt es in einer Kleinstadt wie Qinsay reichlich Klatsch und Tratsch. Wenn sich die Helden nicht nur auf Agustos Aussagen über seine Mitbürger und Mitbürgerinnen verlassen wollen, können sie auch an anderen Stellen, etwa bei ihrem Führer Kemet'nechet Shatsūt, auf dem Markt oder in den Tavernen und Läden Erkundigungen einholen.

- „Der Gouverneur hat es schon schwer. Auch wenn hinter seinem Rücken gehetzt und intrigiert wird, ist er doch immer bemüht, seine Untertanen gerecht und gleich zu behandeln. Eine Schande, dass er jetzt sogar eine Leibwache braucht.“ (+)
- „Mehet'neb besteht jetzt darauf, 'Yasmin' genannt zu werden. Ich finde, sie übertreibt mit ihrer Liebe zu diesem Horasreich ganz gehörig.“ (+/-)

- „Aka-Peh hat den bösen Blick. Wer sie verärgert, stirbt binnen eines Götterlaufs!“ (-)
- „Diesem Mawdli am Hafen kann man nicht trauen. Insgeheim hetzt er seine Götzendienen gegen uns Einheimische auf. Irgendwann werden sie uns allen im Schlaf die Kehlen durchschneiden.“ (-)
- „Alvaro Thorleifsson mag zwar Thorwaler sein, aber sein Hass gegen die Horasier ist noch größer als der auf die Al'Anfaner.“ (+)
- „Agusto scheint sich nun endlich vom Tod seines Sohnes zu erholen. In den letzten Wochen zeigte er sich wieder mehr unter den Leuten. Er scheint wieder Lebensmut gefasst zu haben.“ (+)
- „Kemet, der Segelmacher, ist ein Idiot. Dem kann man mit einer guten Geschichte alles verkaufen.“ (+)
- „Auf Hauptmann Gramland kann sich der Gouverneur verlassen. Wäre der ihm nicht so ergeben, würde dieser Novadi schon längst im Anguka treiben.“ (-)
- „Den Tigerhai solltet ihr unbedingt besuchen. Der Schnaps ist billig, die Spieltische freundlich und die Weiber und Knaben sind genau wie der Schnaps.“ (-)
- „Alrike Stolz von der Boronsruh ist hier Auge und Ohr des Horas. Sei vorsichtig, was du in ihrer Gesellschaft sagst.“ (-/+)
- „Der Bäcker Mehltener ist ein Spion des Horas. Er kundschaftet die Stadt aus, damit die Schergen aus Vinsalt sie leichter übernehmen können, wenn sie Königin Ela absetzen.“ (-)

- „Diese Forscherin di Fonza ist mit Sicherheit eine horasische Agentin. Sie trägt zu dick mit ihrer Weltfremdheit auf.“ (-)
- „Esquiro Beratus ist viel zu wohlhabend und einflussreich, als dass er nicht für die Horasier herum-schnüffeln würde. Dank ihm wissen die alles, was hier wichtig ist.“ (+)

Für oder gegen uns ...

Die folgende Liste von Persönlichkeiten und die Örtlichkeiten ihrer Geschäfte und Wohnungen kann den Helden von ihrem Kontaktmann Augusto Harnendez ausgefertigt werden.

Bewohner und Loyalitäten in Qinsay

Name	Funktion	Loyalität	Nummer
Agusto Harnendez	Händler	Rhonda	(15)
Aka-Peh	Schamanin	Ela	(5)
Alrike Stolp	Wirtin der Pension Boronsruh	Ela	(G02)
Alvaro Thorleifsson	Bootsbauer	Rhonda	(3)
Amalthea di Fonza	Forscherin	Horas	(18)
Amûn're Rondrian Gramland	Gardehauptmann	Rhonda	(10)
Boronian Bergmarkt	Borongeweiheter	Ela	(T01)
Brono Kalmann	Heiler	Rhonda	(16)
Cordovan Beratus	Horasischer Spion und Händler	Horas	(12)
Eli Asam	Netzknüpfer, Mawdli	Ela	(17)
Esidro Mehlteuer	Bäcker	Ela	(5)
Jucho Sowotski	Wirt des Wirtshauses Zum fliegenden Bornländer	Ela	(G03)
Kemet Hesep	Segelmacher	neutral	(3)
Kemet'nechet Shat'sût	Geschäftsmann	Rhonda	(22)
Mehet'neb „Yasmin“ Ok	Gemüsehändlerin	Rhonda	(6)
Nahwaz al'Hallimach	Krämer	neutral	(13)
Neb'imen	Bootsbauer	Rhonda	(3)
Ranhild	Mündel des Harnendez	Rhonda	(15)
Salas Tá'kem López	Wirt der Taverne Tigerhai	neutral	(G01)
Sát'mehyt Lagronez	Kräuterhändlerin	Rhonda	(2)
Sekem Djuseth	Bettler	Ela	(überall)
Uneb Petkem	Bootsbauer	Rhonda	(3)
Veser Hesá	Bootsbauer	Rhonda	(3)
Zahid al'Kaban	Gouverneur	Ela	(1)

 Agustos Wissen über die Sympathien und Motive der einzelnen Persönlichkeiten kann variieren. Die Helden werden es umso leichter haben, je mehr Augusto über die einzelnen Personen weiß und preisgeben kann, wobei der wichtigste Helfer  Amûn're Rondrian Gramland ist, der Kommandeur der Stadtgarde.

 Die Helden werden es bei ihrer Mission schwerer haben und unter größerem Zeitdruck arbeiten müssen, wenn Augusto nur ein oder zwei sichere Sympathisanten Rhondas enttarnen konnte. Die Helden können dann entscheiden, ob sie über diese Erstkontakte nach noch mehr Unterstützung suchen wollen, oder es bei nur geringer Unterstützung von Seiten der Stadtbevölkerung belassen wollen.

Kemet'nechet Shatsût weiß nur Allgemeines und Offensichtliches über die Bewohner der Stadt und ist auch sehr zurückhaltend mit seinen Informationen. Schließlich weiß man nicht, wer letztendlich den Sieg davontragen wird, und da ist es besser, es sich mit keiner Seite zu verderben.

Burg Kwin (01)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bereits auf den ersten Blick sieht man, dass Burg Kwin für jeden Angreifer eine hart zu knackende Kokosnuss ist. Die Mauern sind dick und hoch; auch scheinen mehrere Geschütze in Stellung gebracht worden zu sein. Die zwei Schritt breite Zugbrücke ist herabgelassen. Zwei Wächterinnen, die eine rothaarig und vernarbt, die andere erschreckend dünn und

groß, durchsuchen gerade die Kiepe eines unterwürfigen Bittstellers, der wohl die Burg betreten will. Auf dem alles überragenden Bergfried zieht ein Wächter gerade das kem'schen Banner empor. Die vom Meer her wehende steife Brise zerrt an dem flatternden, schwarzen Stoff, als fühle sie sich durch das Bildnis des Raben darauf beleidigt.



Die alte bosparanische Festung ist die Residenz des Gouverneurs **▲ Zahid al'Kaban** (siehe Seite 52). Eine genauere Beschreibung der Burg und ihrer verschiedenen Örtlichkeiten findest du auf Seite 49.

Kräuterladen (02)

Der Kräuterladen Qinsays ist ein schlichtes Holzgebäude mit Vordach und großem Auslagefenster. Alles hier wirkt wohlgeordnet und sauber; eine Reminiszenz an die militärische Vergangenheit und die Blindheit der Besitzerin.

▲ Sāt'mehyt Lagronez (32, blind, auffallend kräftig, breitschultrig, kurze, graue Haare, Narbe quer über das Gesicht, herausragender Geruchssinn; Vorteil Herausragender Sinn (Geruch & Geschmack), Nachteil Blind, Handel 13 (14/14/14), Pflanzenkunde 14 (14/14/11), Willenskraft 11 (14/14/14), SK 2) ist zur einen Hälfte Al'Anfanerin und zur anderen Hälfte Kemi. Gezeugt im ersten Kemikrieg, wurde sie in Al'Anfa geboren und verdingte sich viele Jahre lang als Dukatengardistin. Vor drei Jahren kam die Veteranin nach Kemi, um hier das Glück zu finden, das sie in Al'Anfa vergeblich gesucht hat. Ihre Ansichten über Königin Ela und ihre Schwester behält sie bisher für sich, doch mit Beginn der al'anfanischen Invasion ist für sie der Tag gekommen, den sie ersehnt hat. Gewinnen die Helden ihr Vertrauen, wird sie sich bereitwillig der Sache Rhôndas anschließen. Ihr Laden bietet eine große Anzahl von Rauschmitteln, Heilkräutern und Gewürzen; Alchemika wie Antidot oder Schlafgift sucht man hier jedoch vergeblich.

Der Segelmacher (03)

Der Segelmacher **▲ Kemet Hesep** (31, muskulös, friedlich, schlichtes Gemüt, Glatzkopf; Handel 9 (9/12/13), Stoffbearbeitung 12 (9/15/15), Willenskraft 5 (11/12/13), SK 0) ist viel zu einfach gestrickt, um die Wirrnisse der städtischen Intrigen zu durchschauen. Er hat es sich in seinem bescheidenen Leben eingerichtet und arbeitet hart, um seine vierköpfige Familie (Ehefrau, zwei Söhne, eine Tochter) durchzubringen. Al'anfanische Helden werden ihm möglicherweise auf ihrer Flucht begegnen. Überzeugt man den einfachen Mann dann mit einer glaubhaften Geschichte, wird er die Helden auch vor den Suchtrupps der Stadtgarde in seinem vermüllten, windschiefen Haus verstecken.

Die Bootsbauer (04)

Qinsays Bootsmachergilde ist in einem Holzgebäude untergebracht, das einem thorwalschen Langhaus

nachempfunden wurde. Das robust gebaute Haus ist an der Außenseite mit typisch thorwalschen Schnitzereien verziert.

Bootsbauermeister **▲ Alvaro Thorleifsson** (35, Hüne, langes, blondes Haar, Vollbart, narbiges Gesicht, gewaltige Nase; Boote & Schiffe 12 (14/12/16), Holzbearbeitung 14 (14/12/15), Willenskraft 12 (13/13/12), SK 1) ist Nachkomme von Thorwalern, deren Otta nach einem Angriff auf Neu-Bosparan vor der Küste Qinsays von Horasiern versenkt wurde. Der Hass seiner Eltern hat sich auf ihn übertragen und durch Königin Elas horasfreundliche Politik noch verstärkt, sodass er sich inzwischen sogar fest auf die Seite Rhôndas und ihrer al'anfanischen Verbündeten gestellt hat. Thorleif und seine drei Gesellen **▲ Neb'imen** (männlich, 17, kahl, ungeschickt, nervös; Holzbearbeitung 8 (11/12/13), Willenskraft 6 (10/9/10), SK 0), **▲ Uneb Petkem** (weiblich, 15, langes schwarzes Haar, sehr attraktiv; Vorteil Gutaussehend I, Betören 8 (11/13/13), Holzbearbeitung 9 (13/12/13), Willenskraft 7 (11/12/13), SK 1) und **▲ Vesper Hesá** (männlich, 16, aufässig, vorlaut, verliebt in Uneb; Holzbearbeitung 10 (13/13/12), Willenskraft 9 (13/11/11), SK 1) werden den Helden beim Unruhe stiften nur zu gerne helfen – aufwendige Überzeugungsarbeit ist hier nicht zu leisten.

Der Marktplatz



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Jetzt, am Tage, geht es in der kleinen Stadt sehr geschäftig zu. Der Marktplatz, kaum mehr als ein rundes sandiges Areal mit einem Dutzend Bretterbuden und Verkaufsständen, scheint der beliebteste Treffpunkt der Stadtbevölkerung zu sein. Ihr seht einen prächtigen Edelmann, gekleidet mit Federhut, Brokatwams und teuren Stiefeln, wie er sich mit einer dicklichen, kleinen Einheimischen unterhält. Die wulstlippige Frau lässt sich in gespreiztem Garethi über ihre Vorliebe zur neuesten horasischen Mode aus, während der mit dem Titel Esquirio angesprochene hohe Herr gütig lächelnd zuhört und einer seiner beiden breitschultrigen, mit Säbeln bewaffneten Leibwächter die Augen verdreht.



Der Marktplatz von Qinsay ist ein von Palmen umgebenes, sandiges Areal, auf dem permanent Buden, Garhöfen und Verkaufsstände miteinander wetteifern. Nachts ist der Platz wie ausgestorben, da sich das „Stadtleben“ nach Sonnenuntergang ins nordöstliche Hafenviertel verlagert.

Die Bäckerei (05)

Die Bäckerei ist ein aus Stein gefertigtes ehemaliges Kasernengebäude. Im mittleren Bereich, einem zweistöckigen Turm mit einem nachträglich gemauerten, stetig rauchenden Schornstein, ist die Backstube untergebracht. Im nördlichen Flügel befindet sich der Verkaufsraum; der südliche Flügel beherbergt die

Wohnquartiere der Bäckersfamilie. Der trutzige, abweisende Eindruck des Gebäudes wird durch die köstlichen Düfte, die aus den schmalen Schießscharten dringen, erheblich entschärft.

Der Bäckermeister ist **♣ Esidro Mehlteuer** (49, dick, schwitzend, rundes, freundliches Gesicht, dünner Oberlippenbart, Haarkranz; Handel 10 (12/13/13), Lebensmittelbearbeitung 12 (13/14/14), Willenskraft 9 (12/13/13), SK 1) aus Kuslik, der ursprünglich nach Neu-Bosparan übersiedeln wollte, dann aber in Qinsay hängenblieb, eine einheimische Mohafrau ehelichte und die Siedlung mit seinen Kreationen aus Kokosgebäck in immer neuen Formen beglückt. Esidro hat sich in das Kemiland verliebt und wird auf gar keinen Fall ohne seine Gemahlin die Siedlung verlassen.

Vor der Bäckerei, auf einem Lager aus Blüten und Blättern sitzt tagein, tagaus die Schamanin **♣ Aka-Peh** (25, dünn, haarlos, über und über tätowiert, angefeilte Zähne, große, dunkle Augen; Götter & Kulte 12 (13/13/14), Willenskraft 13 (15/14/14), SK 2), die Ehefrau des Bäckers. Sie reagiert völlig unvorhersehbar, je nachdem, was sie meint, was den Geistern gefällt. Da Esidro sich schlichtweg weigert, die Siedlung ohne sie zu verlassen, kann es sein, dass horasische Helden auf Rettungsmission den Geistern etwas „nachhelfen“ müssen – sei es durch Magie oder Überzeugungsarbeit. Wegen eines Tabus nutzt Aka-Peh ihre Kräfte nur bei Tageslicht, kann aber aufgrund ihrer Fähigkeiten in der Heilkunst und ihrer Kenntnis der umliegenden Wälder für die Gruppe der Flüchtlinge eine große Hilfe sein.

Der Gemüseladen (06)

Die Gemüsehändlerin **♣ Mehet'neb** „Yasmin“ *Ok* (26, klein, verschlagen, dick, misstrauisch, schüchtern, langer Zopf, wulstige Lippen; Handel 11 (13/13/11), Willenskraft 11 (11/13/11), SK 1) haust in einem großen, einstöckigen Gebäude aus Palmholz. Auf einer kleinen Veranda sind tagsüber zahlreiche Kisten mit ihren Waren ausgestellt: Bananen, Maniok, Papayas, Mangos, Kokosnüsse und sogar Gewürze.

Mehet'neb, die sich aus Tarnungsgründen lieber „Yasmin“ rufen lässt, gibt vor, eine große Bewunderin des horasischen Hofes und dessen Kultur zu sein, ist aber insgeheim eine Spionin Prinzessin Rhôndas, die nunmehr seit einem Jahr die Lage in Qinsay ausforscht. Sie ist es auch gewesen, die Augusto mit der al'anfanischen Erpresserpost versorgt hat. Ihr Kontakt ist ein ihr unbekannter, immer verumumt auftretender Agent der „Hand Borons“, mit dem sie einmal im Mond heimlich Informationen und Instruktionen austauscht. Mehet'neb ist keine Spionin aus politischen oder religiösen Gründen, vielmehr nimmt sie die Gefahren eines Agentinnenlebens nur deshalb auf sich, weil sie hoffnungslos in Rhônda verliebt ist, seit sie die Prinzessin dereinst einmal in Al'Anfa von weitem gesehen hat. Haben die Helden sie auf ihre Seite gezogen, so hat „Yasmin“ neben nervtötenden Elogen über die „Schönheit, Anmut und Grazie der Prinzessin“ noch weitaus Wichtigeres zu bieten: Die Gemüsehändlerin verfügt nicht nur über weitreichende

Informationen zu Freund und Feind in der Stadt, sondern hat in ihrem Vorratsraum sogar ein kleines Waffenlager angelegt, um diejenigen Bürger auszurüsten, die sich im Ernstfall für ihre Angebetete erklären werden. Mehet'neb kennt den Abfallschacht der Burg (siehe Seite 50), der sich als Möglichkeit zum Eindringen anbietet, weiß aber nicht, wie dieser zugänglich ist.

Haus des Kemet'nechet Shat'sût (06)

Das schmucke, zweigeschossige Holzhaus am Rande Marktplatzes verfügt über eine umlaufende Veranda und einen Balkon im ersten Stock. Hier haust der verräterische Kemet'nechet Shat'sût mitsamt seiner Familie. Sein blinder Vater **♣ Men'ká-rê** (80, langes weißes Haar, gebeugt, fast blind; Nachteil Eingeschränkter Sinn (Sicht), Willenskraft 15 (11/16/15), SK 2), seine Frau **♣ Maka** (41, verlobt, schwarzes strähniges Haar, schlechte Zähne; Nachteil Hässlich I, Willenskraft 10 (13/12/10), SK 1) und seine Söhne **♣ Temkát** (8, frech, vorlaut, diebisch) und **♣ Sehpses'maat** (6, ruhig, macht alles, was sein Bruder vornimmt, ängstlich) gehen keinen besonderen Geschäften nach, sondern leben von dem, was der gewiefte Opportunist Kemet'nechet nach Hause bringt.

Die Viehkoppel

Jeden Tag bei Sonnenuntergang werden die Wasserbüffel der städtischen Bauern von den Feldern vor der Stadt auf die Viehkoppel nahe des Marktes getrieben und jeden Morgen wieder von dieser hinaus auf die Felder geführt.

Garnison der Stadtgarde (08)

Das Steingebäude der Garde ist ein zweistöckiger, grober Bau, der neben Unterkünften für die Gardisten eine Waffen- und Rüstkammer sowie das Hafenamts und eine Schreibstube beherbergt. An der Nordseite steht ein rostiger, aber stabiler Eisenkäfig, der als Gefängnis dient und Platz für fünf Häftlinge bietet. Die Gardisten haben aber auch kein Problem damit, die dreifache Anzahl an Delinquenten einzuschließen – schließlich kann man auch im Stehen schlafen.

Die dreißig Stadtgardisten Qinsays sind ein Spiegelbild der Bevölkerung: Neben sechzehn loyalistischen Gardisten, von denen sechs der Rastullah-Gemeinde angehören, gibt es in ihren Reihen fünf (heimliche) Rhônda-Anhänger. Der Rest der Truppe ist in ihrer Loyalität nicht festgelegt; neben etlichen Opportunisten, die sich bereitwillig den Invasoren anschließen werden, wird sich der ein oder andere auch für Königin Ela erklären. Der Hauptmann der Stadtgarde, **♣ Amûn're Rondrian Gramland** (33, klein, kupferfarbene Haut, langes, schmalziges Haar, Kinn- und Backenbart, religiös, bestechlich, hervorragender Säbelfechter; Kriegskunst 12 (14/12/14), Willenskraft 12 (14/14/13), SK 2), ist zwar bei Schmugglern und Dieben gerne zu profitablen Kompromissen bereit, steht aber ansonsten fest zu Prinzessin Rhônda, die er sehnlichst erwartet, um das ganze „ungläubige Gesindel samt dem Novadi auf dem Gouverneursthron auszukehren“. Er wird sich den Helden anschließen und

die Such- und Verteidigungsaktionen der Stadtgarde sabotieren, sollten sie ihn von ihrer Aufrichtigkeit überzeugen können. Amûn're kennt ebenfalls den Abfallschacht, der in die Burg führt. Er weiß auch, dass dieser mit einem Gitter gegen Eindringlinge gesichert ist, aber nicht, wer alles über die Schlüssel dazu verfügt.

Brekons Steg

Die Brücke über den Anguka wird von zwei Holztürmen flankiert, die Tag und Nacht mit je einem Wächter besetzt sind. Die Brücke verfügt zu den Seiten hin über eine fast einen Schritt hohe Palisade und liegt etwa einen halben Schritt über der Wasseroberfläche. Entgeht man dem Blick der Wächter, kann man, sofern man entweder ein flaches Boot hat oder sich nicht um Kaimane und Alligatoren schert, unter dem Steg in die Stadt eindringen.

Palazzo Beratus (09)

Die prächtige Villa ist mit einem schmiedeeisernen Zaun umgeben, an dem entlang permanent drei schwer bewaffnete horasische Wachleute patrouillieren. Zugang erhält man aufgrund der sich in den letzten Monden zuspitzenden Spannungen in der Stadt nur unbewaffnet und idealerweise mit einem Empfehlungsschreiben. Der Garten des Anwesens ist wohlgepflegt und schwelgt in üppiger tropischer Blütenpracht. Das dreiflügelige, im Kolonialstil errichtete Hauptgebäude verfügt über zwei Stockwerke und ist aus edlem Holz gefertigt. Ein umlaufender Balkon und zahlreiche Holzsäulen spiegeln den Wohlstand und das Stilgefühl des Besitzers wider.

Esquiro  *Cordovan Beratus* (45, gepflegt, imposanter Backenbart, buschige Augenbrauen, klug, scharf geschnittenes Gesicht; Etikette 14 (13/14/14), Gassenwissen 14 (13/14/14), Willenskraft 13 (14/14/14), SK 2) ist der bedeutendste Horasier vor Ort. Er ist als DBA-Agent nicht nur mit wichtigen Entscheidungsträgern am Hof von Vinsalt, sondern auch mit dem Botschafter des Horas in Khefu bestens vernetzt. Für horasische Helden sollte er die erste Anlaufstelle sein, da er über Wissen, technische und finanzielle Möglichkeiten verfügt, die Flucht einer größeren Gruppe von Leuten auch mitten in der Nacht zu bewerkstelligen.

Die Fischütte (10)

Hier wird der Fang des Tages ausgenommen, eingesalzen und anderweitig verarbeitet. Nachts ist das wenig robuste Gebäude mit einem einfachen Schloss verspermt, tagsüber arbeiten fünf bis sechs Tagelöhner vor der Hütte. Als Versteck ist die Hütte uninteressant, da sie Tag und Nacht von Möwenschwärmen umlagert wird, die sich ausdauernd und laut um Fischabfälle balgen. Sich hier verbergende Helden könnten ein auffälliges Ausbleiben der Vögel verursachen.

Der Ausrüstungshändler (11)

Ausrüstung aller Art kann man in Qinsay am besten bei „Nahwaz' Allerlei“ erwerben. Das stabile, in typisch kem'scher Holzbauweise errichtete und mit dichten

Lagen an Palmblättern gedeckte Gebäude beherbergt im nördlichen Bereich auch eine kleine Schmiede, die der Hausherr bei Bedarf anheizt.

Der Tulamide  *Nahwaz al'Hallimach* (25, klein, schwächling, langes, glattes Haar, betörendes Aussehen; Vorteil Gutaussehend II, Betören 11 (13/14/14), Gassenwissen 15 (12/14/14), Willenskraft 11 (13/14/14), SK 2) kann sowohl horasischen als auch al'anfanischen Helden von Nutzen sein, wenn es um die kurzfristige Beschaffung von Ausrüstungsgegenständen geht. Sein Laden bietet neben allerlei, meist von Piraten erstandenem Krimskrams alles, was man in einem entlegenen Dschungelvorposten braucht – von gewachsenen Decken über Hackmesser und Waffen wie Säbel, Blasrohre und Dolche bis hin zu Reiseproviant. Exotische und ausgefallene Wünsche kann er nach Maßgabe des Meisters ebenfalls erfüllen – solange der Preis stimmt. Nahwaz versucht sich aus den Händeln herauszuhalten oder sich, wenn absehbar, auf die Seite des Siegers zu schlagen. Durch seine rein geschäftsmäßige Bekehrung zum Boronglauben glaubt er, von keiner Seite Repressionen fürchten zu müssen.

Der Hafen

Was die Qinsayer euphemistisch Hafenanlage nennen, ist ein mit Steinen und Mörtel befestigter Uferstreifen des Anguka. Immerhin bietet der Kai Platz für eine mittlere Kogge und verfügt sogar über zwei Hebekräne, mit denen selbst schwere Lasten bewegt werden können. Größere Schiffe ankern meist vor der Küste und der Sperrkette und senden Mannschaften und Waren mit Ruderbooten in die Stadt. Hinter dem Kai liegen drei einfache, aber stabile, bewachte Lagerhäuser, in denen die zur Ein- oder Ausfuhr bestimmten Waren sicher und trocken verwahrt werden können.

Villa Sanhild (12)

Das Haus von  *Agusto Harnendez* (al'anfanischer Kontaktmann in Qinsay, durch Erpressung zur Kollaboration gezwungen; Willenskraft 8 (13/13/13), SK 2) ist ein mit einem gepflegten, umzäunten Garten versehenes, zweistöckiges Holzgebäude (siehe Seite 44). Es macht einen sauberen, repräsentativen Eindruck.

Der Heiler (13)

Der örtliche Heiler haust in einer windschiefen, mit Palmblättern gedeckten Hütte, die gleichzeitig Praxis und Wohnstatt ist. In dem chaotischen Inneren lebt  *Brono Kalmann* (51, groß, stämmig, dröhnende Stimme, kahler Kopf, bartlos; Heilkunde Wunden 13 (14/14/14), Willenskraft 8 (14/14/14), SK 2), ein durch eine unangemessene Liebschaft in Ungnade gefallener, ehemaliger Kugres-Klientel, der in Qinsay im Exil lebt und davon träumt, einstmals wieder nach Al'Anfa zurückkehren zu können. Brono ist ein fähiger Heiler, auch wenn sein Ordnungs- und Sauberkeitssinn eher fragwürdig ausgeprägt ist und seine Medizin zum größten Teil aus Alkohol besteht. Er wird den Helden gegen das Versprechen, ein gutes Wort bei wichtigen Persönlichkeiten für ihn einzulegen, in jeder erdenklicher Weise helfen.

Die Netzknüpfer und der Mawdli (14)

Die geräumige Hütte des Novadis **▲ Eli Asam** (33, durchschnittlicher Körperbau, langer Vollbart, kurzes schwarzes Haar, verwitwet; Fesseln 13 (12/12/12), Handel 10 (12/12/12), Willenskraft 7 (12/12/12), SK 1) ist einfach, aber stabil und regendicht gebaut. Eli ist nicht nur ein gläubiger Rastullahanhänger, sondern auch der Mawdli der Novadi-Gemeinde von Qinsay. Ein Bethaus hat die Gemeinde nicht; üblicherweise versammeln sich die Gefolgsleute des Mawdlis vor seiner Hütte inmitten von Fässern, Netzen und Werkzeugen.

Eli ist arm, aber er arbeitet hart, um seine zehn Kinder durchzubringen. Hilfsbereite horasische Helden können Eli und seine Familie vor der Sklaverei oder Schlimmerem retten, wenn sie ihn zum Haus des Esquiro Beratus schicken, wo er nach einiger Diskussion die Erlaubnis erhält, die Stadt mit den horasischen Bürgern zu verlassen.

Forscherhaus (15)

Das kleine Steingebäude ist das Erdgeschoss eines alten Leuchtturms, der vor vielen Jahren eingestürzt ist. Nachdem man die Trümmer weggeräumt und die kreisrunde Ruine mit einem hölzernen Flachdach versehen hatte, ist es eines der besseren Gebäude der Stadt.

Derzeit ist sein Inneres vollgestopft mit allerlei Pflanzen und Tierpräparaten aus der Gegend Qinsays.

Hier wirkt **▲ Amalthea di Fonza** (22, hager, hochaufgeschossen, blondes Haar, blaue Augen, sehr kurzsichtig, hübsch; Vorteil Gutausschend I, Pflanzenkunde 13 (14/14/14), Tierkunde 13 (14/14/14), Willenskraft 9 (14/14/14), SK 2), eine aufstrebende horasische Forscherin der Universität zu Methumis, welche die hiesige Fauna und Flora studiert. Sie arbeitet bis spät in der Nacht und begegnet den Helden liebenswürdig und mit wenig praktischer Lebenserfahrung. Sie ist überzeugt davon, dass ihr Status als Frau der Wissenschaft und ihr Desinteresse für Politik sie auch vor Übergriffen der al'anfanischen Soldaten schützen wird und weigert sich standhaft, eine Flucht auch nur in Erwägung zu ziehen, ehe sie nicht den seltenen gelbtupfigen Großschwanzlurch gefunden und gezeichnet hat. Horasische Helden können sie am besten überzeugen, indem sie behaupten, eben diesen Lurch auf ihrem Marsch durch den Dschungel gesehen zu haben (Überreden (Manipulieren) -1). Bringen die Helden heimlich Amaltheas Sehhilfe an sich, so können sie die Horasierin beispielsweise auch mit einem bemalten oder per Illusion im Erscheinungsbild veränderten Frosch täuschen. Für al'anfanische Helden ist Amalthea durch ihre weitreichende Ortskenntnis in den Wäldern um Qinsay interessant. Nehmen sie die Forscherin gefangen, wird sie sich zwar beugen, jedoch nicht müde, sich permanent über den ungeheuerlichen Affront gegenüber einer anerkannten Wissenschaftlerin zu beschweren.



Der Kettenturm (16) und die Sperrkette werden genauer auf Seite 48 beschrieben.

Lagerschuppen (17)

Vor den Palisaden der Stadt stehen mehrere grob gezimmerte Unterstände und Lagerschuppen. Sie dienen zur zeitweiligen Lagerung von Werkzeugen, Kisten, Fässern und der Ernte. Sie bieten zudem den Landarbeitern bei Arbeitspausen Schutz vor Sonne und Regen.

Pension Boronsruh (G01)

Die Pension (Q4/P5/S6) ist ein gut gepflegtes zweistöckiges Holzgebäude im Fachwerkstil, das im südlichen Flügel vier saubere, gemütliche Gästezimmer, eine Küche, einen Vorrats- und einen Lagerraum beherbergt. Der Nordflügel

gehört ganz allein der pedantischen Hauswirtin, die sehr auf das korrekte Auftreten ihrer Gäste achtet und alle abweist, die keinen anständigen und gesitteten Eindruck erwecken.

▲ Alrike Stolp (72, gebürtige Grangorerin, hochgewachsen, grauer Dutt, strenges Gesicht, schätzt Ruhe und Ordnung, tief traviagläubig, Loyalistin; Handel 11 (12/12/12), Willenskraft 11 (13/12/12), SK 1)

wurde durch einen Schiffbruch nach

Qinsay verschlagen. Ohne Barschaft und Unterstützung baute sich die ehemalige Gouvernante eine neue Existenz auf und ignoriert formvollendet die wilden Umstände außerhalb ihrer kleinen, sauberen Pension. Sie befürwortet Elases horasfreundliche Politik, denn ihrer Meinung nach ist nur das Horasreich Quelle von Fortschritt, Ordnung und Anstand. Alrike ist eine Bürgerin, die beim Fall von Qinsay um ihr Leben fürchten muss.

Gasthaus Zum fliegenden Bornländer (G02)

Das langgestreckte, zweistöckige Gebäude ist ein stabiler Holzbau mit großen Fenstern, der leidlich saubergehalten wird (Q3/P3/S8). Die Preise sind höher als im *Tigerhai*, aber der Schnaps ist besser und die Gesellschaft meist ebenfalls. Im oberen Stockwerk befindet sich ein Schlafsaal, dessen Strohlager immerhin jeden dritten Tag erneuert werden.

▲ Jucho Sowotski (49, kleingewachsen, hinkend, brauner Vollbart, dröhnende Stimme, Loyalist; Handel 11 (12/12/12), Willenskraft 8 (14/12/12), SK 1) kam aus purer Abenteuerlust über Kannemünde aus Festum nach Qinsay. Dort eröffnete der erprobte Zecher – sehr zum Ärger seines Erzfeindes Salas López – ein Gasthaus, in dem er seine sehr fantasievollen hochprozentigen Gebräue aus Kokosnüssen, Bananen, Papayas und Maniok an die begeisterte Kundschaft verkauft. Er hasst den engstirnigen, fremdenfeindlichen Fanatismus der Rhônda-Anhänger und steht fest zur weltoffenen Politik Königin Elases.

Taverne Tigerhai (G03)

Der *Tigerhai* (Q2/P2/S-) ist ein aus Treibgut, Holzresten, Segeltuch und anderem Müll achtlos zusammengezmirtetes, wieder und wieder ausgebessertes Holzgebäude. Im Inneren ist es dunkel, stickig und nass, da regelmäßig Regen durch das undichte Dach dringt. Grobe Holzbänke und wacklige Tische vervollständigen das fragwürdige Ambiente ebenso wie der riesige mumifizierte Tigerhai, der an der Decke befestigt über den Zechern schwebt. Nach hinten hinaus geht es in die schäbigen Hinterzimmer, in denen der Spielsucht gefrönt wird.

Der schmierige Halb-Brabaker  *Salas Tá'kem López* (32, fett, kahlköpfig, Augenklappe, permanent schwitzend; Handel 10 (13/13/13), Willenskraft 10 (13/13/13), SK 2) war einst selbst Seeräuber, fand dann aber heraus, dass der Beruf des Tavernenwirts genauso profitabel, aber weit weniger gefährlich ist. Seine Hilfsbereitschaft und Freundlichkeit hängt von der Barschaft ab, die man ihm für allerlei Dienste anbietet. Er kann nahezu alles beschaffen, von Informationen bis seltenen Alchimika, jedoch muss man bei ihm auch immer mit Verrat rechnen – er bedient prinzipiell die Seite, bei der er mit dem geringsten Risiko den besten Profit heraus schlagen kann. Mit entsprechender Barschaft ist er, ungeachtet von Loyalitäten, den Helden so gut wie möglich zu Diensten. Salas weiß vom Abfallschacht, der in die Burg führt, aber nicht, wie dieser gesichert ist.

Borontempel (T01)

Der örtliche Borontempel sieht von oben betrachtet einem Boronsrad ähnlich. Darin befinden sich ein Eingangsbereich, die Bethalle und ein kleinerer Bereich für profane und Kultgegenstände sowie die karge Wohnzelle des Geweihten. Der Bau ist aus dicken schwarzen Mohagonistämmen errichtet und mit flachen Hartholzschindeln gedeckt. Im kargen Gebetsraum befindet sich lediglich ein steinerner Altar, auf dem eine hölzerne Rabenstatue segnend die Flügel ausbreitet.

Der ehemalige Traviapilger  *Boronian Bergmarkt* (51, bedächtig, hager, kahlköpfig, aufrecht, ehrlich, Loyalist; Götter & Kulte 13 (14/14/15), Willenskraft 12 (14/15/13), SK 2) aus Darpatien kam vor 25 Jahren nach Kemi, um der Bevölkerung die Lehren seiner Göttin nahezubringen, was ihm nur recht unvollkommen gelang. Schlimmer noch, statt die ignoranten Einheimischen für die Lehren Travias zu begeistern, verlor er selbst den Pfad und fand zum hiesigen Boronglauben, den er sehr weltoffen auslegt. Er ist ein loyaler Anhänger Königin Elas und sehr besorgt über die sich mehr und mehr zuspitzenden Spannungen zwischen den Bevölkerungsgruppen. Horasische Helden können in ihm einen wichtigen Unterstützer finden, wenn es darum geht, horasische und königinnentreue Bürger von der Aufrichtigkeit der Helden zu überzeugen.

Bettler (überall)

Der zerlumpte Bettler  *Sekem Djuseth* (62, graues, verfilztes Haar, ungepflegter Bart, Kemi, schlecht verheilte Wunde am Mund, gutes Gehör; Herausragender Sinn (Gehör), Gassenwissen 13 (11/14/12), Verbergen 13 (12/14/11), Willenskraft 10 (12/14/12), SK 1) wurde im ersten Kemikrieg von den Al'Anfanern gefangen und seiner Zunge beraubt. Auf

dem Sklaventransport nach Al'Anfa konnte er durch einen Sprung ins Meer entkommen und hat sich schließlich nach Qinsay durchgeschlagen. Er kennt alle Winkel der Siedlung und stromert mit Vorliebe in tiefer Nacht auf der Suche nach Abfällen und Müll durch Qinsay. Es ist möglich, dass er die Helden entdeckt und diesen heimlich folgt. Bekommt er heraus, was die Helden vorhaben oder planen, kann er zu einer echten Gefahr für sie werden. Sein Hass auf Al'Anfaner ist so groß, dass er vor nichts zurückschreckt, um gegen diese vorzugehen. Bevorzugt wird er irgendwelches Hafengesindel auf die Helden hetzen, doch im Notfall auch Gouverneur und Garde vor den Infiltratoren warnen.

An die Arbeit!

Die Helden sollten keine Schwierigkeiten haben, das Haus des Kontaktmanns zu erreichen. Trotz des vollen Mondes bieten die Schatten der Häuser, Palmen und Sträucher genug Deckung, um einer vereinzelten Patrouille (üblicherweise zwei oder drei Stadtgardisten) zu entgehen. Werden die Helden doch entdeckt, können sie sich mit etwas Geschick als Angehörige einer Schiffsbesatzung ausgeben, die derzeit in Qinsay weilt und den Verdacht der Wachen mit einer glaubhaften Geschichte, was sie im Wohnviertel zu suchen haben, zerstreuen.

Hafenschläger

MU 13 KL 10 IN 13 CH 10

FF 13 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 13 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 12 PA 7 TP 1W6+1 RW kurz

Keule: AT 12 PA 6 TP 1W6+3 RW mittel

Schlagring: AT 13 PA 7 TP 1W6+1 RW kurz

Wurfdolch: FK 12 LZ 1 TP 1W6+1 RW 2/10/15

RS/BE: 0/0 (normale Kleidung)

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (vor allem Goldgier)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Dolch, Keule, Schlagring), Muttersprache Garethi III, Ortskenntnis (Qinsay), Präziser Stich I (Dolch), Wuchtschlag I (Waffenlos, Keule, Schlagring)

Talente: Einschüchtern 8, Gassenwissen 9, Handel 7, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 8, Überreden 6, Verbergen 11, Willenskraft 7

Kampfverhalten: Die Hafenschläger sind mit unterschiedlichsten Waffen ausgestattet. Sie versuchen in Überzahl einen Helden anzugreifen und setzen zunächst keine Sonderfertigkeiten ein. Läuft es für sie schlecht, versuchen sie mit *Finten*, *Präzisen Stichen* und *Wuchtschlägen* die Lage zu wenden.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; sind die Hälfte aller Hafenschläger geflohen oder handlungsunfähig, flieht der Rest

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

1 Augusto Meser'hetep Harnendez

Kurzcharakteristik: *1002 BF, mager, hochgewachsen, glattes schwarzes Haar, Kinnbart, gute Manieren, wohlhabend, erfolgreicher Kaufmann und Respektsperson in der Stadt. Nach dem Tod seiner Frau und zwei weiterer Söhne bei einer Fieberepidemie vor fünf Jahren ist ihm von seiner Familie nur noch sein Mündel 1 Ranhild (15, kurze rote Haare, braungebranntes Gesicht, schüchtern; Willenskraft 4 (9/12/12), SK 0) geblieben.

Agenda: Augusto wird sich der Erpressung durch die Al'Anfänger letztlich fügen, denn dies scheint ihm die einzige Möglichkeit zu sein, seinen Sohn wohlbehalten wiederzuerlangen.

Funktion: Stellt den Helden allerlei Informationen über die Zustände in der Stadt zur Verfügung. Händigt ihnen möglicherweise den Schlüssel zum Absperrgitter des Abwasserkanals der Burg aus.

Hintergrund: Augusto ist der Enkel der berühmten Piratin Sanhild der Bärtigen, die ihrerzeit die gesamte Küste von Al'Anfa bis Yleha unsicher machte. Ihre Beute bildete den Grundstock für sein kleines, erfolgreiches Handelshaus, aber auch die Inspiration, die seinen Sohn Rorik als Freibeuter auf See und so ins Verderben trieb. Seit dessen Verschwinden vor drei Jahren ist Augusto ein gebrochener Mann, der einzig und allein aufgrund der Verantwortung für sein Mündel die Kraft aufbringt, seine täglichen Routinen aufrechtzuerhalten. Augusto ist einer der Ratgeber des Gouverneurs und eine einflussreiche Stimme in der Stadt. In der Vorbereitung der Invasion wurde ihm ein Schreiben zugespielt, wonach sein Sohn noch am Leben sei und ihm wohlbehalten zurückgegeben werde, sollte er sich dazu bereit erklären, mit den Al'Anfängern zu kooperieren. Wer ihn wann und mit welcher Mission kontaktieren würde, wurde ihm nicht mitgeteilt, sodass er keine Ahnung von den Plänen und Absichten der Al'Anfänger (und der Helden) hat.

Darstellung: Du hast Angst vor einem ungewissen Schicksal, aber mehr noch um deinen Sohn, der sich in den Händen der Al'Anfänger befindet. Verrat widerstrebt dir, aber du hast keine andere Wahl. Sprich zögernd und mit zitternder Stimme, werde aber bestimmt und widerspenstig, wenn dir der Verdacht kommt, hintergangen zu werden. Brich flehend und weinend zusammen, wenn dein Mündel Ranhild bedroht wird.

Wichtige Werte: Handel 11 (14/13/13), Menschenkenntnis 9 (14/13/13), Willenskraft 8 (13/13/13), SK 2

Schicksal: Augusto und Ranhild sollen, nachdem der Verräter wider Willen nicht mehr von Nutzen ist, laut Befehl von Generalin Zornbrecht von den Helden beseitigt werden.

Das Verhör

Das Haus des Kontaktmanns ist nach der Beschreibung Kemet'nechet Shatsûts für die Helden leicht zu finden. Es ist ein zweistöckiger Bau aus edlem Holz mit umlaufendem Balkon und Schindeldach. Ein kleiner Vorgarten schafft etwas Abstand zur Straße. Die Tür ist mit einem einfachen Schloss versehen und nachts abgeschlossen (*Schlösserknacken (Bartschlösser)* +1, 1 KR,

7 Versuche oder Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern) -1, 1 KR, beliebig viele Versuche, 70 Strukturpunkte).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schnell habt ihr euch Zugang zu dem schmucken Holzhaus verschafft. Durch einen kurzen Gang tretet ihr in die Wohnstube ein. Links von euch, in einer Ecke, sind tulamidische Sitzkissen ausgelegt; auf einem niedrigen Mohagoni-Tisch davor steht eine mit wertvollen Steinen verzierte Wasserpfeife. Eine mit Schnitzereien geschmückte Kommode schließt sich an der rechten Wand an. Eine silberne Schüssel darauf enthält frisches Obst: Bananen, eine Ananas, Papaya, Mango und andere exotische Spezereien. Inmitten des weiten Raumes liegt ein runder, mit novadischen Mustern gewebter Teppich auf dem sorgsam gehobelten Holzboden. Euch gegenüber erkennt ihr an der Wand ein Panoramagemälde der berühmten Ahnherrin des Besitzers: Sanhild die Bärtige (ohne Bart) mit vorgestrecktem Säbel und wehendem rotem Haar, wie sie am Bug eines beeindruckenden Schoners Wind, Wellen und einem unbekannten Feind trotzt.

Im Licht eurer Laternen seht ihr im hinteren Bereich des Zimmers eine gewundene Holzterrasse, über die nun der Hausherr herabkommt. Der schlaksige Mann trägt ein einfaches Nachthemd aus Leinen, eine flackernde Laterne in der einen und ein Kurzsword in der anderen Hand. Hinter ihm drängt sich ein junges Mädchen mit kurzem rotem Haar, das euch vor Angst zitternd anblickt.

„Wer ... wer seid ihr?“, stottert der sichtlich nervöse und verängstigte Augusto.



Augusto weiß nichts über die geplante Invasion und die Vorbereitungen für diese, deshalb werden ihn die Helden überrascht vorfinden. Erklären sie sich ihm, fasst er seinen ganzen Mut zusammen, und verlangt zunächst einen Beweis dafür, dass sein Sohn noch lebt und die Al'Anfänger ihm diesen tatsächlich zurückgeben werden. Die Helden müssen nun improvisieren: Überzeugend vorgebrachte Lügen, das Versprechen, sich für den Sohn einzusetzen, gefälschte Beweise, wie beispielsweise eine vorgebliche Haarlocke Roriks, Drohungen und Einschüchterungen oder die Anwendung von Folter (besonders Ranhild gegenüber) werden Augusto schließlich zur Kooperation bringen.

Gebrochen wird er den Helden eine Liste aller oder einiger bekannter Rebellsympathisanten anfertigen (siehe Seite 38), wobei er vom Doppelspiel Hauptmann Amûn're Gramlands und Mehet'neb Yasmin Oks nur eine Ahnung, aber keine sicheren Beweise hat. Gewinnen die Helden Agustos Vertrauen oder setzen ihm oder Ranhild zu sehr zu, wird er ihnen zudem verraten, dass Ranhild in der Burg arbeitet und über den Schlüssel des Absperrgitters des Abfallschachtes der Burg verfügt. Auf diesem Weg sei das Eindringen in die Festung am einfachsten und unauffälligsten möglich. Fragen die Helden nach der Sperrkette, so teilt Ranhild ihnen mit, dass diese über einen gut gesicherten Turm aus dem

Innenhof der Burg erreichbar ist. Schlüssel für die Tür des Turmes hat sie nicht; diese würden vom Gouverneur und dem Kommandanten der Burgwachen verwahrt.

Eine Frage der Moral

Helden mit moralischen Skrupeln können durchaus auf die Idee kommen, Agustos und Ranhilds Leben entgegen des Befehls Generalin Zornbrechts zu schonen. Dabei müssen sie aber auch das Gelingen ihrer Mission im Auge behalten. Den Informanten einfach so zurückzulassen, würde dazu führen, dass er den Gouverneur vor der bevorstehenden Invasion warnen könnte; ihn und sein Mündel gefesselt in seinem Haus zurückzulassen, dürfte angesichts der Machtübernahme der Al'Anfaner und ihrer Verbündeten einem Todesurteil oder dem Verkauf in die Sklaverei gleichkommen. Augusto wird sich aber – insbesondere wenn die Helden ihn auf Ranhilds Sicherheit hinweisen – widerstrebend zur Flucht überreden lassen (Vergleichsprobe *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)* gegen *Menschenkenntnis*). In diesem Falle müssen al'anfanische Helden noch die zusätzliche Aufgabe bewältigen, den Kaufmann und seine junge Anvertraute über die Palisade aus der Stadt zu bringen; horasische Helden können Augusto und Ranhild zum Haus des Esquiro Cordovan Beratus schicken, der eine Evakuierung der horasischen Bürger aus Qinsay vorbereiten soll. Wenn die Helden nach der Leiche Agustos gefragt werden sollten, sollte es ihnen angesichts eines krokodilverseuchten Flusses und unwirtlichen Dschungellandes hinter den Palisaden nicht schwerfallen, eine glaubhafte Geschichte zu erfinden.

Die horasische Perspektive

Helden, die im Auftrag des Horas unterwegs sind, werden, sobald Jesandra und Balyan sie verlassen haben, vermutlich zunächst Cordovan Beratus aufsuchen wollen. Weisen sich die Helden glaubhaft aus, so werden sie von drei schwer bewaffneten Wachen schnell zu ihm vorgelassen.

Der Esquiro ist bestürzt über die drohenden Ereignisse, die niemand vor Ort zu ahnen schien, fasst sich aber schnell. Er nimmt alle Informationen, die die Helden ihm zu diesem Zeitpunkt über Umfang, Art und Planung der Invasion mitteilen können, zu Protokoll, um sie schnellstens an die entscheidenden Stellen weiterleiten zu können.

Cordovan erklärt sich zudem bereit, alle Vorkehrungen für eine schnelle Flucht aus der Stadt zu treffen. Währenddessen sollen die Helden die drei horasischen Bürger der Stadt warnen und sie zur nächsten Mitternachtsstunde zu seinem Haus einbestellen. Bis



dahin hofft der Esquiro, ein bis zwei Boote organisiert und die Stadtgarde an Brekons Steg bestochen zu haben, um die Gruppe den Anguka hinauf ins sichere Landesinnere bringen zu können.

Da der Fall Qinsays nicht zu verhindern ist und die Helden in ihrer jetzigen Position noch sehr wichtig für die Interessen des Horasiats sein können, schärft er ihnen ein, ihre Tarnung auf alle Fälle aufrechtzuerhalten, auch wenn das bedeutet, ihre Mission im Sinne der al'anfanischen Invasoren erfolgreich durchzuziehen.

Aufgeflogen!

Wenn die Helden mit Augusto und möglicherweise Cordovan Beratus gesprochen haben, zeigt sich bereits das erste Grau der Morgendämmerung des neuen Tages. Die Aufgabe der Helden ist es nun, mit den wichtigen Personen der Stadt zu sprechen, sei es, um sich für die zweite Phase ihrer Mission Unterstützung zu suchen oder sie zur Flucht aus der Stadt zu überreden. Doch inzwischen ist auch Jesandra nicht untätig geblieben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zufrieden verlasst ihr das Haus eines eurer neuen Verbündeten. Eure schwere Mission scheint gut zu verlaufen. Doch was ist das? Aus dem Norden hört ihr laute Hornsignale. Aufgeregte Rufe, und gebrüllte Befehle dringen an eure Ohren. Schnell verzieht ihr euch in den Schatten eines schmalen Holzhauses und bewegt euch vorsichtig in Richtung Marktplatz. Weitere Hornsignale antworten den schon gehörten – offenbar befindet sich die Stadt in Aufruhr! Am Marktplatz angekommen, erhascht ihr einen Blick auf Burg Kwin: Unter lautem Rasseln wird dort soeben die Zugbrücke emporgezogen! Mehrere Trupps von Stadtgardisten sammeln sich unter lautem Glockengeläut vor dem Tor und schwärmen aus. Es gibt nun keinen Zweifel mehr – offenbar wurde eure Anwesenheit verraten!



Der Verrat

Während die Helden sich noch mit Augusto und ihren Verbündeten beschäftigten, hat sich Jesandra der Stadtgarde gestellt und die Gardisten überredet, sie zum Gouverneur vorzulassen. Zahid hat keinen Grund, an ihren detaillierten Aussagen – inklusive einer sehr ausführlichen Beschreibung der Helden – zu zweifeln und verfügt sofort die Sicherung der Burg und die Suche nach den Eindringlingen. Den Helden sollte klar sein, dass ein offener Kampf gegen die Gardisten keine Option darstellt – zu klein ist die Stadt, zu groß die Übermacht und zu eng der Zeitplan.

Sollten die Helden bereits den ein oder anderen Verbündeten gewonnen haben, kann dieser jetzt von Nutzen sein.

Ein Einheimischer könnte die Helden beispielsweise verstecken:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie gut, dass ihr in der Stadt auf Hilfe zählen könnt, sonst würdet ihr hier nicht hinter einem Stapel von Kisten, Decken und Seilen darauf hoffen können, dass euch euer neuer Freund die Stadtgarde vom Leib hält. Nervös kratzt sich euer schwitzender Helfer am Kopf, als er zwei Gardisten erklärt, niemanden gesehen oder bemerkt zu haben, der auch nur im Entferntesten der Beschreibung ähnelt, die euch ziemlich gut trifft. Ihr atmet bereits auf, als sich die Gardisten damit zufriedenzugeben scheinen, als der Blick des kleinen, bärtigen Büttels auf euer Versteck fällt. Schon greift ihr zu den Waffen, doch der Wächter lächelt nur kurz und fasst dann seinen Kameraden am Arm: „Komm, Meret, hier sind sie nicht.“



Vielleicht haben die Helden aber auch Kontakte zu etwas zwielichtigeren Zeitgenossen geknüpft. So könnten eine Piratin und ihre Kameraden ihnen aus der Klemme helfen:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die angetrunkene Piratin mit der verwegenen Moha-Stachelfrisur scheint überhaupt nicht in der Stimmung zu sein, sich von einem einfachen Stadtgardisten aus dem Weg schubsen zu lassen. Lallend packt sie den Gardisten an der Schulter, um ihm eine unflätige Beleidigung ins Ohr zu brüllen. Der Arm des Gesetzes ist nicht bereit, das hinzunehmen, und greift nach dem Heft seines Säbels. Doch noch bevor er die Waffe ziehen kann, werden er und seine Kameradin von einer Horde wilder Gesellen umringt, die ihrerseits klarmachen, dass sie ihre zahlreichen Messer, Kurzschwerter und Knüppel nicht nur wie ihre funkelnden Ohringe und zusammen geraubten Armbänder als Schmuck bei sich tragen.



Es liegt im Ermessen der Helden, ob sie sich tagsüber verstecken wollen oder ob sie während des Tages ihre Besuche bei den wichtigen Stadtbewohnern fortsetzen. Werden sie von einem ihrer neuen Verbündeten versteckt, können sie sich den Tag über zwar ausruhen und werden von der Stadtgarde nicht aufgespürt, haben dann aber bei Einbruch der Dunkelheit keinerlei zeitlichen Spielraum mehr, wenn sie alle Aufgabenstellungen ihrer Mission erfüllen wollen. Suchen sie tagsüber ihre Kontaktpersonen auf, entwickelt sich ein Katz-und-Maus-Spiel mit den Stadtgardisten, das viel Raum für spannende Szenen lässt.



Wenn es den Helden gelungen ist, den Kommandeur der Stadtgarde bereits auf ihre Seite zu ziehen (siehe Seite 40), wird dieser die Suche nach den Helden sowie die Verstärkung des Kettenturmes durch missverständliche und verspätet übermittelte Befehle soweit wie möglich verzögern. Die Helden können dann den Patrouillen leichter ausweichen und den Kettenturm nur schwach verteidigt vorfinden.



Sollten sich unter den Helden eine oder mehrere magisch begabte Persönlichkeiten befinden, so kannst du optional einen Leibmagier an Gouverneur Zahids Seite stellen (siehe Seite 53). Der Magus wird sich dann an der Suche nach den Helden beteiligen, und kann bei den folgenden Konfrontationen die Stadtgardisten gegen die Helden unterstützen.

Gefangen! Was nun?

Sehen sich die Helden gezwungen, sich der Übermacht der Garde zu ergeben, wird man nicht gerade zimperlich mit ihnen umgehen (1W3 SP durch Schläge und Tritte). Die Helden werden entwaffnet, bis auf das Unterkleid ausgezogen und gefesselt. Für Magier werden eiserne Ketten verwendet, dazu Knebel und Augenbinde. Man bringt sie zum Gardehauptquartier und sperrt sie in einen eisernen Käfig. Drei Gardisten bleiben als Wachen zurück. Den Gefangenen bleibt nun nicht viel Zeit, ehe man sie verhören wird. Phexische Talente sind gefragt, um unauffällig die Fesseln loszuwerden (*Körperbeherrschung* (Entwinden), siehe **Regelwerk** Seite 189) und das Schloss zu öffnen (*Schlösserknacken* (Bartschlösser) –1, 1 KR, 7 Versuche, oder *Kraftakt* (Eintreten & Zertrümmern) –3, 1 KR, beliebig viele Versuche, 160 Strukturpunkte). Eine schnelle Durchsuchung des Strohs auf dem Boden des Käfigs fördert ein paar Gegenstände zutage, die bei der Flucht hilfreich sein könnten: ein verbogener Drahtbügel aus dem Fäkalienemmer, ein gesplitterter Holzlöffel, ein billiger Messingring, ein abgenagter Hühnerknochen und ein verdreckter grauer Leinenlumpen.



Ein oder zwei der Wächter sind Rhônda-Sympathisanten. Helden mit guter Menschenkenntnis und guten Überzeugungskünsten können die Wächter davon überzeugen, sich jetzt zur Prinzessin zu bekennen und ihnen bei der Flucht zu verhelfen. Die Wächter können den Helden nach Maßgabe des Spielleiters auch ihre Ausrüstung zur Gänze oder teilweise zurückgeben.



Die Wächter sind loyal dem Gouverneur und Königin Ela gegenüber. Die Helden müssen nun nicht nur ihre Fesseln loswerden und das Käfigschloss öffnen, sondern auch die Wächter ausschalten. Ihre Ausrüstung befindet sich an einem unbekannten Ort und so müssen sie sich mit dem behelfen, was ihre überwältigten Bewacher bei sich hatten.



Waffen: Säbel, Dolch, Hellebarde



Rüstungen: Schuppenrüstung, Lederhandschuhe, feste Stiefel, Tellerhelm, Morion



Sonstiges: Kleingeld (2W6 Kreuzer, 1W6 Heller), Pfeife, Tabak, Rauschkräuter, Schnapskrüglein, Laterne, Würfel, Karten

Optionen! Wir brauchen Optionen!

Haben die Helden die Verfolgungsjagd mit der Stadtgarde erfolgreich überstanden und die Liste ihrer Kontaktpersonen abgearbeitet, müssen sie sich entscheiden, was als Nächstes zu tun ist. Möglicherweise bleibt ihnen neben der Erfüllung der Hauptmission im Kettenturm und auf Burg Kwin noch Zeit genug, herauszufinden, was mit Jesandra und Balyan geschehen ist.

☛ **Jesandra und Balyan:** Suchen die Helden nach ihrer Vorgesetzten und ihrem Kameraden, so können sie unweit des Marktplatzes in einer engen Seitengasse zwischen wild wuchernden Bambuspflanzen noch vor den Gardisten Balyans Leichnam finden (*Fährten suchen (humanoide Spuren)* +2). Bei einer genaueren Untersuchung des Toten und des Tatorts stellen die Helden fest, dass Balyan noch all seine Habseligkeiten (auch Geld und Waffen) bei sich trägt. Der Tod wurde durch einen Säbelstich in den Rücken verursacht; Abwehrverletzungen an den Händen sind nicht zu finden (*Heilkunde Wunden* +1). Der Tatort weist keine Kampfspuren auf. Der Leichnam scheint hastig und deshalb nicht sorgsam genug versteckt worden zu sein. Das bei der Tat vergossene Blut wurde ebenso wie diverse Fuß- und Schleifspuren notdürftig mit Sand getarnt (*Sinneschärfe (Suchen)* -1).

☛ **Kemet'nechet Shatsût:** Suchen die Helden nach dem mutmaßlichen Verräter Kemet'nechet Shat'sût, so kann ihnen einer ihrer Verbündeten oder Agusto erklären, wo sie dessen Haus finden. Dort angekommen, finden sie jedoch nur seinen blinden Vater Men'ká-rê, seine Frau Maka und seine Söhne Temkát und Sehpses'maat vor. Die Familie spricht bereitwillig mit den Helden, weiß aber nicht, wo sich Kemet'nechet befindet. Er habe sich vor dreizehn Tagen mit dem Hinweis auf „geschäftliche Angelegenheiten“ verabschiedet und sei seitdem nicht mehr zu Hause gewesen. Helden mit einer entsprechenden *Menschenkenntnis (Lügen durchschauen)* erkennen, dass sie nicht belogen werden und auch, dass Kemet'nechets Abwesenheit bei seiner Familie weder Sorgen noch allzu großes Bedauern auslöst. Maka kann den Helden zudem vom Tigerhai erzählen, Kemet'nechets Stammlokal, in dem er bisweilen mehrere Tage und Nächte am Stück mit Glücksspiel und Hurerei totschlägt.

Kemet'nechet kann tatsächlich im Hinterzimmer des *Tigerhais* angetroffen werden. Der Wirt, Salas Tem'kat López, wird ihn bereitwillig an die Helden verraten, falls sie ihm ein paar Silbertaler anbieten. Mit Drohungen oder Gewalt kann man ihn ebenfalls zur Kooperation zwingen (Vergleichsprobe *Einschüchtern (Drohung oder Verhör)* der Helden gegen *Willenskraft* des Wirts); hierbei besteht jedoch die Gefahr, dass einige der im Schankraum anwesenden Hafenschläger und Piraten zu seinen Gunsten eingreifen (und Kemet'nechet möglicherweise flieht). Im Hinterzimmer des schmierigen Lokals überraschen die Helden Kemet'nechet an einem Spieltisch

mit einer grell geschminkten, spärlich bekleideten Hafendirne auf dem Schoß. Seine zwei Mitspieler und das Freudenmädchen werden den Helden keine Schwierigkeiten machen und verschwinden, sobald sie können.

Verhören die Helden den angstsclotternden, sehr kooperativen Kemet'nechet, wird bald klar, dass er nicht der Verräter ist und auch keine Ahnung vom Verbleib Jesandras und Balyans hat.

☛ **Burg Kwin:** Getrieben vom engen Zeitplan beschließen die Helden, den Überfall auf Burg Kwin und die Überwältigung des Gouverneurs in Angriff zu nehmen (siehe Seite 49). Dort weiß man dank Jesandra zwar vom Ziel der Infiltratoren, den Gouverneur auszuschalten, glaubt sich aber hinter der hochgezogenen Zugbrücke sicher.

☛ **Der Kettenturm:** Der Kettenturm befindet sich in der Hafengegend und ist eines der Hauptziele der Kommandomission. Wurde Alarm geschlagen, sollte den Helden klar sein, dass die Zeit drängt: Gardisten sind bereits dorthin unterwegs oder sogar schon angekommen, um ihn zu sichern (siehe Seite 48). Haben die Helden Hauptmann Amûn're Rondrian Gramland auf ihre Seite gebracht, werden sie am Kettenturm in jedem Fall nur eine kleine Sicherungstruppe vorfinden.

Am Hafen

Wollen die Helden die Sperrkette im Kettenturm sabotieren, müssen sie sich dazu zum Hafen Qinsays begeben. Werden sie gesucht, wird es trotz der erhöhten Alarmbereitschaft der Wachen beträchtlich einfacher, den Blicken zu entgehen, sobald sie das Hafengebiet erreichen, denn derzeit befinden sich drei Schiffsbesatzungen in Qinsay: Die Besatzungen des bornischen Kauffahrers *Jucho XIV.*, der auf dem Weg nach Port Stoorrebrandt Station macht, und die der Piratenschiffe *Sturm von Sinoda* und *Schädelhack* drängeln sich um die Plätze in den beiden Tavernen *Tigerhai* und *Zum fliegenden Bornländer*, was nicht ohne Streit, Gebrüll, Handgreiflichkeiten und kleinere Messerstechereien vonstattengeht.

Die Helden können, sofern sie nicht allzu viel auffällige Ausrüstung mit sich herumschleppen, zwischen den pöbelnden Horden untertauchen, müssen aber aufpassen, nicht in einen Streit verwickelt zu werden – nicht wenige der betrunkenen und berauschten Seeleute sind auf eine handfeste Prügelei aus.

Wurde noch kein Alarm gegeben, ist die Stadtgarde am Hafen zwar mit einer Dreiergruppe präsent, mischt sich aber nicht in das Treiben ein. Die Gardisten beschränken sich traditionell auf das Zusehen und anschließende Aufräumen.

Wird schon nach den Helden gefahndet, sind mehr Gardepatrouillen unterwegs, die auch bisweilen Verdächtige anhalten und befragen. Die Helden könnten dann Ablenkungsmanöver initiieren oder den Verdacht auf Unbeteiligte lenken. Die betrunkenen Seeleute selbst stören sich nicht an den Alarmglocken und den Gardepatrouillen.

Der Kettenturm

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt gerade das Hafenviertel im Norden Qinsays hinter euch gelassen und nehmt unauffällig den Kettenturm in Augenschein, als neben euch eine Gruppe von vier in lange weiße Gewänder gekleidete Rastullahgläubigen die sandige Straße entlanggeht. Die Gebete murmelnden Männer werden von einer Schar Kinder verfolgt, die sie mit Steinchen, Ästen und Sand bewerfen und fortwährend »Ketzler! Ketzler! Ketzler!« rufen. Ein schlecht rasierter, zahnluckiger Stadtgardist schlurft in der Gegenrichtung vorbei und grinst breit über das grobe Gesicht, als er den Kindern aufmunternd zunickt.



Der Kettenturm liegt am Ende einer schmalen, mit einer Seemauer bewehrten Mole, die sich von Ost nach West in die Mündung des Anguka zieht. Dem Turm gegenüber liegt Burg Kwin. Die Mole ist Sperrgebiet, ohne Passierschein des Gouverneurs darf sie nicht betreten werden. Sollte noch nicht nach den Helden gefahndet werden oder haben sich diese unmittelbar nach dem Ertönen der Alarmglocken zum Kettenturm begeben, stehen ihnen am Zugang zur Mole nur zwei Stadtgardisten gegenüber. Gleiches gilt auch, wenn sich die Helden vor dem Alarm der Unterstützung des Hauptmanns der Stadtgarde Amûn're



Rondrian Gramland versichern konnten, der die Verstärkung des Kettenturmes so lang wie möglich verzögert. Lassen sich die Helden zu viel Zeit, so werden sie den Kettenturm von mindestens sechs Gardisten bewacht vorfinden (Werte siehe Seite 34).

Sind die Wachen überwältigt, ist es möglich, sich mit etwas Geschick (Vergleichsprobe *Verbergen (Schleichen)* –1 der Helden gegen *Sinnesschärfe* des Wächters im Inneren des Kettenturmes; Werte wie Stadtwachen) im Schatten der Mauer der Mole an den Turm heranzuschleichen, ohne bemerkt zu werden. Helden, die sehr geschickt mit einem Boot umgehen können, können einer Entdeckung durch Gardisten an der Mole auch auf diesem Weg entgehen (Vergleichsprobe *Boote & Schiffe* der Helden gegen *Sinnesschärfe* der Gardisten). Einige Fischerboote sind nahe der Mole auf den Strand gezogen. Der Turm muss dann noch erklettert werden (Probe auf *Klettern*).

Der Kettenturm ist ein Turm mit rundem Grundriss und etwa fünf Schritt Durchmesser. Er erstreckt sich knapp zehn Schritt in die Höhe. Im offenen Obergeschoss befindet sich nicht nur die Kettenwinde, sondern auch eine kleine Hornisse, ein Geschütz, die seewärts gerichtet ist. Diese mit gutem Überblick ausgestattete Position ist permanent mit einem Wächter besetzt. Die Tür zum Kettenturm ist aus schwerem Holz und verschlossen. Das Schloss ist nicht fallengesichert und von mäßiger Schwierigkeit (*Schlösserknacken (Bartschlösser)*, 1 KR, 7 Versuche, oder *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)* –2, 1 KR, beliebig viele Versuche, 60 Strukturpunkte). Im Inneren des Turms führt eine Treppe an der Außenwand in das offene Obergeschoss. Im Inneren hält sich der Kettenwächter auf, der, sofern noch kein Alarm geschlagen wurde, friedlich in einer Ecke auf einem kargen Strohlager schläft. Der Wächter setzt sich zur Wehr, gibt aber auf, sobald die Aussichtslosigkeit des Kampfes offensichtlich wird.

Ansonsten ist der Raum leer, die Sperrkette ist üblicherweise zu Wasser gelassen, um nächtliche Piratenüberfälle zu verhindern. Wenn bereits Alarm geschlagen wurde, können sich im Raum noch ein bis zwei Gardisten befinden.

Sabotage

Die Sperrkette besteht aus gefettetem Eisen und ist in gutem Zustand. Die einzelnen Glieder sind etwas weniger als ein Spann lang und aus astdickem Eisen gefertigt. Ihr Ende ist an einem Eisenring befestigt, der etwa einen Schritt (bei Flut) über der Wasseroberfläche an der Mole angebracht ist. Dieser Haltering besteht ebenfalls aus dickem Eisen und wurde erst vor zwei Monden erneuert. Vom Ring aus führt die Kette in den Kettenraum, wo sie über eine mannshohe Winde aus Hartholz läuft, ehe sie über eine in Bodennähe angebrachte Rolle hinaus aufs Meer in Richtung Burg Kwin führt.

Über die Winde können zwei kräftige Personen (gelungene Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren* oder *Drücken & Verbiegen*) –2) die Kette spannen oder, falls sie auf der Burg losgemacht wurde, einholen.

Zur Sabotage der Kette bietet es sich an, eines der Eisenlieder zu zerstören (180 Strukturpunkte). Dabei muss darauf geachtet werden, vorsichtig vorzugehen, denn die Kette steht unter Spannung und zurückschnellende Kettenglieder können hässliche Verletzungen verursachen (2W6+2 SP, wenn Probe auf AW misslingt). Hier können Helden mit Kenntnissen in Mechanik glänzen (*Mechanik* –1, bei Gelingen kein Schaden).

Gefahrloser lässt sich die Sabotage durch die Zerstörung des Halterings (120 Strukturpunkte) bewerkstelligen. Dieser ist allerdings schwerer erreichbar, da er etwa eineinhalb Schritt unterhalb des Bodens des Kettenturmes am Molenrand angebracht ist.



Je nach Vorgehen der Helden und der Anzahl und Nützlichkeit ihrer Verbündeten in Qinsay kann ihre Arbeit an der Kette mehr oder weniger ungestört vor sich gehen. Haben die Helden etwaige Tote oder Gefangene sorgfältig versteckt und wurden nicht gesehen, kann ihnen etwas mehr Zeit eingeräumt werden, bis die Patrouillen des Gouverneurs am Kettenturm ankommen und die Infiltratoren aufspüren. Ebenso ist es denkbar, dass Verbündete der Helden die Patrouillen in Kämpfe verwickeln, um den Helden die notwendige Zeit zu verschaffen.



Die Helden müssen sich während ihrer Sabotageversuche im Kettenturm gegen Einbruchversuche der Stadtgarde zur Wehr setzen. Eventuell schaffen es die Gardisten sogar, die Tür des Kettenturms aufzubrechen und die Helden in einen Kampf zu verwickeln. Das kann so weit gehen, dass die Helden erfolglos bleiben und in letzter Not durch einen Sprung ins Meer entkommen müssen. Sie haben dann jedoch noch immer die Möglichkeit, die Kette auf der Burg zu sabotieren.

Die horasische Perspektive

Horasische Heldinnen sollten an dieser Stelle nicht anders agieren als von ihren al'anfanischen Vorgesetzten gewünscht. Nach dem Gespräch mit Cordovan Beratus sollte ihnen klar sein, dass der Fall der Stadt nicht abzuwenden ist und sie keine Möglichkeit haben, diese Entwicklung zu verhindern. Insofern bleibt ihnen zu diesem Zeitpunkt keine andere Wahl, als bei ihrer Mission möglichst erfolgreich zu sein und so das Vertrauen und die Aufmerksamkeit ihrer Vorgesetzten und Oderin de Metuants zu erlangen.



Burg Kwin

Burg Kwin wurde im Jahre 127 v. BF von den Bosparanern auf einem Felsvorsprung in der Mündung des Anguka gegründet. Die Festung war nicht nur ein Vorposten zur Kontrolle der unruhigen Kemi-Gebiete, sondern auch als Vorfeldverteidigung gegen Al'Anfa und Sylla gedacht. Nachdem die Festung mehrfach von Waldmenschen angegriffen und nur mit großer Mühe gehalten werden konnte, wurde ihre Landverbindung durch einen für Kriegsschiffe zu schmalen Kanal im Südwesten abgetrennt und die Mauern verstärkt. Im ersten Krimkrieg hat es die Al'Anfaner zahlreiche Soldaten und

einige Schiffe gekostet, ehe sie die Burg einnehmen konnten. Auch in diesem Feldzug ist die Festung von großer strategischer Bedeutung. Bleibt sie in den Händen der Kemi, können diese von Qinsay aus die Invasionstruppen im Osten und Westen bedrohen.

Die Burg

Burg Kwin wurde auf einem Felsplateau errichtet, welches bei Flut noch etwa zehn Schritt aus dem Wasser ragt. Die Burg selbst verfügt über gut erhaltene, durchgehend zwanzig Schritt hohe und drei Schritt dicke Steinmauern. Der Wehrgang ist nach innen offen und mit mehreren steilen Aufstiegen versehen. Nach außen schützen mannsbreite Zinnen die Wächter, die auf den Mauern patrouillieren.

An die Westwand schmiegt sich ein zweistöckiges **Steingebäude** mit flachem Dach, auf dem zwei Rotzen (Torsionsgeschütze) stehen, die seewärts gerichtet sind. Das Steingebäude besteht im unteren Teil aus einem großen Saal, der von einem langen Holztisch und Bänken dominiert wird. Dort pflegt der Gouverneur Gäste zum Essen zu empfangen oder größere Besprechungen abzuhalten. Eine steile Holzterrasse an der Südwand führt ins Obergeschoß, wo sich die Gemächer des Gouverneurs befinden: ein Wohnraum, ein Schlaf- und Ankleidezimmer, eine kleine Waffenkammer, ein Ruheraum für die Leibgarde sowie ein Arbeitszimmer. Die Gemächer sind im tulamidischen Stil eingerichtet, jedoch im Gegensatz zu den dortigen Gebräuchen eher karg und sparsam ausgestattet.

Im Nordwesten, als Anbau an die Gouverneursgemächer, liegt ein weiteres zweistöckiges **Gebäude**, das die Küche und Vorratsräume enthält. Hier, neben der Speisekammer und dem Getränkelager, befindet sich ein kleiner **Verschlag**, der einen mit einem Gitter versperrten Abfalleinschacht aufweist, der von den meisten Bewohnern auch als Abort gebraucht wird.

Im südwestlichen Bereich der Burg befindet sich das zweistöckige **Wachgebäude**, das Schlafräume, eine Waffen- und Rüstkammer, einen Aufenthaltsraum für die Wachen sowie eine Schmiede enthält. Die Einrichtung ist funktional, einfach und auf das Nötigste beschränkt. Im Zentrum des Burghofes befindet sich die **Zisterne**, in der in einem fünf Schritt tiefen, rechteckigen Steinbecken Regenwasser gesammelt wird. Die Zisterne ist, solange es nicht regnet, mit grob zusammengenagelten Holzbrettern abgedeckt.

Neben der Zisterne wurde ein baumstammdicker **Holzpfehl** aufgestellt, an dem üblicherweise Verbrecher so lange angekettet werden, bis ihnen der – schnelle – Prozess gemacht wird.

In der Nordostecke des Burghofes thront der runde, vierstöckige **Bergfried**, auf dessen zinnenbewehrtem Dach eine große, drehbare Hornisse stationiert ist. Der Bergfried ist nur über eine Leiter im ersten Stock zugänglich und bildet den letzten Rückzugsort bei einer Belagerung. In seinem Inneren befinden sich ein Vorratsraum, eine kleine Küche, eine gut ausgestattete Waffen- und Rüstkammer sowie mehrere Ruheräume.

In einer durch eine Metalltür gesicherten Kammer lagern fünf Fässer Hylailer Feuer.

Am nordöstlichen Mauereck von Burg Kwin erhebt sich eine kleine **Bastion**, auf der eine weitere Rotze aufgestellt wurde. Diese ist auf die Hafeneinfahrt ausgerichtet, kann aber auch seewärts gedreht werden.

Im Südosten der Burg liegen in einem an die Südmauer anschließenden Gebäude die **Gesinde- und Gästequartiere**. Während die Dienerschaft in sehr bescheidenen Doppelzimmern im Erdgeschoß untergebracht ist, können Gäste auf drei einfache, aber bequem eingerichtete Einzelzimmer zurückgreifen, die jeweils in einen Schlaf- und Wohnbereich unterteilt sind.

In der Mitte der Ostwand befindet sich der **Eingang zur Burg**, der durch ein Fallgitter gesichert werden kann. Solange die Burg nicht angegriffen wird, ist das Gitter auch nachts nicht herabgelassen. Über dem Torbogen befinden sich eine Wachkammer und der Mechanismus des Fallgitters. Der Raum enthält ein Waffenregal sowie eine Falлтür, durch die sich im Torgebäude vor dem Gitter befindliche Feinde beschießen lassen.

Hinter dem Tor führt ein steiler, steinerner Weg zum Gegenstück des **Kettenturms** (siehe Seite 52) am südöstlichen Eck der Burg. Schießscharten in der Ostwand der Festung ermöglichen, eindringende Feinde auch von hier zu attackieren.

Hinter dem Kettenturm der Burg führt der steinige Weg flach abfallend bis zur **Zugbrücke**, die im Falle eines Alarms über einen einfachen, aber stabilen Windenmechanismus hochgezogen werden kann. Die Brücke und die Winde werden Tag und Nacht von zwei Gardisten bewacht.

Um Gouverneur Zahid al'Kaban auszuschalten, müssen die Helden in die Burg eindringen, wofür sich der Weg durch den Abfallschacht als die einfachste Lösung anbietet. Auch die Sperrkette kann in der Burg sabotiert werden, sodass sich die Helden die mühevollte Eroberung des Kettenturmes am Hafen ersparen können.

kräftigen Wächterinnen in Richtung Burg gezerzt. Gerade will er sich lautstark über die Behandlung beschweren, als ihn eine krachende Kopfnuss durch eine seiner Peinigerinnen zum Schweigen bringt. „Halt's Maul, du widerliche Schabe“, dröhnt ihre Stimme durch die Tropennacht. „Du wirst deinen Atem noch brauchen, wenn wir dir zeigen, was wir mit Verätern machen.“



Bis zum Hals im Dreck ...

Um zum Abfallschacht zu gelangen, müssen sich die Helden auf das Meer hinauswagen. Kleinere Fischerboote sind im Nordwesten der Stadt am Strand einige zu finden. Die Boote werden nicht bewacht, es mag aber vorkommen, dass der Diebstahl zufällig von einem oder mehreren Fischern beobachtet wird. Diese werden die Helden nicht in einen Kampf verwickeln, aber möglicherweise die Stadtgarde informieren. Die Helden können darauf mit Einschüchterung oder Gewalt reagieren oder aber Glück haben und auf Sympathisanten treffen. Der Eingang zum Schacht befindet sich unter der nordwestlichen Ecke der Festungsmauern. Die Helden müssen also, um von den Burgwachen nicht bemerkt zu werden, ihr Boot vorsichtig unter den Mauern der Festung ans Ziel steuern. (Vergleichsprobe *Boote & Schiffe* der Helden gegen *Sinnesschärfe* der Gardisten auf Burg Kwin). Fliegen sie auf, wird man sie von der Burg aus unter Pfeilbeschuss nehmen und Patrouillen aussenden, um sie an der Landung zu hindern.

Der Ausgang des Schachtes ist ein rundes Loch im steil abfallenden Felsen, auf dem die Burg errichtet wurde. Nachts, bei Flut, liegt es etwa einen halben Schritt über der Wasseroberfläche. Im Meer um den Schacht treibt allerlei Abfall: Holztrümmer, der Inhalt zahlloser Nachtöpfe, alte Lumpen und Küchenabfälle, die möglicherweise den ein oder anderen Hai angelockt haben, der das Eindringen zusätzlich erschwert. Um das Absperrgitter zu erreichen, müssen die Helden den etwa zehn Schritt langen und einen halben Schritt breiten, steilen Schacht hinaufklettern. Einerseits erleichtert der leicht unebene Fels den schwierigen Aufstieg, andererseits sind die Wände des ekelerregend stinkenden (*Willenskraft*, bei Misslingen 1 Stufe *Betäubung* für 1 Stunde) Kanals vom Unrat glitschig und schmierig; rostige Nägel, Holzsplitter und Tonscherben können zudem unangenehme Verletzungen verursachen.

Das obere Ende des Schachtes ist mit einem stabilen Eisengitter verriegelt, das an der oberen Seite mit einem komplizierten Schloss gesichert ist. Verfügen die Helden über Ranhilds Schlüssel, so ist das Gitter kein wirkliches Hindernis. Haben die Helden keinen Schlüssel, so muss das Schloss geknackt (*Schlösserknacken* (*Bartschlösser*) -2, 1 KR, 7 Versuche, 70 Strukturpunkte) oder die stabdicken Gitterstäbe mit geeignetem Werkzeug zerstört werden, wobei darauf geachtet werden muss, möglichst wenig Lärm zu verursachen.

• Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Endlich ist es euch gelungen, die wie Bluthunde nach euch suchenden Wächter abzuschütteln und etwas Atem zu schöpfen. Doch Zeit für Müßiggang bleibt nicht. Der Stand des hellen Mondes am Himmel macht euch klar, dass ihr keine Zeit zu verlieren habt und schnell einen Weg in die Burg finden müsst, um Gouverneur al'Kaban aus dem Spiel zu nehmen. Aus der Dunkelheit der nun nicht mehr ganz so ruhigen Stadt beobachtet ihr das Treiben bei der Burg. Noch immer ist die Zugbrücke hochgezogen und noch immer patrouillieren aufmerksame Wächter auf dem Wehrgang. Hier und da halten sie inne und beleuchten mit Laternen die Außenmauern der wehrhaften Burg. Noch

während ihr über euren Plan nachdenkt, hört ihr das Zetern einer bekannten Stimme: Kemet'nechet Shatsût, der Kemi-Kollaborateur, wird von zwei

• Dieser Vorlesetext setzt voraus, dass Kemet'nechet Shatsût noch am Leben ist.

Ich krieche nicht durch Müll!

Der Weg durch den Abfallschacht ist der einfachste Weg in die Burg, doch gibt es auch andere, wenn auch ungleich schwierigere Wege, in die Festung zu gelangen.

☛ Über die Mauern: Phexaffine Charaktere mit den entsprechenden Talenten oder Zauberer mittels Magie können versuchen, die Mauern der Festung direkt zu überwinden. Die Mauern sind etwa 20 Schritt hoch und aus vermörtelten Bruchsteinen gefertigt. Ein meisterlicher Kletterer kann diese ohne Haken und Seil überwinden, alle anderen sind auf Kletterausrüstung angewiesen. Das Unternehmen lässt kaum Raum für Fehler, da die Burgwachen aufgrund des Alarms höchst aufmerksam sind und regelmäßig mit Laternen auch die Außenseite der Mauern absuchen. Hier sind nach Meisterentscheid Proben auf *Klettern*, *Körperbeherrschung* und *Verbergen* notwendig.

☛ Als Wachen verkleidet: Helden mit entsprechenden Talenten können als Wachen verkleidet Zugang zur Burg erlangen. Dazu müssen sie die eine oder andere Patrouille diskret überwinden und sich deren Kleidung aneignen (Werte für Wachen siehe Seite 34). Dann bedarf es nur noch einer überzeugend vorgebrachten Geschichte für die Torwächter, damit diese die Zugbrücke hinablassen (*Überreden (Manipulieren)* -2). Den Helden sollte zudem klar sein, dass sich die Stadtwachen einer solchen Kleinstadt sicherlich alle untereinander kennen, sodass sie nach dem Überwinden der Zugbrücke die Torwächter schnell und diskret ausschalten müssen.

☛ Möglicherweise fragen die Torwächter auch nach einer Parole. Sollten die Helden diese nicht von anderen Wächtern oder ihren Kontaktleuten erfragt oder erpresst haben, wird ihre Tarnung sofort auffliegen.

Werden die Helden entdeckt oder enttarnt, sehen sie sich schnell einer kampftentschlossenen, mit Armbrüsten und Bögen ausgerüsteten Übermacht entgegen, sodass ihnen nur die Flucht bleibt.

Scheitern die Helden beim Versuch, in die Burg einzudringen, gibt es für sie keine Möglichkeit mehr, den Gouverneur auszuschalten und die Kette in der Burg zu sabotieren – denn schnell werden alle verfügbaren Gardisten durch Hornsignale zur Burgsicherung zusammengezogen. Die Helden können noch immer, falls nicht bereits geschehen, die Sperrkette im Hafen sabotieren, doch auch das wird den Invasoren schließlich nicht einen blutigen Kampf um die Inbesitznahme der Burg ersparen.

Für dieses Versagen werden die Helden nach Einnahme der Stadt von einer wütenden Generalin Zornbrecht

in ihrem neuen Hauptquartier zur Rede gestellt. Ist es den Helden gelungen, die anderen Ziele ihrer Mission, insbesondere die Sabotage der Hafenkette, zu erfüllen, und verstehen sie es beispielsweise, die Schuld an der gescheiterten Burgmission auf Jesandra abzuwälzen, könnte das Zusammentreffen glimpflich für sie ausgehen (*Überreden (Manipulieren)* -2).

In der Höhle des Löwen

Im Inneren des Burghofes müssen sich die Helden leise und unter Ausnutzung der Schatten bewegen. Auf den Mauern patrouillieren zu viele Wachen, als dass man diese durch einen offenen Kampf überwinden könnte. Falls die Helden über den Abfallschacht in die Burg gekommen sind, haben sie womöglich durch ihren Geruch zusätzliche Probleme, jedoch ist glücklicherweise der Weg zu den Gemächern des Gouverneurs kurz. Der Weg zum Kettenturm ist etwas länger, doch wenn die Helden beim Eindringen in die Burg kein Aufsehen erregt haben, wird zumindest das Fallgitter nicht herabgelassen worden sein. Wenn die Burgwachen allerdings Eindringlinge vermuten – sei es durch nicht sorgsam verwischte Spuren, Tote oder Sichtung –, wird sowohl das Gitter herabgelassen worden sein als auch der Gouverneur durch zusätzliche Wachen bewacht werden.

Am Richtpfahl in der Mitte des Burghofes ist, so er im früheren Verlauf des Abenteuers von den Helden noch nicht getötet wurde, Kemet'nechet Shatsût in Ketten gelegt. Er ist kaum bei Bewusstsein und sein Körper weist



Spuren von Schlägen und Folter auf. Sollten die Helden ihn nicht retten und aus der Burg schaffen, wird er den nächsten Tag nicht erleben.

Sprengt die Kette!

Die Sperrkette des Hafens kann auch auf Burg Kwin sabotiert oder entfernt werden. Dazu müssen sich die Helden zum südöstlichen Turm der Burg begeben. Die Eingänge zum Turm, durch die auch der einzige Weg hinaus oder hinein in die Burg führt, sind nachts mit dicken, eisenbeschlagenen Türen versperrt. Der Torwächter, der die innere Tür bewacht, verfügt aus Sicherheitsgründen über keinen Schlüssel zum Turm. Die beiden einzigen Exemplare befinden sich im Besitz des Gouverneurs und des Kettenmeisters im Inneren des Turms, der auch die Aufgabe hat, beide Tore bei Sonnenaufgang zu öffnen. Das Schloss ist kompliziert, und es braucht einige Zeit, um es ohne Schlüssel zu öffnen (*Schlösserknacken (Bartschlösser)* –2, 1 KR, 7 Versuche, oder *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)* –5, 1 KR, beliebig viele Versuche, 170 Strukturpunkte).

Schaffen es die Helden, den Torwächter diskret zu überwinden und ungesehen in den Turm einzudringen, befinden sie sich in einem leeren runden Raum, aus dem eine steile Steintreppe nach unten in den Fels und nach oben in den ersten Stock des Turmes führt.

Das Obergeschoss des Gebäudes ist menschenleer; hier findet sich neben mehreren Schießscharten in alle Richtungen nur ein stabiler Holztisch, drei Stühle, eine schwere Kommode, in der sich einfache Kleidung befindet, sowie ein kleines Schränkchen mit einem Fass Bier und mehreren nicht mehr ganz frischen Brotlaiben.

Kettenmeister

MU 15 KL 12 IN 15 CH 10

FF 13 GE 14 KO 16 KK 15

LeP 40 AsP – KaP – INI 15+1W6

AW 7 SK 2 ZK 3 GS 8

Waffenlos: AT 16 PA 9 TP 1W6+1 RW kurz

Keule: AT 16 PA 8 TP 1W6+5 RW mittel

RS/BE: 3/0 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) II

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I+II, Finte I, Muttersprache Garethi III, Ortskenntnis (Qinsay), Wuchtschlag I+II

Talente: Einschüchtern 11, Gassenwissen 9, Handel 5, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 12, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 12, Überreden 6, Verbergen 11, Willenskraft 13

Kampfverhalten: Der Kettenmeister versucht Helden möglichst schnell und mit voller Gewalt auszuschalten. Er kündigt immer *Wuchtschläge* an und nimmt keine Rücksicht auf seinen eigenen Zustand.

Flucht: Der Kettenmeister flieht nicht.

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Helden mit gutem Gehör können von unten Schritte hören (*Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* – 1). Am Ende der Treppe liegt eine grob aus dem Fels geschlagene Nische, in der sich neben dem Kettenmechanismus nichts weiter als ein simpler Tisch mit Stuhl befindet, der dem Kettenmeister als einzige Bequemlichkeit bei seinem Dienst dient. Der Kettenmeister ist ein kampferprobter Veteran, der den Auftrag hat, über einen Seilzug eine Glocke zu läuten, sollte jemand unbefugt in den Raum eindringen. Die Helden müssen an dieser Stelle schnell vorgehen, um den Alarm zu verhindern. Schaffen sie es nicht, befinden sie sich bald in einer gefährlichen Lage, denn der Kettenraum kann nur über die Treppe wieder verlassen werden. Beim Kettenmeister können die Helden auch den Schlüssel zur Turmtür finden.

Die Sperrkette selbst wird durch eine schmale, schießschartenartige Öffnung in den Turm geführt und dort über einen komplizierten Flaschenzug in einen nach oben offenen Haken etwa einen halben Schritt über dem Boden eingehängt. Um den Hafen zu öffnen, genügt es, sie per Flaschenzug vom Haken zu heben. Die Kette wird dann durch den Tidenhub und die Strömung des Anguka aus der Nische gezogen und aufs Meer hinaus getrieben. Um den Mechanismus gänzlich unbrauchbar zu machen, kann der Flaschenzug oder die entsprechenden Hebeseile zerstört werden (40 Strukturpunkte). Dabei besteht bei unvorsichtigem Vorgehen die Gefahr, von der zurückschnellenden Kette getroffen zu werden (2W6+2 SP, wenn Probe auf AW misslingt).

1 Zahid al'Kaban, der Kopf der Schlange

Kurzcharakteristik: 64 Jahre, groß, athletisch, kurzes ergrautes Haar, braune Augen, auffällige Narben an der linken Wange, asketisch, stoisch, charismatisch. Der Gouverneur ist ein Novadi aus der nordwestlichen Khôm und dient auf seinem Posten schon seit dem Ende des ersten Kemikrieges. Er ist ein guter Freund der Königinmutter Peri III. und ihrer Tochter Ela absolut loyal. Zahid ist frommer Novadi, aber dennoch fremden Kulturen und Religionen gegenüber aufgeschlossen. Er hat keine Familie.

Agenda: Zahid ist fest entschlossen, den verhassten al'anfanischen Invasoren alles entgegenzusetzen, was er zu bieten hat. Er ist sich bewusst, dass er bei den traditionalistischen Kemi aufgrund seiner Religion und Herkunft einen schweren Stand hat, doch für ihn ist es eine Frage der Ehre, den aussichtslosen Kampf um die Versöhnung zwischen den „neuen“ und „alten“ Kemi wieder und wieder auszufechten.



Funktion: Zahid ist ein erklärter Gegner der Helden, der sie zusammen mit seiner vierköpfigen novadischen Leibgarde vor einen herausfordernden Kampf stellen soll. Zahid wird bis zum Tod kämpfen; gelingt es den Helden aber, den Gouverneur lebend zu fangen und ihn Prinzessin Rhônda auszuliefern, kann ihnen dies bereits am Anfang der Kampagne einiges an Ansehen bei der Prinzessin einbringen.

Hintergrund: Zahid kämpfte bereits als junger Mann im Khômkrieg gegen die Al'Anfaner, wurde bei Mherwed verwundet und in die Sklaverei verfrachtet. Nach einer kurzen Karriere als Gladiator für das Haus Wilmaan wurde er schließlich freigelassen, als er das Leben eines Grandensprosses rettete. Sein Weg führte ihn in das Kemireich, wo er sich zunächst als Dolmetscher und Schreiber für die aus dem Norden geflohenen Novadis verdingte, schließlich in die Beamtschaft der Königin wechselte und dort bis zum Gouverneur aufstieg.

Darstellung: Du weißt, dass du deine Stadt nicht verteidigen kannst und du nichts anderes mehr zu erwarten hast als einen ehrenhaften Tod im Kampf. Sei ruhig, lass dich nicht provozieren und stelle dich dem Unvermeidlichen – du magst zwar schon in die Jahre gekommen sein, aber du weißt immer noch, wie man einen Khunchomer schwingt. Sei höflich zu den Eindringlingen, aber fest in deinem Entschluss, sie zu bekämpfen. Eine Kapitulation kommt keinesfalls infrage.

Wichtige Werte: siehe unten

Schicksal: Zahid kommt entweder im Kampf mit den Helden ums Leben oder wird an Prinzessin Rhônda ausgeliefert, die plant, ihn mit weiteren hochrangigen Gefangenen am siegreichen Ende des Feldzuges öffentlich exekutieren zu lassen.

Dringen die Helden bis zum Gouverneur vor, werden sie ihn kampfbereit und in Begleitung seiner Leibwache vorfinden. Zahid begegnet den Helden höflich, aber bestimmt und lässt keinen Zweifel daran, dass er gewillt ist, sie bis zum Tod zu bekämpfen. Eine Kapitulation kommt für ihn nicht infrage. Fassen die Helden Zahid lebend, wird er auch unter Folter nicht bereit sein, ihnen in irgendeiner Form zu helfen. Allerdings können ihm ergebene Gardisten und Bürger dazu überredet werden, den Widerstand aufzugeben und sogar überzulaufen, sollten die Helden den Gouverneur als ihre Geisel präsentieren. Der Wert des Gouverneurs als Geisel ist allerdings beschränkt, da er in keinem Fall kooperiert und lieber stirbt, als für die Helden das Wort zu ergreifen.

Für die Werte der Leibwache kannst du auf die der Stadtgardisten zurückgreifen (siehe Seite 34).



Um es den Helden etwas schwerer zu machen und magische Fertigkeiten der Gruppe kontern zu können, kann der Gouverneur noch über einen Leibmagier verfügen. Der Magus **Rashib ben Zulhami** (69, kahlköpfig, langer weißer Bart, leicht korpulent) wurde an der Drachenei-Akademie zu Khunchom ausgebildet

und steht nun schon seit zwölf Jahren im Dienste des Gouverneurs. Er beherrscht die Haussprüche seiner Heimatakademie auf hohem Niveau und dazu noch den einen oder anderen Kampfzauber



Zahid al'Kaban

MU 16 KL 12 IN 15 CH 13

FF 13 GE 15 KO 15 KK 14

LeP 40 AsP – KaP – INI 16+1W6

AW 8 SK 2 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 17 PA 10 TP 1W6+1

RW kurz

Khunchomer: AT 19 PA 11 TP 1W6+4

RW mittel

RS/BE: 2/0 (Stoffrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I+II, Finte I+II (Waffenlos, Khunchomer), Muttersprache Tulamidya III, Ortskenntnis (Qinsay), Wuchtschlag I (Waffenlos, Khunchomer)

Talente: Einschüchtern 10, Gassenwissen 12, Handel 9, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 10, Menschenkenntnis 12, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 11, Überreden 9, Verbergen 9, Willenskraft 15

Kampfverhalten: Zahid wird versuchen, seine Gegner ständig mit *Finten* anzugreifen.

Flucht: Zahid flieht nicht.

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Rashib ben Zulhami

MU 14 KL 15 IN 15 CH 14

FF 11 GE 12 KO 11 KK 11

LeP 28 AsP 50 KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 3 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Magierstab, lang (2H): AT 13 PA 9 TP 1W6+2 RW lang

RS/BE: 0/0 (normale Kleidung)

Vorteile/Nachteile: Zauberer

Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Flammenschwert, Muttersprache Tulamidya III, Ortskenntnis (Qinsay), Tradition (Gildenmagier), Verteidigungshaltung (Waffenlos, Magierstab)

Talente: Einschüchtern 7, Handel 9, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 6, Magiekunde 12, Menschenkenntnis 12, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 10, Überreden 11, Verbergen 6, Willenskraft 15

Zauber: Armatruz 10, Blitz dich find 10, Ignifaxius 11

Kampfverhalten: Als Zauberer wird Rashib sich zurückhalten, aber Kampfzauber wie den IGNIFAXIUS verwenden, um Gegner auszuschalten.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

DIE INVASION



Haben die Helden die Kette sabotiert und den Gouverneur getötet oder in ihre Gewalt gebracht, können sie kurz vor der Morgendämmerung mit einem vereinbarten Lichtsignal den Erfolg ihrer Mission kundtun. Das Geschwader, das sich der Küste im Schutz der Dunkelheit genähert hat, macht sich dann unverzüglich auf den Weg zum Hafen. Aller Wahrscheinlichkeit nach ist ihr Handeln jedoch nicht unbemerkt geblieben. Spätestens wenn die Kette weithin hörbar ins Wasser fällt, werden die Verteidiger von Qinsay auf die Eindringlinge aufmerksam. Bis zum Eintreffen der Schiffe gilt es nun, den Angriffen der Kemi standzuhalten. Beim Verlauf dieser Kämpfe kannst du berücksichtigen, in welcher Verfassung sich die Gruppe befindet. Die ersten Galeeren des Geschwaders sind in der Morgendämmerung, bereits kurz nachdem das Lichtsignal gegeben wurde, von der Stadt aus sichtbar. Sind die Helden bereits stark angeschlagen, kann schon der Anblick der herannahenden Schiffe ausreichen, damit die meisten Kämpfer der Garnison den Angriff auf die Helden abbrechen und zum Hafen eilen, um sich der Invasion entgegenzustellen. Kann die Heldengruppe noch einen harten Kampf aushalten, mag der Anblick der al'anfanischen Schiffe die Kemi auch anstacheln, die Saboteure der Hafenkette mit geballtem Zorn zu attackieren.

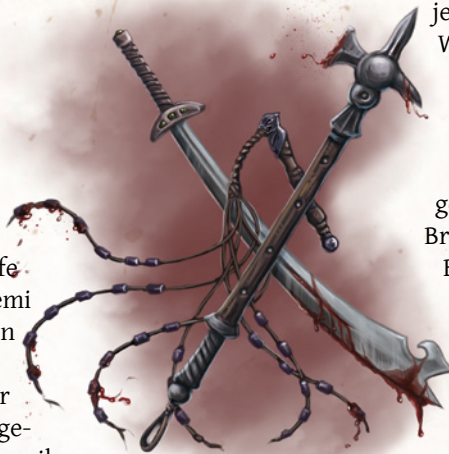
Haltet die Stellung!

Die Helden befinden sich, je nach gewähltem Vorgehen, entweder im Kettenturm der Festung, in den Räumlichkeiten des Gouverneurs oder im Kettenturm am Hafen. Haben sie die Sperrkette lediglich herabgelassen, müssen sie diese verteidigen, um sicherzustellen, dass sie nicht wieder hinaufgezogen werden kann. Ist es ihnen gelungen, die Kette so stark zu beschädigen, dass eine schnelle Reparatur unmöglich ist, gilt es in erster Linie, das eigene Leben zu verteidigen.

Von Vorteil ist, dass sowohl die Burg als auch der Kettenturm so befestigt sind, dass sie sich auch gegen eine Übermacht verteidigen lassen. Nachteilig ist dagegen, dass die Helden zwar in einer befestigten Stellung, aber damit auch in einer ausweglosen Position sitzen und ein Entkommen kaum mehr möglich ist.

Wurden die Helden entdeckt, werden sie zunächst zur Aufgabe aufgefordert. Den Kemi ist daran gelegen, die Saboteure lebend zu fassen, um sie verhören zu können und mehr über ihren Auftrag und die dahinterstehenden Pläne der Al'Anfaner zu erfahren. Sofern er sich noch am Leben und in Freiheit befindet, verhandeln sie dabei durch den Gouverneur selbst, andernfalls durch seine Stellvertreterin **Uneb'nemes** (Ende 50, gekrümmte Nase, sonnengebräunt, aufrechte Körperhaltung,

pragmatisch). Solange die Helden ein Faustpfand besitzen (etwa weil sie die Sperrkette nicht zerstört, sondern nur herabgelassen haben oder den Gouverneur als Geisel bei sich haben), ist es möglich, mittels einer Verzögerungstaktik etwas Zeit zu schinden. Spätestens wenn die ersten Segel al'anfanischer Schiffe in Sicht kommen, erkennen die Kemi aber, um was es geht und kämpfen mit großer Entschlossenheit. Zunächst versuchen die Verteidiger der Stadt durch die vorhandenen (gegebenenfalls von den Helden verbarrikadierten) Öffnungen in den Kettenraum der Burg beziehungsweise den Kettenturm einzudringen. Zeigt sich, dass der Widerstand der Helden zu groß ist, ziehen sie sich wieder zurück. Nach kurzer Beratung schleudern sie brennendes Stroh vor die Türen und Fenster, um die Eindringlinge auszuräuchern. Führt auch dies nicht zum erhofften Erfolg, geben sie



jede Vorsicht auf. Sie setzen dann alle Waffen ein, die ihnen zur Verfügung stehen, selbst auf die Gefahr hin, dass der Mechanismus des Kettenwerks beim Angriff beschädigt werden könnte. Im Magazin der Burg lagern einige wenige Geschosskugeln mit Brandöl. Haben sich die Helden in der Burg verschanzt, versuchen die Gardisten die Brandkugeln in den Raum der Helden zu werfen. Befinden sie sich im Kettenturm, wird eine der Rotzen auf der Burg genutzt, um den Turm unter Beschuss zu nehmen. Danach vereinen sich die Kämpfer, gegebenenfalls verstärkt um herbeigeeilte Einwohner und Seeleute aus dem Hafen, zu einem letzten Ansturm auf die verschanzten Helden. Der finale Kampf bildet einen Höhepunkt des Abenteuers. Er soll für die Spieler vor allem spannend sein und kann von dir nach dramaturgischen Gesichtspunkten beliebig angepasst und ausgestaltet werden.

Was ist, wenn ...?

Nachfolgend findest du einige Hinweise, wie sich die Handlungen der Helden im vorangegangenen Kapitel auf die Kämpfe auswirken können:

- *Die Helden haben Verbündete in der Stadt gewonnen und diese in ihren Plan mit einbezogen:* Sympathisanten aus der örtlichen Bevölkerung, die die Gruppe bei ihrem Vorgehen unterstützen, können durch Ablenkungsmanöver (Feuer legen, falsche Alarmrufe an der landseitigen Mauer, Scheinangriffe usw.) die Gardisten verwirren und damit einen Teil der Kämpfer binden. Spätestens wenn die al'anfanischen Schiffe in Sicht kommen, sind sie bereit, auch offen zu den Waffen zu greifen.
- *Der Gouverneur wurde getötet:* Haben die Helden den Gouverneur getötet und wird dies in der Stadt bekannt, kämpfen die Gardisten unter Uneb'nemes besonders verbissen, um seinen Tod zu rächen. Gleichzeitig wird der Tod Zahid al'Kabans bei den Rhônda-Anhängern in der Stadt aber auch als Zeichen für den bevorstehenden Sieg ihrer Sache gesehen. Haben die Helden unter ihnen Verbündete gewonnen, sind diese nun bereit, loszuschlagen und auf Seiten der eintreffenden Flotte in die Kämpfe einzugreifen. Bei Bedarf können sie auch als rettende Kavallerie den Helden zu Hilfe kommen.
- *Der Gouverneur wurde gefangen genommen:* Das Kommando über die Kämpfer der Stadt wird von Uneb'nemes, der Stellvertreterin des Gouverneurs, übernommen. Sie ist grundsätzlich zu Verhandlungen bereit, stellt die Abwehr der drohenden Invasion aber über das Leben des Gouverneurs. Sobald sie erkennt, dass die Eindringlinge sich nicht zur Aufgabe bewegen lassen, befiehlt sie den Angriff, sodass die Helden mit aller Macht bedrängt werden.

- *In der Stadt ist ein Brand ausgebrochen:* Haben die Helden oder ihre Verbündeten ein größeres Feuer gelegt, so ist zumindest ein Teil der Gardisten damit beschäftigt, die Löscharbeiten zu koordinieren, und kann daher nicht oder erst verspätet in den Kampf gegen die Gruppe eingreifen. Gelingt es nicht, das Feuer unter Kontrolle zu bekommen, breitet sich der Brand weiter aus und verwüstet mehrere Gebäude, ehe er nach dem Ende der Kämpfe von den gelandeten Soldaten gelöscht wird.
- *In der Stadt wird bekannt, dass ein al'anfanischer Angriff unmittelbar bevorsteht:* Ist das Gerücht einmal im Umlauf, etwa weil die Helden Augusto am Leben gelassen, aber nicht sichergestellt haben, dass er schweigt, verbreitet es sich in Windeseile. In Qinsay bricht Chaos aus, was für die Helden durchaus von Nutzen sein kann. Gleichzeitig formiert sich aber auch eine Menge bewaffneter Einheimischer und Piraten, die entschlossen ist, den Invasoren entgegenzutreten und – bis zum Eintreffen der Schiffe – in den Helden ein willkommenes Ziel für ihren Kampfesmut entdecken könnte.
- *Einer oder mehrere Helden sind in Gefangenschaft geraten:* Sind einzelne Mitglieder der Rabenkrallen in die Hände des Feindes gefallen, etwa weil sich die Gruppe aufgeteilt hat oder ein verwundeter Gefährte auf der Flucht zurückgelassen werden musste, versuchen die Verteidiger, den oder die Gefangenen als Druckmittel zu verwenden, um die Helden zur Aufgabe zu bewegen. Sie zögern zwar zunächst, diese zu töten, da sie damit ihren Trumpf verlieren würde, schrecken aber nicht davor zurück, vor den Augen der übrigen Helden zu Misshandlungen zu greifen.

Das Scheitern der Helden

Die Mission der *Rabenkrallen* erfordert mehr als nur ein Quäntchen Glück und es gibt einige Situationen, in denen eine unbedachte Entscheidung dafür sorgen kann, dass der Plan schiefgeht oder schlichtes (Würfel-)Pech den Helden in die Quere kommt. Sollte es ihnen nicht gelingen, ihre Mission rechtzeitig zu erfüllen, erschwert dies zwar die Eroberung Qinsays, bedeutet aber nicht automatisch das Ende der Invasion und der Abenteuerkampagne. Scheitert der Versuch, die Sperrkette zu Fall zu bringen und senden die Helden nicht das vereinbarte Lichtsignal, erscheint das al'anfanische Geschwader dennoch bei Tagesanbruch. Commandante Delazar schickt in diesem Fall aber zunächst eine wendige Dromone als Vorhut voraus, um die Lage zu erkunden. Wird offenbar, dass die Hafenkette nach wie vor den Zugang versperrt, bricht das Geschwader den Angriff ab. In diesem Fall legen die Schiffe unweit der Stadt am mangrovenbewachsenen Ufer an und benötigen entsprechend mehr Zeit, um die Truppen zu entladen und Qinsay in einem zweiten Anlauf zu erobern. Senden die Helden zwar das vereinbarte Lichtsignal, verlieren danach aber die Kontrolle über die Hafenkette, sodass es den Verteidigern gelingt, diese wieder hinaufzuziehen, laufen die al'anfanischen Schiffe in die Falle. Zwei Galeeren kollidieren mit der massiven schmiedeeisernen Sperrkette, die dicht unter der Wasseroberfläche liegt. Eines der Schiffe sinkt, das zweite kann sich mit beschädigtem Rumpf von der Kette lösen und versucht schwerfällig, zurück auf offene See zu gelangen. Es gerät unter Beschuss durch die Geschütze der Festung und die Helden müssen mit ansehen, wie es versenkt wird – es sei denn, sie handeln rasch und können die Geschützmannschaften ablenken oder überwältigen.

Jesandras Ende

Spätestens zu diesem Zeitpunkt kommt es auch zu einer letzten Begegnung mit Jesandra. Sie weiß inzwischen, dass ihre geheime Agenda aufgefliegen ist und die Entscheidung auf Messers Schneide steht. Daher ist sie entschlossen, alles in ihrer Macht Stehende zu tun, um einen Erfolg der Spezialeinheit zu verhindern. Wenngleich sie den Helden persönlich durchaus Respekt entgegenbringen mag, ist sie doch davon überzeugt, das einzig Richtige zu tun, und wird dafür bis zum Tod gegen die Helden kämpfen. Wenn möglich, versucht sie den Kampf der Helden gegen die Verteidiger der Stadt zu nutzen, um unbemerkt in die Burg beziehungsweise den Kettenturm einzudringen und der Gruppe in den Rücken zu fallen.

Die übrigen Schiffe können rechtzeitig abdrehen und führen die Landung, wie oben beschrieben, abseits der Stadt durch. Die rasche Einnahme der Landungspunkte glückt dann nur an den anderen beiden Invasionsorten in Kolchis und Yleha. Die Sicherung von Stadt und Festung sowie der weitere Vormarsch nach Süden verzögern sich entsprechend.

Das Ansehen der Helden erleidet durch das Scheitern der Mission zwar einen Dämpfer, sofern sie für den Misserfolg jedoch glaubhaft die Verräterin Jesandra oder andere Beteiligte verantwortlich machen können, wird ihnen keine direkte Schuld zugewiesen. Allerdings müssen sie einen cholerischen Wutausbruch der Generalin Zornbrecht über sich ergehen lassen, die es als persönliche Beleidigung auffasst, dass es ausgerechnet in ihrem Landungsbereich zu einem Fehlschlag gekommen ist. Dabei kann deutlich werden, wie empfindlich Marvana auf Misserfolge reagiert und wie wenig sie nüchternen Argumente gegenüber zugänglich ist, wenn die Wut sie gepackt hat. Der aussichtsreichste Weg ist es, den Zorn der Generalin auf die zu diesem Zeitpunkt vermutlich bereits verstorbene Jesandra zu lenken, die als Befehligerin der Einheit die Verantwortung für die Mission trug. Sofern die Helden Boromino als Komplizen Jesandras enttarnen (siehe unten), wird sie außerdem an ihm ein Exempel statuieren lassen. Commandante Delazar zeigt sich ebenfalls enttäuscht, dass nicht alles wie geplant gelaufen ist, er ist sich aber sehr wohl bewusst, dass dies im Krieg nur selten der Fall ist. Said Bonareth und er sorgen dafür, dass die Helden die Chance erhalten, sich im weiteren Verlauf des Krieges zu beweisen und die Scharte von Qinsay auszuwetzen.

Lassen sich die Helden auf einen Wortwechsel mit Jesandra ein, versucht sie, diese zu überzeugen und sie an der Rechtmäßigkeit des Kriegszuges zweifeln zu lassen. Auf diesem Wege können die Helden auch die Hintergründe ihres Verrats erfahren. Sie spricht offen darüber, welche Beweggründe sie antreiben und wird auch die Rolle Borominos nicht verschweigen. Kommt es nicht zu einem letzten Gespräch, lässt sich bei der Durchsuchung ihrer Habe eine schriftliche Notiz des Boronnovizen finden, die seine Beteiligung an dem Verrat beweist. Jesandras Ende kann für die Helden durchaus einen tragischen Beigeschmack haben, wenn sie erkennen, dass die Capitana keine Verräterin ist, die sich durch Gold hat kaufen lassen, sondern aus persönlicher Überzeugung handelte.

Der Fall der Stadt

Verläuft das Landungsunternehmen nach Plan, laufen zunächst die kleineren Galeeren in den Hafen ein und lassen ihre Seesoldaten an Land, während die *Marbo* zurückbleibt und eventuelle Barrikaden und Widerstandsnester der Verteidiger mit ihren Schiffsgeschützen unter Beschuss nimmt. Ist der ohnehin nur vereinzelt

aufflammende Widerstand am Hafen gebrochen, folgen die schwerfälligen Transportschiffe und entlassen weitere Söldner und Unterstützungstruppen an die Kais. Aufgrund der starken Übermacht der Invasoren, fällt die Stadt binnen kurzer Zeit vollständig in al'anfanische Hand. Die Eroberer sichern Mauern, Tore und die

nähere Umgebung. Die Piraten und Seeleute im Hafen leisten zwar zunächst Widerstand, sind aber nicht bereit, ihr Leben für eine verlorene Sache zu geben. Sie suchen ihr Heil in der Flucht oder ergeben sich, nachdem sie die Übermacht der Angreifer erkennen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dichter Qualm dringt in eure Nasen und verspermt euch die Sicht. Die Verteidiger von Qinsay scheinen fest entschlossen, euch auszuräuchern. Grimmig packt ihr die Griffe eurer Waffen fester, bereit, eure Haut so teuer wie möglich zu verkaufen. Doch mit einem Mal dringen laute Rufe aus der Ferne zu euch heran. Kurz darauf vertreibt eine Windbö für einen Moment den Rauch und im Licht der aufgehenden Praiosscheibe habt ihr einen freien Blick bis hinunter zum Hafen. Eine schlanke Dromone passiert, angetrieben vom schnellen Schlag der Ruder, die nicht länger von der Kette verspernte Lücke zwischen Burg Kwin und der Hafenmauer. Noch während das Schiff den Anleger erreicht und knirschend zum Stehen kommt, springen bereits die ersten Seesoldaten mit gezogenen Säbeln von Bord und schwärmen aus. Eine weitere Galeere folgt dicht dahinter und entlädt ihre bewaffnete Fracht auf die Kais. Die Frauen und Männer in den schwarzen Uniformen strömen von den Schiffen, flink und zahlreich wie ein Heer von Söldnerameisen. Von See her fliegen zwei 500 Unzen-Geschosse aus den Schwere Rotzen der Marbo herüber und zertrümmern krachend eine provisorische Barrikade vor den Lagerhäusern, deren Erbauer sich eilig in Sicherheit bringen. Ganz egal, was die Verteidiger jetzt noch versuchen, die Schlacht ist bereits entschieden – Qinsay wird fallen.

Der Triumph der Generalin

Bereits kurz nach Tagesanbruch sind die Stadt und damit der erhoffte Brückenkopf gesichert. Commandante Delazar sticht mit einem Teil des Geschwaders erneut in See, um sicherzustellen, dass sich in der unmittelbaren Umgebung von Qinsay keine feindlichen Schiffe befinden.

Generalin Zornbrecht richtet ihren Befehlsstand auf Burg Kwin ein. Während ihre Sklaven ihre persönlichen Besitztümer ausladen und die Räumlichkeiten des Gouverneurs nach ihren Wünschen umgestalten, empfängt Marvana die Helden zum Rapport.

Die Generalin gratuliert den Helden ungewöhnlich knapp zu ihrem erfolgreich ausgeführten Auftrag und lässt sich dann detailliert den Ablauf der Mission berichten. Dabei geizt sie mit Lob und stellt immer wieder kritische Rückfragen. Beinahe scheint es, als wäre sie darauf aus, in den Schilderungen der Helden Widersprüche zu finden, um ihnen Fehlentscheidungen nachweisen zu können. Den Tod Balyans nimmt sie lediglich mit einem Schulterzucken zur Kenntnis. Der Verrat Jesandras löst einen Wutanfall aus, der zunächst die Helden trifft.

Sofern sie die Beteiligung Borominos offenlegen, wird auch dieser Ziel ihres Zorns (siehe unten).

Wenig später lässt sich die Generalin von ihren Truppen feiern und hält eine pompöse Ansprache, in der sie den Verdienst für die erfolgreiche Einnahme der Stadt allein ihrer eigenen strategischen Brillanz als Heerführerin zuschreibt. Spätestens jetzt können die Helden erkennen, dass sie keine Frau ist, die allzu erfolgreiche Menschen in ihrer Umgebung duldet. Marvana verspricht den Soldaten weitere Erfolge und reiche Beute auf dem bevorstehenden Feldzug ins Landesinnere. Dann ruft sie eine Siegesfeier bis zum nächsten Morgen aus und fordert die Kämpfer auf, „sich zu nehmen, was ihnen zusteht“. Unter Jubelrufen auf die Generalin verteilen sich die Soldaten über die Stadt.

Was tun mit dem Verräter?

Während Jesandra mit hoher Wahrscheinlichkeit bei den Kämpfen um Qinsay den Tod gefunden hat, liegt das Schicksal des Novizen Boromino gänzlich in der Hand der Helden. Da außer ihnen niemand von seiner Beteiligung an dem Verrat weiß, können sie frei entscheiden, ob sie den jungen Mann ans Messer liefern oder nicht. Für horasische Helden mag es durchaus sinnvoll erscheinen, seine Taten zu verschweigen und ihn als wertvollen Verbündeten zu gewinnen. Aber auch Helden, die Al'Anfa treu ergeben sind, können sich entscheiden, den Novizen zu verschonen oder zu dem Schluss gelangen, dass ihnen ein lebender Boromino nützlicher ist als ein toter und ihr Wissen nutzen, um ihn zu erpressen.

Offenbaren die Helden Borominos Schuld, kann Marvana nur mit Mühe (und gegebenenfalls durch ein beruhigendes Eingreifen Odilos) davon abgehalten werden, ihn auf der Stelle hinrichten zu lassen. Zähneknirschend stimmt sie schließlich zu, den Novizen mit dem nächsten Kurierschiff zurück nach Al'Anfa zu schicken, wo er sich als Angehöriger der Boronkirche der Gerichtsbarkeit des Patriarchen unterwerfen muss.



Wenn die Helden sich stattdessen dafür entscheiden, Boromino nicht zu verraten, ihn aber mit seiner Tat zu konfrontieren, haben sie ihn damit in der Hand. Der Tod Jesandras hat den jungen Mann erschüttert und nach der schnellen Eroberung Qinsays hat er erkannt, dass er den Feldzug nicht aufhalten kann. Noch immer hält er den begonnenen Krieg für falsch, hinterfragt nun aber auch sein eigenes Handeln und dessen Folgen. Er verbleibt in diesem Fall weiterhin als persönlicher Assistent an Odilos Seite.



Ziehen die Helden bei ihrer Entscheidung über Borominos Schicksal den Geweihten Odilo ins Vertrauen, gibt sich dieser als verständnisvoller und hilfsbereiter Zuhörer, der sich ihre Sorgen anhört und ihnen bereitwillig hilft, eine geeignete Lösung zu finden. Odilo kann hier als Sympathieträger aufgebaut werden, der nicht nur mäßigend auf die launenhafte Generalin einwirkt, sondern auch den Helden gegenüber stets ein offenes Ohr hat.



Wehe den Besiegten

Bereits während der Siegesfeier und mehr noch in den folgenden Tagen treten die schmutzigen Seiten des Krieges zutage. Es kommt zu Verhaftungen, Beschlagnahmen und Plünderungen. Für die Helden mag dies eine Gelegenheit sein, Beute zu machen, denn immerhin herrscht Krieg und sie sind Soldaten (siehe Tabelle).

Offiziell ist lediglich der Besitz verurteilter Feinde der rechtmäßigen Thronprätendentin Rhônda und des al'anfanischen Imperiums zur Plünderung freigegeben. Nur genau festgelegte und markierte Gebäude und Anwesen sowie die im Hafen liegenden Handelsschiffe dürfen durchsucht werden. In der aufgeheizten Stimmung kommt es jedoch immer wieder zu willkürlichen Diebstählen und kleineren Ausschreitungen der siegestrunkenen Truppen. So wird das Haus des Mawdli Eli Asam (siehe 42) ausgeraubt und in Brand gesteckt. Greift niemand ein, wird der Unglückliche gepackt und in die Flammen gestoßen.



Wie sich die Helden bei diesem und ähnlichen Ereignissen verhalten, prägt ihr Ansehen und ihren Ruf bei ihren Kameraden in der Armee, aber auch bei den Einheimischen. Als Helden der Eroberung von Qinsay hat ihr Wort Gewicht und sie verfügen durchaus über einen gewissen Einfluss. Wenn sie gegen ungerechtfertigte Plünderungen vorgehen oder Soldaten zur Rede stellen, die über die Stränge schlagen, finden sie bei den meisten Gehör. Helden in Diensten des Horasreiches werden vermutlich aus moralischen Gründen nicht zögern einzugreifen, solange sie dadurch ihre Tarnung nicht gefährden oder der Generalin unangenehm auffallen. Auch für al'anfanische Helden mag es die Ehre oder das Gerechtigkeitsempfinden gebieten, zu verhindern, dass die Exzesse überhandnehmen.

Noch am Tag ihrer Ankunft lässt Generalin Zornbrecht damit beginnen, schwarze Listen mit den Namen jener zu erstellen, die verhaftet, nach Al'Anfa verschifft und dort als Sklaven verkauft werden sollen. Dieses Schicksal trifft vor allem gefangene Soldaten, offensichtliche Anhänger der alten Ordnung und ihre Angehörigen sowie die in Qinsay lebenden Novadis. Mancher, der sich mit der neuen Herrschaft gut stellen will, verrät bereitwillig jene, die noch immer Königin Ela die Treue halten – oder nutzt die Gelegenheit, um einen ungeliebten Konkurrenten oder verhassten Nachbarn zu denunzieren. Der Erlös aus dem Verkauf wird nach einem festen Schlüssel zwischen der Generalin, den Offizieren und den Soldaten aufgeteilt, weshalb Marvana Zornbrecht es bei der Überprüfung von Vorwürfen und Beschuldigungen nicht allzu genau nimmt. So werden die Piraten, aber auch einige Seeleute aus dem Horasreich und dem Bornland, die sich zufällig in der Stadt befinden, der Schmuggelei beschuldigt und verhaftet. Gefangene, die sich als widerspenstig erweisen oder aufgrund ihres Alters oder ihrer Gebrechen keinen Gewinn auf dem Sklavenmarkt versprechen, werden in Ketten gelegt und in die Gefängnismine Santobal auf der Waldinsel Sukkuvelani geschickt. Etwas besser ergeht es horasischen Bewohnern, die über einen erkennbaren Wohlstand verfügen und nicht die Gelegenheit hatten,

Qinsay rechtzeitig zu verlassen. Sie werden entweder wegen des Verdachts auf Spionage in Arrest genommen und können später von ihren Angehörigen ausgelöst werden oder in Schutzhaft genommen, um sie vor angeblichen Mordanschlägen durch fanatische Kemi zu bewahren.

Tabelle Plündergut

Bei der Festlegung, welche Beutestücke den Helden in die Hände fallen, kannst du entweder aus dieser Liste frei auswählen oder die Entscheidung dem Zufall überlassen (1W20):

1W20	Plündergut
1	Schatzversteck (z. B. die gesamten Ersparnisse einer Familie oder die Kasse eines Händlers; Wert: 1W20 Dukaten)
2	Große Geldkatze (ein prall gefüllter Beutel mit Münzen im Wert von 1W6 Dukaten)
3	Mittlere Geldkatze (ein Beutel mit Münzen im Wert von 1W20 Silbertaler)
4	Kleine Geldkatze (ein Beutel mit Münzen im Wert von 1W20 Heller)
5	Schmuckstück (z. B. Kette, Ring oder Brosche im Wert von 1W6 Dukaten)
6	Perlen (ein Beutel mit Perlen im Wert von 1W6 Dukaten)
7	Hochwertige Waffe (z. B. Säbel, Haumesser, Streitkolben; Wert: doppelter Listenpreis)
8	Gewöhnliche Waffe (z. B. Säbel, Haumesser, Streitkolben; Wert: Listenpreis)
9	Schäbige Waffe (z. B. Säbel, Haumesser, Streitkolben; Wert: halber Listenpreis)
10	Hochwertiges Kleidungsstück (z. B. Stiefel, Hose, Hemd, Hut; Wert: doppelter Listenpreis)
11	Gewöhnliches Kleidungsstück (z. B. Stiefel, Hose, Hemd, Hut; Wert: Listenpreis)
12	Schäbiges Kleidungsstück (z. B. Stiefel, Hose, Hemd, Hut; Wert: halber Listenpreis)
13	Waldmenschen-Souvenirs (z. B. Schrumpfkopf, Jade-Statuette, Lederkette mit Alligatorenzähnen, Musikinstrument)
14	Antiquität aus dem alten Kemi-Reich (z. B. altes Siegel, Tontafel, Raben-Statuette)
15	Tulamidische Souvenirs (z. B. Teegeschirr aus Unauer Porzellan, Flasche aus tulamidischem Glas, Schriftrolle mit den 99 Gesetzen Rastullahs)
16	Heilkräuter (z. B. Donf, Egelschreck, Gulmond-Blätter, Wirselskraut; vgl. Regelwerk S. 345 f.)
17	Gift (z. B. Arax, Kelmon, Wurara; vgl. Regelwerk S. 342)
18	Schmackhaftes Essen (Vorrat für drei Tage)
19	Weinschlauch mit Wein
20	Flasche mit Schnaps

Ehrungen und Beförderungen

Auch wenn Generalin Zornbrecht mit Lob geizt und versucht, den Verdienst für die Eroberung Qinsays ihrem eigenen militärischen Geschick zuzuschreiben, bleibt der Anteil der Helden an der erfolgreichen Landung an höherer Stelle nicht unbemerkt. So finden ihre Taten etwa im schriftlichen Bericht Commandante Delazars Erwähnung. Mit dem nächsten Kurierschiff treffen daher nicht nur neue Befehle Oderin du Metuants für die Streitmacht ein, sondern auch eine schriftliche Belobigung für die *Rabenkrallen* und die Weisung, diese für ihre Tapferkeit mit dem silbernen Rabenorden auszuzeichnen. Der Kurier übergibt außerdem einen kurzen Brief Saids, der ihnen zu der erfolgreich durchgeführten Mission gratuliert. Da sich die Helden bewährt, und als wertvolle Mitglieder der Spezialeinheit erwiesen haben, werden sie alle um einen Rang befördert (siehe Seite 19). Nachdem sowohl Jesandra als auch Balyan in Qinsay zu Tode gekommen sind, gilt es außerdem, einen neuen Befehlshaber für die Gruppe zu ernennen, weshalb Said den Helden, der am besten dazu geeignet scheint, mit dem Kommando über die Kralle betraut.

Wie geht es weiter?

Der Trupp der Helden bleibt weiterhin Teil der in Qinsay lagernden Streitmacht unter dem Befehl Marvana Zornbrechts. Gemeinsam mit dem Rest des Heeres sollen sie in den kommenden Tagen weiter nach Süden vorrücken, um die Siedlungen und Plantagen entlang des Anguka zu besetzen und die Verteidiger, die nach wie vor Königin Ela die Treue halten, tiefer ins Landesinnere zurückzutreiben. Später soll sich die Streitmacht mit den Truppen vereinigen, die weiter westlich beim Fischerdorf Kolchis gelandet sind. Der zweite Teil der Kampagne, **Der Biss der Spinne**, nimmt seinen Anfang in Qinsay und schließt unmittelbar an die Ereignisse dieses Abenteuers an, sodass die Helden, die nähere Umgebung der



Stadt (noch) nicht verlassen sollten. Wenn einige von ihnen bei den Kämpfen um Qinsay ernstlich verwundet wurden, mag ihnen eine ruhige Zeit der Erholung guttun, ehe sie wieder in die Schlacht ziehen müssen. Brennen sie dagegen vor Tatendrang, können sie den nahen Dschungel auskundschaften, die Stadt nach Spionen des Feindes durchkämmen oder bei Streitigkeiten zwischen Einheimischen und Eroberern als Vermittler auftreten.

Der Lohn der Mühen

Für den nächtlichen Marsch durch den Dschungel, das unbemerkte Eindringen in die Stadt, das Auskundschaften Qinsays sowie die erfolgreiche Sabotage der Sperrkette erhalten alle Heldinnen **20 Abenteuerpunkte**. Haben sich die Heldinnen in einigen Herausforderungen besonders geschickt angestellt, Übergriffe plündernder Söldner verhindert oder beim Kampf gegen eine Übermacht der Feinde besondere Tapferkeit bewiesen, kannst du zusätzliche **5 Abenteuerpunkte** pro Heldin vergeben.

Die Moral des Krieges

Die Geschehnisse nach dem Fall der Stadt können bei den Helden durchaus einen zwiespältigen Eindruck hinterlassen. Der Umgang der Sieger mit den Besiegten, wie auch das rücksichtslos durchgesetzte Recht des Stärkeren sind ein Element, das sich durch die gesamte Kampagne zieht. Gleichwohl sollten al'anfanische Helden nicht soweit verunsichert werden, dass sie beginnen, infrage zu stellen, ob sie auf der richtigen Seite stehen. Ebenso sollte für Helden auf Seiten des Horasreiches deutlich werden, dass sie in ihrer derzeitigen Position, inkognito innerhalb der *Rabenkrallen*, mehr für ihre Sache erreichen können als im offenen Kampf gegen die Eroberer. Hier das richtige Maß zu finden, erfordert etwas Fingerspitzengefühl und vor allem die Kenntnis der Spielvorlieben der eigenen Gruppe. Odilo Kugres-Estrazar sorgt dafür, dass ein prächtiger Borondienst stattfindet, bei dem der Toten beider Seite gedacht wird. Die gefallenen Al'Anfaner werden auf einem neu errichteten Gräberfeld vor der Stadt beigesetzt. Auch die Körper der im Kampf um die Stadt

getöteten Kemi finden dort ihre letzte Ruhe, sofern ihre Angehörigen keine anderen Wünsche äußern. Eine Möglichkeit, der Situation auch eine humoristische Seite abzugewinnen und deutlich zu machen, wie sehr sich das, was hinterher über die Eroberung Qinsays bekannt wird, von dem unterscheidet, was die Helden tatsächlich erlebt haben, ist eine Begegnung mit einem Schreiber des Al'Anfaner Tempelrufers. Am Tag nach dem Fall der Stadt trifft **1** Damiano Salmorantes (42, hochgewachsen, Schildkrötenhals, tintenbefleckte Finger, kurzsichtig, opportunistisch) in Qinsay ein. Er ist gekommen, um aus erster Hand über den erfolgreichen Feldzug zu berichten. Es war von jeher das Recht des Siegers, die Geschichte zu schreiben. Und so entwirft Salmorantes, nachdem er die Helden zu ihren Erlebnissen befragt hat, ein glorreiches Bild des Triumphes einer kleinen, aber zu allem entschlossenen al'anfanischen Armee, die sich gegen eine gewaltige Übermacht durchsetzte, um die unterdrückten Kemi zu befreien. Die realen Macht- und Kräfteverhältnisse verschweigt er dabei großzügig.

ANHANG



Zeittafel

Erster Kemi-Krieg

- 1006 BF: Nach wachsenden Unstimmigkeiten mit dem Kaiser in Gareth erklärt Königin Peri III. die Unabhängigkeit der bisherigen Provinz Trahelien und sagt sich vom Mittelreich los. In der Folge ruft sie das unabhängige Königreich Kemi (Káhet Ni Kemi) aus.
- 1007 BF: Al'Anfa bietet dem Kemi-Reich einen Freundschaftsvertrag an, der jedoch aufgrund seiner versteckten Aufforderung zur Unterwerfung zurückgewiesen wird. In der Folgezeit erhöht Al'Anfa konsequent den Druck auf das unabhängige Königreich und stellt sich in den Grenzstreitigkeiten mit Hôt-Alem schützend vor den kleinen Stadtstaat. Die Lage spitzt sich zu, als ein gescheiterter Anschlag auf Peri III. dem mutmaßlichen Auftraggeber Tar Honak zugeschrieben wird. Kurz darauf beginnt Al'Anfa einen Waffengang gegen die Kemi, eine offizielle Kriegserklärung bleibt jedoch zunächst aus. Stattdessen greift das Imperium, unter dem Verweis auf alte Bündnisverpflichtungen, auf Seiten Hôt-Alems in einen Grenzkonflikt mit den Kemi ein.
- 1008 BF: Die beiden Töchter Königin Peris III., Ela und Rhônda werden entführt und als Geiseln nach Al'Anfa gebracht. In der Folge stellt die Königin ihr Land unter al'anfanische Herrschaft und begibt sich in Gefangenschaft. Al'Anfa besetzt das gesamte Kemi-Reich und setzt einen Präfekten als Statthalter ein. Es gelingt jedoch nicht, das Land dauerhaft zu befrieden, die Widerstandskämpfer ziehen sich in die unwegsamen Dschungelregionen zurück.
- 1010 BF: Nachdem der al'anfanische Patriarch Tar Honak unter ungeklärten Umständen zu Tode gekommen ist, entkommen Königin Peri III. und ihre Töchter der al'anfanischen Gefangenschaft. Nach zweijähriger Besatzung gelingt es den Kemi, durch einen landesweiten bewaffneten Aufstand, die Unabhängigkeit zurückzuerobern und die Hauptstadt Khedu zu befreien.

Schwarze und Goldene Allianz

- 1022 BF: Ein vom kem'schen Kanzler Dio de Cavazo angezettelter Mordversuch auf Prinzessin Rhônda IX. Setepen scheitert; die Prinzessin wird daraufhin von Gefolgsleuten der Boronkirche außer Landes gebracht. Von unbändigem Rachedurst getrieben, sammelt die abtrünnige Prinzessin fortan in der Provinz Anûr, die seit dem ersten Kemikrieg immer noch von Al'Anfa gehalten wird, ihre Gefolgsleute. Sie träumt von einem Boronszug zum Sturz ihrer Schwester, um dereinst den Thron zu Khedu zu erobern. Der einnehmenden Rhônda gelingt es in den folgenden Jahren, sich in den dichten Wäldern zwischen Yleha und Sylla gegen allerlei Kriegsfürsten und Kleinherrscher durchzusetzen und ein eigenes, kleines Renegatenreich zu errichten, dem sie als unumschränkte Herrscherin und Hohepriesterin vorsteht.
- 1027 BF: Als Gegengewicht zur bereits seit 955 BF bestehenden Schwarzen Allianz (Rabenpakt) zwischen Al'Anfa und seinen Verbündeten Charypso, Mengbilla, Thalusa und Chorphop wird in Brabak die Goldene Allianz, ein Bündnis zwischen dem Königreich Brabak, dem Káhet Ni Kemi, Sylla, Ghurenia und dem Horasreich geschlossen. Zur Festigung der Allianz wird der brabakische Kronprinz Peleiston de Sylphur mit der Nisut des Kemi-Reichs Ela XV. Setepen verheiratet.
- 1030 BF: Das Inselreich Ghurenia scheidet aus der Goldenen Allianz aus, Sylla wird von der Schwarzen Armada erobert und Teil des al'anfanischen Imperiums. Während des Versuchs Al'Anfas, auch die Zyklopeninsel Pailos zu erobern, kommt es am 11. Peraine zur Seeschlacht von Phrygaios, der größten Seeschlacht der bekannten aventurischen Geschichte. In der westlichen Zyklopeensee treffen die Schiffe der Schwarzen Allianz und des Horasreiches aufeinander. Die Flotte des Horasreiches kann das Gefecht für sich entscheiden, die Schwarze Armada verliert mehr als 90 Schiffe und muss sich zurückziehen.
- 1032-1035 BF: Die verheerende Niederlage bei der Seeschlacht von Phrygaios hat Al'Anfa schwer getroffen. Unruhen und Aufstände erschüttern die Stadt, Machtkämpfe unter den Granden lähmen die Politik. Die Granden Aurelian Bonareth und Irschan Perval stürzen die seit Jahrhunderten bestehende Herrschaft des Hohen Rates der Zwölf und errichten als Duumvirn eine Terrorherrschaft. Sie werden jedoch bald durch einen von Oderin du Metuant angeführten Militärputsch gestürzt, der daraufhin die Herrschaft übernimmt.
- Ab 1036 BF: Unter Oderins Herrschaft werden zahlreiche innenpolitische Reformen begonnen, die zugleich auch eine Machtkonzentration auf seine Person hin zum Ziel haben. Die durch die Verluste der großen Seeschlacht geschwächte Schwarze Armada wird durch ein ehrgeiziges Bauprogramm wieder aufgebaut. Unter den Granden Al'Anfas gibt es indes viele Unzufriedene, die insgeheim auf das Ende des Schwarzen Generals hoffen.

- 1037 BF: Durch Nichtangriffspakte, einträgliche Handelsverträge, politische Versprechungen und die Heiratspolitik der Granden gelingt dem Imperium die Herstellung eines stabilen Friedens mit den Bündnispartnern der Goldenen Allianz, von der das Káhet Ni Kemi ausdrücklich ausgenommen ist.
- 1038 BF: Gelockt von großzügigen Handelsabkommen wird der Stadtstaat Chorhop neuer Bündnispartner der Schwarzen Allianz und löst sich dadurch vom Einflussbereich des Kalifats. Oderin du Metuant erkennt das Potential der in Anûr wütenden Prinzessin Rhônda und sichert ihr weitreichende Hilfe zu, sollte sie in den kommenden Jahren gegen ihre Schwester ziehen und den Königsthron der Kemi erobern wollen. Die Prinzessin akzeptiert ihren Förderer und sichert diesem ihre Loyalität zu, sollte sie dereinst den Thron erobern. In der Folgezeit kommt es dank massiver al'anfanischer Unterstützung in Form von Söldnern, Gold und Waffen zu vermehrten Überfällen auf die östlichen Grenzprovinzen der Kemi.
- 1039 BF: Verhandlungen zwischen Al'Anfa und dem Horasreich münden in einem weitreichenden Abkommen. Der Vertrag von Teremon umfasst einen Waffenstillstand in den Kernlanden sowie eine einvernehmliche Aufteilung der Machtsphären im Süden. Das Horasreich erkennt die meridianischen Grenzen des al'anfanischen Imperiums und seiner Verbündeten in der Schwarzen Allianz als unstrittig an. Im Gegenzug gibt Al'Anfa die gleiche Zusage für die (wenigen) Kolonialstützpunkte des Horasreiches in Meridiana und dessen Verbündeten Brabak. Eine Garantie für das Kemi-Reich bleibt dagegen aus. In der Zwischenzeit verschlechtern sich die Beziehungen zwischen dem Kemi-Reich und dem Horasreich aufgrund zahlreicher Attentate der fanatischen Corvikanersekte auf horasische Bürger und Einrichtungen in Kemi zunehmend. In Vinsalt denkt man über die Absetzung Königin Elás und die Degradierung des Kemi-Reichs zur horasischen Kolonie nach.
- 1040 BF: Nach der Entdeckung des Südkontinents wird als neue Provinz des al'anfanischen Imperiums das Vizekönigreich Uthuria gegründet.
- 1041 BF: Der Horas siegelt die Thalassokratie-Akte. Die im Vertrag von Teremon vereinbarten Bedingungen werden damit offiziell gültig. Der einflussreiche Borongeweihte ✠Brotos Paligan beginnt im Rabenbund unzufriedene Granden um sich zu sammeln, die eine Verschwörung zur Ermordung des Schwarzen Generals und des Patriarchen planen.

Die jüngere Vergangenheit

- Ab Praios 1042 BF: Oderin du Metuant beginnt mit Truppenverlegungen nach Al'Anfa. Auf dem Korfeld entsteht ein großes Zeltlager. Im Kriegshafen sammeln sich die Galeeren der Schwarzen Armada.

- Rondra 1042 BF: Oderin ruft die erfahrensten Kommandeure des Imperiums zu sich, darunter ✠Esmeraldo Paligan und Diago Delazar. Nach einem Anschlag auf ein horasisches Kriegsschiff im Hafen von Khedu kommt es auf Druck Vinsalts zum kem'schen Bürgerkrieg zwischen Corvikanern und königlichen Truppen. Die Corvikaner erringen durch die heimliche Hilfe der Hand Borons große Erfolge und können Westkemi erobern. Königin Ela XIV. wird bei der Schlacht von Djáset schwer verwundet.
- Efferd 1042 BF: Oderin du Metuant schwört die Truppen auf dem Korfeld auf einen Feldzug zur Befreiung des Kemi-Reiches ein. Ein Stern fällt vom Himmel, schlägt in der Stadt des Schweigens ein und wird als Zeichen Borons gedeutet.
- Travia 1042 BF: Ein Putschversuch der Verschwörergruppe des Rabenbunds scheitert. Sowohl Oderin du Metuant als auch der Patriarch Amir Honak überleben die Anschläge auf ihre Leben. Die Verschwörer, darunter auch die Anführer des Bundes, Brotos Paligan und Esmeraldo Paligan, werden getötet. Emilia Bonareth und Odilo Kugres-Estrazar können unerkannt entkommen. An Stelle des getöteten Esmeraldo Paligan ernannt Oderin Marvana Zornbrecht zur Generalin.

Die Ereignisse des Abenteuers

- Travia 1042 BF: Die Helden werden für die neu aufgestellte Einheit der *Rabenkrallen* rekrutiert.
- 1. Boron 1042 BF: Der Patriarch verkündet in einer öffentlichen Zeremonie im Hafen den Boronzug und erklärt, dass der Segen des Raben auf dem bevorstehenden Feldzug liegt. Kurz darauf stechen die ersten Schiffe gen Osten in See.
- 2. Boron 1042 BF: Das Geschwader, dem die Helden zugeordnet sind, verlässt den Hafen von Al'Anfa.
- 3. Boron 1042 BF: Die Schwarze Armada sperrt die Straße von Sylla. Gerüchteweise kommt dabei auch ein legendäres magisches Windhorn zum Einsatz.
- 4. Boron 1042 BF: Der Trupp der Helden geht westlich von Qinsay an Land und dringt in der Nacht unbemerkt in die Stadt ein.
- 6. Boron 1042 BF: Im Morgengrauen beginnt mit den nahezu gleichzeitig erfolgenden Angriffen auf Kolchis, Qinsay und Yleha offiziell der Krieg.
- 7. Boron 1042 BF: Die Nachricht von der Invasion erreicht Khedu.
- 8. Boron 1042 BF: Oderin du Metuant verlegt sein Hauptquartier nach Yleha.
- 9. Boron 1042 BF: Von Kolchis aus marschieren Kemi, die Rhônda die Treue halten, verstärkt durch Söldnertruppen in Richtung Biazzan.
- 10. Boron 1042 BF: Generalin Zornbrecht setzt ihre Truppen in Richtung Trus in Marsch.

Kemi – Land und Leute

»Und wisse, Sohn, denn dies ist die heilige Wahrheit: Dort, wo der erste Tropfen Blut des Los den Leib der Erdriesin Sumu traf, dort wurde geboren aus dem Blute des Urvaters der Götterfürst, Boron, Herr über Leben und Tod, Gebieter der Menschen und Götter.

Dort, wo der Rabengott, unser allmächtiger Herr, geboren ward, dort schuf er den ersten Kemi, Kacha den Großen, dem kein Held in allen Zeiten gleichkam, gleichkommt und gleichkommen wird.

Dort, wo der Heilige Kacha den Segen des Götterfürsten empfing, dort auf Laguana, errichtete er den Tempel Ne'charka-rê Tá.

Und von dort aus, Sohn, wacht unerschütterlich bis in alle Ewigkeit das Volk der Kemi über das Land des Heiligen Raben.«

—Unterweisung eines Boron-Novizen im Corvikaner-Kloster von Ujak, 1040 BF)

Das Reich der Kemi ist eines der ältesten Menschenreiche Aventuriens. Die Kultur, die Gebräuche und das Aussehen der Kemi unterscheiden sich erheblich von den sie umgebenden Waldmenschenstippen, sodass nicht klar ist, welchen Ursprung das Volk letztlich hat. Das Kerngebiet der Kemi liegt auf der Halbinsel von Hôt-Alem und laut alten echsischen Inschriften waren die Kemi diejenigen, die sich an die Echsenherrscher der grauen Vorzeit als Hilfsvolk am besten anzudienen verstanden. Die Kemi datieren die Gründung ihres ersten Reiches auf etwa 3000 v. BF zurück, wo sie nach dem Niedergang der Echsenreiche eine erste Blütezeit erlebten und es vermochten, unter der legendären Königin Peri II. ein Großreich zu errichten, das weite Teile Meridianas und der Waldinseln umfasste. Doch dem Aufstieg folgte bald der Niedergang des „Alten Reiches“; unfähige Herrscherinnen und Herrscher verloren das Land an die Waldmenschen. Noch einmal sollte das Reich erstarken und zu einer dominanten Macht im Süden des Kontinents werden, ehe erneut Missregentschaften, Korruption und Dekadenz das Kemi-Reich aushöhlten und es den vorrückenden Bosparanern zur leichten Beute machten. Erst unter Königin Rhônda I., die in den sogenannten „Dunklen Zeiten“ die Fremdherrschaft abschüttelte, sollten die Kemi wieder Unabhängigkeit erlangen. Doch das Rad der Geschichte drehte sich weiter, und die Kemi verspielten ihre Freiheit erneut. In der Folgezeit verlebten sich Bosparaner, Priesterkaiser, Brabaker und zuletzt die Mittelreicher unter Reto I. das Land als Kolonie ein und beuteten es rücksichtslos aus, bis es Königin Peri III. war, die sich von Gareth los sagte und im ersten Kemikrieg siegreich die al'anfanischen Besatzer des Landes vertrieb. Unter ihrer Tochter Ela XV. entwickelte sich die horasische Schutzmacht der Kemi mehr und mehr zum unbeliebten Besatzer und Ausbeuter, was schließlich zum kem'schen Bürgerkrieg zwischen Königin Ela und der gegen die Horasier aufbegehrenden orthodoxen Boronsekte der Corvikaner führte.

Heute umfasst das Königreich die Dschungellandschaften östlich des brabakischen Vinay bis nach Yleha. Das Land ist zum größten Teil ursprünglich, unerforscht und nur wenig erschlossen – nimmt man die Halbinsel von Hôt-Alem aus, das Kernland der Kemi, in dem sich der überwiegende Teil der Bevölkerung konzentriert. Die anderen Provinzen sind nur spärlich besiedelt und nur über wenige mühevoll freigehaltene Wege zugänglich. Auch die Moskitoinsel mit der bedeutenden Hafenstadt Re'cha und die südlich gelegenen Inseln gehören dem Königreich an. Die immergrünen Regenwälder teilen sich die Kemi mit zahlreichen Waldmenschenstämmen und Achaz-Völkern, wobei Letztere sich im Gegensatz zu den Waldmenschen unter den Kemi größter Hochachtung erfreuen. Die Kemi kennen keinen Adel, vielmehr wird das Land von einem Nisut oder Nefier regiert (wie die Kemi eine Königin oder einen König nennen), darunter sind die Gouverneure der Provinzen angesiedelt, die weder Ansprüche noch Titel vererben können. Die alleinige Macht liegt beim Thron und den drei großen Familien, die das Reich beherrschen: Die Mes'kha-rê, eine weitverzweigte, große Familie, die in den Nord- und Ostprovinzen herrscht und treu an Elas Seite steht, die Pâestumai, die das kem'sche Kernland auf der Halbinsel von Hôt-Alem dominieren und für den Konservatismus der alteingesessenen Kemi stehen, sowie die Corvikaner, ein Bund kleinerer Sippen, welche die Westprovinzen dominieren und ihr Selbstverständnis als Wächter des Landes fanatisch und rücksichtslos vertreten. Die Inselprovinz hingegen wird von der Handelsfamilie Al'Plâne (der auch die kem'sche Heerführerin Chanya Al'Plâne entstammt) nahezu autonom und ohne große Einflussnahme Elas regiert. Aufgrund seiner Lage zwischen Al'Anfa, Brabak und den Inselkolonien des Horasreiches sind die Kemi-Häfen von großer strategischer Bedeutung, aber auch die reichen Bodenschätze des Landes – Gold, Edelsteine, Gewürze, Tropenholz und Teer – machen es für die großen Reiche Aventuriens interessant.



Für die Kemi ist es schwer, einen Weg zwischen diesen widerstreitenden Interessen zu finden und sich ein gewisses Maß an Unabhängigkeit zu erhalten. Unter Peri III. und ihrer Tochter Ela XV. hatten sich die Kemi unter den Schutz des Horasreiches begeben und das Land geöffnet, sodass zahlreiche Glücksritter, Abenteurer und Händler ins Land strömten, um dort ihr Glück und eine neue Heimat zu suchen. Doch die Vision von einem fortschrittlichen, modernen Königreich zerschellte am Widerstand der konservativen einheimischen Bevölkerung, deren extremste Denker sich in der Corvikaner-Sekte organisierten und den Kampf gegen die fremden „Neu-Kemi“ aufnahmen, die allein durch ihre Anwesenheit das „Geburtsland des Götterfürsten entweihen“. Die einst als Schutzmacht gerufenen Horasier wollten die zunehmende Feindseligkeit der Kemi nicht hinnehmen und drängten den Vasallenstaat in den letzten Jahren immer weiter in die Rolle einer bloßen Kolonie, die durch einseitige Handelsverträge mehr und mehr unterdrückt wurde, und der zuletzt wiederholt mit unverhohlener Annexion gedroht wurde. Und so sehen viele alteingesessene Kemi nun in Prinzessin Rhônda den einzigen Weg, die verhassten Besatzer loszuwerden und wieder zu den alten, unverfälschten Werten zurückzukehren.

Denn im Gegensatz zu den nach der Unabhängigkeit eingewanderten Neu-Kemi, von denen viele ihrer alten Kultur und ihren alten Sitten und Gebräuchen verbunden geblieben sind, sind die alteingesessenen Kemi von Geburt aus konservativ, wenig innovativ und allem Neuen und Fremden gegenüber sehr skeptisch. Die Kemi lieben Ordnung und festgefügte Rituale, was sich in einer jahrtausendealten Bürokratie niederschlägt, die von manchen Völkerkundlern unverblümt als „Diktatur der Schreiber“ bezeichnet wird und ohne die man im Königreich tatsächlich nur wenig bewirken und erreichen kann. Die Kemi sind zudem ein frommes Volk, das den „Götterfürsten“ Boron hoch ehrt; kein Wunder, sehen

die Kemi ihr Land doch als das Geburtsland des Raben und sich selbst als das Volk, das über dieses Land wachen soll. So findet sich in jeder Stadt und jedem Dorf eine Kultstätte des Rabengottes. Dieser feste Glaube manifestiert sich nicht nur im fatalistischen Fanatismus der Corvikaner, sondern schwächt auch Königin Elas Position erheblich, die die Kemi-Kirche dem Puniner Ritus unterstellt hat – für nahezu alle Kemi ein großer Frevel, wird dadurch doch die Stellung Borons als König der Götter negiert. Die Kemi-Kirche ist im Königreich von immensen Einfluss. Die Priesterinnen und Priester Borons sind häufig und allüberall anzutreffen und sind nicht nur für die „klassischen“ Aufgaben der Boronpriesterschaft zuständig. In Kemi ist es völlig normal, wenn ein Borongeweihter Recht spricht, eine Trauung vollzieht oder Felder einsegnet. Auch die schlagkräftigste Streitmacht der Kemi, der Laguana-Orden, ist der Boronkirche unterstellt.

Das Herz der Kemi ist die Tempelanlage von Ne'char-ka-rê Tá, auf der Insel Laguana südwestlich von Khefu gelegen. Hier, so behaupten die Kemi, wurde Boron aus Los' erstem Blutstropfen geboren. Die größte Stadt, Khefu, ist zwar Sitz der Regierungsämter, steht jedoch in ihrer Bedeutung weit hinter dem großen Tempel auf Laguana zurück. Khefu ist ein typischer südaventurischer Hafen, in dem sich zahlreiche Völkerschaften tummeln und ihren Geschäften nachgehen. An der Nordküste des Reichs liegt die Stadt Yleha, Hauptort einer traditionell aufsässigen und eigensinnigen Kemi-Provinz und zweitgrößte Stadt des Reiches. Auch der Ort Djâset wäre noch zu erwähnen, eine von albernischen Siedlern unter Reto gegründete, schöne und weltoffene Kleinstadt an der Grenze zum Corvikanergebiet. Djâset ist zudem Residenzstadt der kem'schen Heerführerin und Vizekönigin Chanya Al'Plâne und von dieser zu einem Zentrum des Handels ausgebaut worden, das mehr und mehr der Hauptstadt Khefu den Rang abläuft.



Kleines Glossar für Kemi und Al'Anfa

Bireme: Galeere mit zwei Ruderreihen pro Längsseite, hauptsächlich auf den Rammangriff hin ausgelegt

Boronszug: Kriegszug im Namen des Gottes Boron mit dem Ziel, Frevel am Gott zu rächen

Corvikaner: radikale borongläubige Sekte in Kemi, die Attentate verübt und sich gegen jeglichen Fremdeinfluss in Kemi wendet

DBA: Geheimdienst des Horasreiches (Directorium für besondere Angelegenheiten)

Don/Donna: Anrede für Granden

Dromone: kleine Galeere mit zwei Ruderreihen pro Längsseite, auf Geschwindigkeit und Beweglichkeit ausgelegt, häufig als Kurierschiff genutzt

Esquiro/Esquiria: niederer horasischer Adelstitel ohne zugehöriges Lehen

Fana: freie Bürger des al'anfanischen Imperiums, die keine Sklaven oder Granden sind, vom Bettler bis zum Handelsherrn

Goldene Allianz: Bündnis des Horasreiches, des Königreichs Brabak und des Káhet Ni Kemi zum Schutz der Kolonien vor der Schwarzen Allianz; Einige vormalige Mitglieder wie Ghurenia und Sylla haben die Allianz verlassen oder wurden von Al'Anfa erobert.

Grande/Grandessa: Angehöriger der acht großen Familien Al'Anfas, vergleichbar in Reichtum, Macht und Einfluss mit dem Adel anderer Reiche

Hand Borons: Meuchlergilde aus Al'Anfa, die sich dem Schutz des Patriarchen und der Stadt verschrieben hat; verfügt neben Agenten über zahlreiche Zuträger und Informanten; neben Auftragsmord gehören auch Spionage und Sabotage zu ihrem breitgefächerten Portfolio

Káhet Ni Kemi: kem'sche Bezeichnung für das Königreich der Kemi

Kem'scher Ritus: der kem'sche Boronkult – dem al'anfanischen Ritus sehr ähnlich; Beide postulieren Boron als Götterfürsten und verehren den Heiligen Neme-kath. Im Gegensatz zum al'anfanischen Ritus legen die



Kemi viel Wert auf die Tugenden der Askese und Demut und sehen Selbsttötungen weitaus restriktiver.

Khefu: Hauptstadt des Kemi-Reichs

Laguana: Klosterinsel vor der Küste Kemis, gilt für die Kemi als heiligster Ort Deres

Meridiana: historischer Name des Vizekönigreichs, aus dem das Imperium von Al'Anfa hervorgegangen ist; mittlerweile

Bezeichnung für den gesamten tiefen Süden des Kontinents Aventurien

Mirhamionette: Gliederpuppe, die mithilfe von Fäden bewegt werden kann, benannt nach der Stadt Mirham, deren Herrscher insbesondere für ihre Fremdbestimmtheit bekannt sind

Mohagoni: rotbraun schimmerndes Edelholz, das im Regenwald wächst

Nisut: Königinnentitel in Kemi

Procurator: offizieller Titel des Schwarzen Generals Oderin du Metuant

Schivone: modernes 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; häufig im Dienst des al'anfanischen Imperiums

Schwarzer General: inoffizieller Titel Oderin du Metuants

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

Schwarze Allianz: Bündnis einiger südlicher Städte und Staaten unter der Führung des al'anfanischen Imperiums, auch als *Rabenpakt* bekannt; geschlossen 955 BF zur gegenseitigen Unterstützung und zur Ausweitung des Einflusses auf andere Gebiete

Tireme: große Kriegsgaleere mit drei Ruderreihen pro Längsseite; ausgestattet mit Rammsporn und Geschützen

QINSAY

20 Schritt

- 01 Burg Kwin
- 02 Kräutlerladen
- 03 Segelmacher
- 04 Bootsbauer
- 05 Bäckerei
- 06 Gemüseladen
- 07 Haus Shat sit
- 08 Garnison der Stadtgarde
- 09 Palazzo Geratus
- 10 Fischhütte
- 11 Ausrüstungshändler
- 12 Villa Sanhild
- 13 Heiler
- 14 Netzküpper und Mawdli
- 15 Forscherhaus
- 16 Ristenturm
- 17 Lagerschuppen
- G01 Pension 'Boronsruh'
- G02 Gasthaus 'Zum fliegenden Bornländer'
- G03 Taverne 'Tigerhai'
- T01 Borontempel

Saffin Grand '20

Praios

GOLDENE BUCHT

HAFEN

MARKT-
PLATZ

VIEH-
KOPPEL

BREKONS STEG

ANGUKA



Die Zähne des Kaimans – Rabenkrieg I

von Armin Abele und David Schmidt

Bereits seit einiger Zeit gärt es im Süden Aventuriens. Während das Kemi-Reich durch einen blutigen Bürgerkrieg und interne Zwistigkeiten geschwächt ist, plant der Schwarze General Oderin du Metuant ein riskantes Unternehmen: einen zu Land und zur See geführten Feldzug, der das kleine Dschungelkönigreich endlich unter al'anfanische Kontrolle bringen soll. Einen Feldzug, der die Rückschläge und Niederlagen der Vergangenheit vergessen machen und das Imperium von Al'Anfa zu neuer Größe führen soll. Aber Kemi ist in der Goldenen Allianz mit dem Horasreich verbündet. Deshalb gilt es, das Überraschungsmoment zu nutzen und schnell zu handeln, ehe der Angriff die Horasier auf den Plan ruft und sich zu einem großen Krieg ausweitert, der für alle Seiten unabsehbare Folgen birgt. Zugleich versuchen im Schatten der Invasion manch andere Gruppierungen, mit allen Mitteln, ihre Ziele zu erreichen ...

Im Kampf um Macht und Vorherrschaft in der Region erwachen alte Feindschaften und neue Allianzen entstehen. Doch Kriege werden nicht allein auf dem Schlachtfeld gewonnen. Nicht selten sind es die heimlichen Taten Weniger, die im entscheidenden Augenblick über Sieg oder Niederlage bestimmen.

In diesem ersten Abenteuer der Rabenkrieg-Kampagne werden Verbündete und Feinde der Helden eingeführt. Es bildet den Auftakt für einen großangelegten militärischen Konflikt im aventurischen Süden. **Die Zähne des Kaimans** ist jedoch auch losgelöst aus dem Kampagnenhintergrund spielbar.

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3–6 Helden

Genre: Infiltrations- und Kriegsabenteuer

Voraussetzungen: Risikobereitschaft, Heimlichkeit, Improvisationsfähigkeit

Ort: Al'Anfa, Goldene Bucht, Qinsay

Zeit: Herbst 1042 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel

Erfahrung der Helden: kompetent

Anforderungen:

Kampf

Gesellschaftstalente

Körperliche Talente

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

US25339PDF