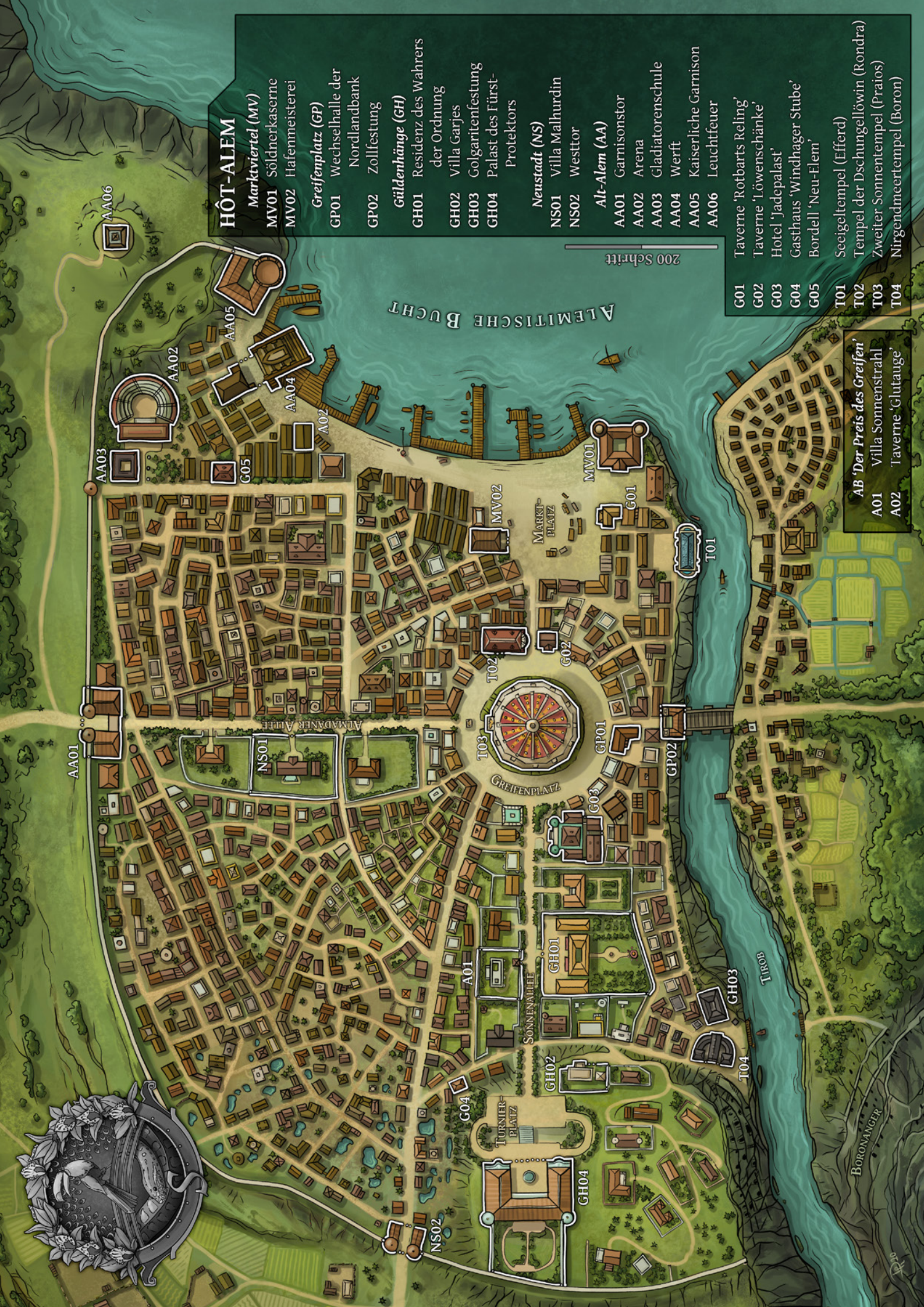




Das Schwarze Auge



DER PREIS DES
GREIFEN
RABENKRIEG V



HÔT-ALEM

Marktviertel (MV)

- MV01 Söldnerkaserne
- MV02 Hafenmeisterei

Greifenplatz (GP)

- GP01 Wechselhalle der Nordlandbank
- GP02 Zollfestung

Güldenhängen (GH)

- GH01 Residenz des Wahrers der Ordnung
- GH02 Villa Garjes
- GH03 Golgaritenfestung
- GH04 Palast des Fürst-Protektors

Neustadt (NS)

- NS01 Villa Malhurdin
- NS02 Westtor

Alt-Alem (AA)

- AA01 Garnisonstor
- AA02 Arena
- AA03 Gladiatorenschule
- AA04 Werft
- AA05 Kaiserliche Garnison
- AA06 Leuchtfeuer

G01 Taverne 'Rotbarts Reling'

G02 Taverne 'Löwenschänke'

G03 Hotel 'Jadepalast'

G04 Gasthaus 'Windhager Stube'

G05 Bordell 'Neu-Elem'

T01 Seeigeltempel (Efferd)

T02 Tempel der Dschungellöwin (Rondra)

T03 Zweiter Sonnentempel (Praios)

T04 Nirgendmeertempel (Boron)

AB 'Der Preis des Greifen'

A01 Villa Sonnenstrahl

A02 Taverne 'Glutauge'

200 Schritte

ALEMITISCHE BUCHT

MARKT-PLATZ

GREIFENPLATZ

TURNIER-PLATZ

SONNENALLEE

ALTMÄDNER ALLEE

TIROB

BORONANGER



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktion

Nikolai Hoch, Johannes Kaub

Regelredaktion

Alex Spohr

Autoren

Armin Abele, David Schmidt
mit Beiträgen von Marc-André Karpienski

Lektorat

Frauke Forster

Korrektorat

Frederic Mühleck

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Marcus Koch

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Christiane Ebrecht, Regina Kallasch, Marcus Koch,
Dagmara Matuszak, Diana Rahfoth, Wiebke Scholz, Carin Wittrin

Mitarbeiter Ulisses Spiele

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

Marketing Philipp Jerulank, Björn Meyer, Katharina Wagner **Verlag** Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Simon Burandt, Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz, Matthias Lück, Susanne Majewski, Thomas Michalski, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Elisabeth Raasch, Diana Rahfoth, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Alex Spohr, Jens Ullrich, Jan Wagner **Verlag USA** Robert Adducci, Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon, Ross Watson **Vertrieb** Stefan Heinrichs, Jan Hulverscheidt, Thomas Schwertfeger, Stefan Tannert, Anke Zimmermann

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 © 2021 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.

Printed in EU 2021

Mit Dank an Andreas Busse, Anja Jäcke, Johannes Kurzweil, Sonja Schmidt, Heike Wolf und alle Probespieler sowie an Patrick Davis als Sensitivity Reader und an Manuel Teget-Welz für die Bereitstellung seiner wundervollen Figur Akilja.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	05
In diplomatischer Mission	10
Auf Stimmenfang	21
Lösungswege	45
Anhang	61



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.
- NSC-Wertekästen: Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitenswerte, 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.
- Erweiterungsregeln: Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. bei der Sonderfertigkeit Klinge drehen^{AKOII128}.
 AKO – Aventurisches Kompendium
 AKOII – Aventurisches Kompendium II
 AMA – Aventurische Magie
 AMAII – Aventurische Magie II
- ☠ Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuers bereits tot.

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

Bei Herbergen und Gasthäusern wirst du drei Angaben in Form von (Q)ualität, (P)reis und (S)chlafplätzen vorfinden. Die Schlafplätze geben die maximale Zahl von Betten an, die Angabe Preis modifiziert die Preise aus dem **Regelwerk** um den in der unten aufgeführten Tabelle angegebenen Prozentsatz, und die Qualität gibt an, wie gut die Versorgung in der Herberge ist.

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % der Normalpreise)

Währungsrechner

Außerhalb allgemeiner Wertekästen sind Geldbeträge in Landeswährung angegeben. Mittelreichische Münzen werden in großen Teilen von Al'Anfanern akzeptiert.

Al'Anfa	Mittelreich	Wert in Silbertalern
Dublone	2 Dukaten	20
Oreal	1 Silbertaler	1
Kleiner Oreal	5 Heller	0,5
Dirham	1 Kreuzer	0,01

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

EINLEITUNG



»Al'Anfa und das Mittelreich sind von jeher durch starke Familienbande miteinander verbunden und haben seit den Tagen Rauls des Großen Seite an Seite gestanden. Lasst uns also, im Andenken an diese jahrhundertealte Tradition der Verbundenheit, den Blick gemeinsam nach vorne richten. Ich versichere Euch, wenn wir uns entschlossen und vereint zeigen, in dem Bemühen, die Menschen in Kemi von Tyrannei und Unterdrückung zu befreien, wird am Ende allen Landen des Südens und natürlich auch der Sonnenstadt Hôt-Alem, diesem Kleinod des Mittelreichs in Meridiana, eine strahlende Zukunft beschieden sein. Eine Zukunft, von der wir alle nur profitieren können. Und alles was Ihr dafür tun müsst, ist ...«
—Decius Paligan, Curator Vendo, während der Verhandlungen in Hôt-Alem, Hesinde 1042 BF

»Ah, Prinz Peleiston de Sylphur, welch Freude, Euch wiederzusehen! Ich hoffe, Euer Vater erfreut sich guter Gesundheit? Oh, wie ich sehe, tragt Ihr den gekrönten Raben auf der Schärpe. Habt Ihr Euch wohl gar als Al'Anfaner verkleidet? Welch geistreiche Scharade! Wenngleich Ihr Euch gewiss bewusst seid, dass der Herr Praios solcherlei Täuschung nicht schätzt. Ich äh ... muss ganz dringend ... nein, heute nicht ... oder doch? Ach, ist es schon Zeit für den Tee?«
—Refardeon II., Fürst-Protector von Hôt-Alem, bei der Begrüßung der al'anfanischen Gesandtschaft, Hesinde 1042 BF

»Sorg dafür, dass ihr Vorhaben scheitert und sie am Ende mit leeren Händen dastehen. Ich will, dass die Rabenkrallen den bitteren Geschmack der Niederlage auf der Zunge spüren können, ehe das Orealbanner ihnen einen langsamen und qualvollen Tod bereitet. Sie sollen leiden, für den Verrat und all die lästigen Intrigen, mit denen sie sich meinen Plänen ein ums andere Mal in den Weg gestellt haben. Und ehe es zu Ende geht ... übermittle ihnen meine Grüße.«
—Nachricht von Generalin Marvana Zornbrecht an ihren Adjutanten Pedro Gómez, Hesinde 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.

Der Preis des Greifen ist das fünfte 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** bekommst du zudem Charaktere an die Hand, welche den Helden während der Kampagne immer wieder begegnen 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 erleben die Helden als Teil einer militärischen Spezialeinheit, der **Rabenkrallen**, auf Seiten des Imperiums von Al'Anfa den Krieg gegen das Káhet Ni Kemi. Al'Anfa unterstützt den Thronanspruch von Prinzessin **Rhônâ 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, Rhônâ 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 Rhônâs, ist als vierte Partei das Horasreich an dem Konflikt beteiligt. Die Horasier sind einerseits langjährige Verbündete der Kemi, legen andererseits aber auch hohen Wert auf die 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 Abenteuer der 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.

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

Der Vorbereitungsaufwand und Anspruch der Abenteuer erhöhen 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.

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 Macht Hunger zu stillen.

Einen Überblick zur zeitlichen Einordnung des Abenteuers findest du in der **Zeittafel** im Anhang dieses Abenteuerbandes.

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 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 wird. 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.



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 Bonareth*, das Oberhaupt der Grandenfamilie Bonareth, entkam zwar durch geschicktes Leugnen und sorgfältiges Verwischen der Spuren den Nachstellungen im Nachgang der Rabenbund-Verschwörung, doch 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. Deshalb hat sie sich mit zwei unzufriedenen Granden zusammengetan: Generalin Marvana Zornbrecht (siehe **Die Zähne des Kaimans** Seite 24), eine mäßige Heerführerin, die sich selbst aber als brillant betrachtet und sich von Oderin völlig unter Wert geschätzt fühlt, sowie dem Borongeweihten Odilo Kugres-Estrazar (siehe **Die Zähne des Kaimans** Seite 25). Der verschlagene Intrigant und ehemalige Vertraute des exekutierten Verschwörers ♂ *Brotos Paligan* steigt im Laufe der Kampagne immer weiter in Oderins Gunst auf. Über lange Zeit tritt er 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 führen.

Die Verschwörer und die Helden

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, welche die Kampagne im Auftrag des Horasreiches bestreiten. Berichten sie nach den ersten Hinweisen von ihren Erkenntnissen, erhalten sie den Befehl, möglichst viel über die Verschwörung herauszufinden sowie die Namen der Beteiligten in Erfahrung zu bringen.

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



In den bisherigen Abenteuern der Kampagne konnten die Helden herausfinden, dass Marvana Zornbrecht offenbar über ein Netz aus Verbündeten verfügt und diese auf die Umsetzung eines größeren Planes hinarbeiten. Sie wissen außerdem, dass die Verschwörer direkten Zugang zu Informationen haben müssen, die nur in der unmittelbaren Umgebung des Schwarzen Generals zu erhalten sind. Doch noch immer kennen die *Rabenkrallen* weder das gesamte Ausmaß des Komplotts noch die Namen aller Beteiligten. Auch besitzen sie bisher keine Beweise, um Marvana zweifelsfrei überführen zu können. Sie haben herausgefunden, dass die Verschwörer einen besonderen Hass gegen Said Bonareth hegen und versuchen, ein seltenes Gift, das Blut des Landes, in ihren Besitz zu bringen.

Während der Geschehnisse in Hôt-Alem kann es den Helden gelingen, die Spur ihrer Gegner bis zum Adjutanten Marvana Zornbrechts zurückzuverfolgen und damit eine direkte Verbindung zwischen ihr und den wiederholten Angriffen auf Said und die *Rabenkrallen* herzustellen. Sie können damit ihrer Feindin einen empfindlichen Treffer versetzen, veranlassen gleichzeitig aber die Verschwörer dazu, ihre Pläne zu beschleunigen und im letzten Teil der Kampagne zum entscheidenden Schlag auszuholen.

Die Einzelabenteuer

In **Die Zähne des Kaimans**, dem ersten Abenteuer der Kampagne, ist der mittlere Teil der al'anfanischen Invasionsstreitmacht in Qinsay an der Nordküste des Kemi-Reiches gelandet und hat Stadt und Hafen unter seine Kontrolle gebracht. Parallel haben auch in Kolchis im Westen und in Yleha im Norden erfolgreiche Landungen stattgefunden.

In **Der Biss der Spinne** sind die Helden als Kundschafter an der Spitze des mittleren Invasionskeils nach Süden vorgedrungen, mussten aber miterleben, wie ihre Streitmacht durch die Fehlentscheidungen der

Generalin Marvana Zornbrecht eine blutige Niederlage erlitten hat. Nach einem kräftezehrenden Marsch quer durch den Dschungel gelangten sie nach Yleha, wo sie Oderin du Metuant, dem al'anfanischen Oberbefehlshaber, von den Taten der Generalin berichteten.

Nachdem der Schwarze General einem Attentat nur knapp entgangen ist, wurden die *Rabenkrallen* in **Der Sturz des Adlers** ausgesandt, um den Auftraggeber des Anschlags, den horasischen Gesandten Mariano ya Strozza, aufzuspüren und zur Rechenschaft zu ziehen. Die Spur des umtriebigen Diplomaten führte sie erneut hinter die feindlichen Linien und bis in die Achaz-Stadt Zraah.

In **Die Krallen der Löwin** begleiteten die Helden die Hauptstreitmacht des Boronzuges auf dem Marsch von Yleha nach Süden. Als Kundschafter zogen sie dem Heer voraus und konnten nach einem ersten Zusammentreffen mit der Vorhut der Kemi den verschwundenen Said Bonareth und ein bedeutsames Schwert aufspüren. In der großen Schlacht von Mehat taten sie sich durch Mut und Entscheidungstärke hervor und wurden als Helden des Kampfes ausgezeichnet.

Im vorliegenden fünften Abenteuer befinden sich die Helden in diplomatischer Mission. Im Auftrag des Heerführers Oderin du Metuant begleiten die *Rabenkrallen* den al'anfanischen Gesandten  *Decius Paligan* zu Verhandlungen mit dem Fürst-Protector und dem regierenden Rat der Stadt Hôt-Alem.

In der Sonnenstadt ankommen, müssen sie feststellen, dass vor Ort eine undurchsichtige Gemengelage aus verschiedenen Machtinteressen existiert und eine Reihe von Akteuren mit ganz unterschiedlichen Motivationen versuchen, die Geschicke der Stadt zu lenken. Es gilt, auf Stimmenfang zu gehen, um die entscheidenden Personen auf ihre Seite zu ziehen.

Konfrontiert mit unterschiedlichen Hindernissen und im Wettlauf mit skrupellosen Söldnern und konkurrierenden Agenten des Kemi-Reiches, müssen die Helden die richtigen Lösungswege finden, um ihre Gegenspieler zu überlisten und den Auftrag des Schwarzen Generals zu erfüllen.

Besondere Herausforderungen

Dieses Abenteuer enthält eine große Zahl von Meisterfiguren und Ereignissen, die teilweise parallel stattfinden. In dieser Hinsicht weist **Der Preis des Greifen** eine größere Vielschichtigkeit auf als die bisherigen Abenteuer der Kampagne und bedeutet daher für dich in der Vorbereitung einen etwas größeren Aufwand. Gleichzeitig ist es aber so modular aufgebaut, dass du problemlos einzelne Ereignisse oder Figuren weglassen kannst, um die Komplexität zu reduzieren und die Figurenriege (siehe Seite 62) übersichtlicher zu gestalten, ohne dass dadurch der grundsätzliche Ablauf des Abenteuers beeinträchtigt wird.



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) hegen und ein Interesse daran haben, für den Erfolg ihrer Heimatnation zu kämpfen. Zentrales Thema der Handlung ist der namensgebende Rabenkrieg und an vielen Stellen sind ein starker Schwertarm und Mut im Kampf von Nutzen. Söldner, Soldaten und viele andere Kämpferprofessionen können 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, Verhandlungen und Verhör. Dies ermöglicht es, dass selbst Abenteurer, die nicht über den besten Ruf verfügen oder bereits einmal 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 auch 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 aber auch diskrete Zaubermagier wie Magiedilettanten 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'Anfaner 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. Auch 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.

Nichts zu tun für die Kämpfer?

Da es sich bei der Mission in Hôt-Alem zumindest vordergründig um einen diplomatischen Auftrag handelt, bei dem in erster Linie gesellschaftliche Fähigkeiten gefragt zu sein scheinen, kann für die typischen Kämpfer- und Soldatencharaktere innerhalb der Gruppe leicht der Eindruck entstehen, es gäbe für sie nichts zu tun. Mit den Agenten der Kemi und dem Orealbanner (siehe Seite 50) stehen aber durchaus handfeste Gegner zur Verfügung, die insbesondere in der zweiten Hälfte des Abenteuers einen starken Schwertarm oder kampftaugliche Zauberei erforderlich machen. Besteht deine Gruppe hauptsächlich aus Helden, deren Fähigkeiten im Bereich Kampf liegen, was in einer Kriegskampagne durchaus möglich ist, kannst du den Schwerpunkt stärker auf die Bedrohung durch die konkurrierenden Fraktionen legen und den Anteil der gesellschaftlichen Elemente reduzieren beziehungsweise diplomatische Aufgaben vermehrt den Meisterfiguren überlassen.



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.

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



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 als Spezialisten 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 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

Der Krieg und die Moral

Eine Besonderheit der Rabenkrieg-Kampagne ist, 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 sind 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.

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.

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 gestellte 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.

Rassismus und Kolonialismus im Spiel

Die Welt von **Das Schwarze Auge** orientiert sich lose an einem Setting mittelalterlicher Phantastik. Viele der Strukturen und Hintergründe, welche heute den Kontinent Aventurien ausmachen, sind im Laufe seiner fünf- und dreißigjährigen Geschichte langsam gewachsen und haben sich immer wieder verändert. Zum Kontinent Aventurien gehören jedoch nicht nur epische Heldentaten, sondern auch schurkische Umtriebe, gegen die strahlende Helden aufbegehren können!

Für viele Aventurier ist es normal, auf die Stammeskultur der Dschungelbewohner herabzublicken. Kaum vorstellbar erscheint es einem al'anfanischen Granden, dass ein Waldmensch außerhalb befestigter Städte mit all ihren Vorzügen ein erfülltes Leben genießen kann. Kaum kommt es einer Gewürzhändlerin in den Sinn, dass die Utulustämme der Waldinseln keine rechte Verwendung für das Gold haben könnten, dass sie ihnen im Austausch gegen ihre Gewürze anbieten mag. Einige Kolonialmächte, allen voran natürlich das mächtige Al'Anfa, hegen wenig Skrupel, mit Gewalt in die Gebiete der Stämme einzudringen, um sich ihre Ressourcen einzuverleiben, denn die nach ungewohnten Prinzipien

organisierten Dorfgemeinschaften erscheinen in den Augen der aventurischen Kolonialmächte kaum als kultiviert.

Diese inneraventurische Perspektive mag so manch ein In-Game-Text in diesem Band durchaus einnehmen, jedoch möchten wir in unseren Beschreibungen eine unvoreingenommene Perspektive auf die südaventurischen Stammeskulturen bieten, ohne dabei in erster Linie den Standpunkt eines hellhäutigen Südaventuriers einzunehmen. Vorurteile und Klischees mögen einen Ansatzpunkt für interessante Szenen im Rollenspiel bieten, doch in welchem Maße ihr die Folgen des irdischen Kolonialismus auf eure Spielwelt übertragen möchtet, inwiefern ihr Diskriminierung in euer Spiel in Aventurien aufnehmen möchtet, bleibt ganz eurer Runde überlassen.



IN DIPLOMATISCHER MISSION



Wenn deine Gruppe das Abenteuer als Teil der Rabenkrieg-Kampagne erlebt, setzt die Handlung kurz nach dem Ende von **Die Krallen der Löwin** ein. Nach der Schlacht von Mehat ist die Streitmacht des Boronzuges bis zur Südküste vorgedrungen und lagert nun knapp außerhalb des von Hôt-Alem beanspruchten Territoriums. Nachdem sich die *Rabenkrallen* von den Verletzungen und Entbehrungen der vorangegangenen Kämpfe erholt haben, werden sie zu Oderin du Metuant gerufen, der sie über die aktuelle Lage informiert und sie beauftragt, als Teil einer diplomatischen Gesandtschaft in die Sonnenstadt zu reisen. Ihr Ziel ist es, einen freien Durchmarsch durch das Gebiet von Hôt-Alem und eine Überquerung des Flusses Tirob über die an der Stadt gelegene Brücke zu erreichen.

Hôt-Alem, die Sonnenstadt

»Ja, der Fürst-Protector begrüßt euren Vorschlag. Es soll so sein.«
—Praiadanya Seridarez, Admiralin der mittelreichischen Südmeerflotte und Gattin des Fürst-Protectors

»Nein, das ist gar nicht im Sinne des Fürst-Protectors. Wer hat denn dies angeordnet?«
—Praionor di Balligur, Wahrer der Ordnung Sonnenland und Berater des Fürst-Protectors

Stadtrundgang

In Hôt-Alem ist der Reichtum ungleich verteilt. Neben einigen wenigen reichen Adligen, Händlern und Kapitänen bestimmen arme Schlucker in zerschlissenen Hemden und Strohhüten das Stadtbild. Insbesondere seit der Fürst-Protector in einer geheimen Absprache den Eidechsenkriegern der Waldmenschen erlaubte, befreite Sklaven in die Stadt zu bringen, wo sie nach Raulschem Recht beim Überqueren der Stadtgrenze als frei gelten, nehmen die Spannungen zu. Viele ehemalige Sklaven bleiben aus Angst in der Stadt, denn im Umland treiben sich Sklavenjäger herum, die versuchen, entlaufene Sklaven wieder einzufangen.

Der Zuwachs an mittellosen Bewohnern wird insbesondere von den alteingesessenen Hôt-Alemern unter der Führung der Aufseherin der Zünfte und Seefahrer **Adaque von Oberberg-Savanar** (siehe Seite 34) mit Sorge beobachtet. Man fürchtet um die praiosgefällige Ordnung und möchte Zustände wie in anderen meridianischen Städten vermeiden. Doch auch Adaque weiß anscheinend nicht, wie die Lage der Armen zu verbessern wäre, oder zögert zumindest, das Nötige zu tun. Vor allem möchte sie den Lebensstandard der wohlhabenden Bewohner der Stadt

Hôt-Alem

Region: Trahelien und die Syllanische Halbinsel

Einwohner: 2.500

Herrschaft: Fürst-Protector Refardeon II. als Vertreter der Kaiserin des Neuen Reiches, gelenkt von seinen Beratern

Tempel: Boron (Puniner Ritus), Efferd, Praios, Rondra

Handel und Gewerbe: Die Stadt ist ein sicherer, aber teurer Hafen für Händler und hat seit Ausbruch des Krieges noch an Bedeutung gewonnen. Wichtige Handelswaren sind exotische Pflanzen und Hölzer sowie Waren, die aus dem Mittelreich nach Hôt-Alem gelangen.

Truppen in der Stadt: 1 Kompanie Fürstliche Garde Protector Salpikon (Leibgarde des Fürst-Protectors), 2 Kompanien Löwen von Thalusa (Söldner), 150 Soldaten des Kaiserlichen Elite-Seeregiments Muränengarde (Seesoldaten)

Besonderheiten: Protektorat des Mittelreiches, prunkvoller Praiostempel, Vergangenheit unter vielfältiger Herrschaft; Sklaven gelten beim Betreten der Stadt als frei.

Stimmung in der Stadt: praiosgefalliges Treiben in überzogener Anlehnung an mittelreichische Bräuche; unter der Oberfläche harter Konkurrenzkampf der Berater; Kapitäne und Händler ringen um die Gunst des

Fürst-Protectors und den Reichtum des Südens; häufiger werdende Konflikte aufgrund sozialer Spannungen zwischen Arm und Reich, momentan jedoch überlagert durch die Sorge vor einer Verwicklung Hôt-Alems in den Krieg zwischen Al'Anfa und dem Kemi-Reich

Die Stadt im Spiel: Hôt-Alem ist ein beliebter Ausgangspunkt für Expeditionen in die Dschungel des Südens. Zwischen den großen Mächten Meridianas gelegen, tummeln sich hier viele Kaufleute, die weder mit Al'Anfa noch mit Brabak oder dem Horasreich verbunden sind. Insbesondere Händler aus Havena, Gareth und Perricum sind hier in mittelreichischer Freund- und Feindschaft verbunden. Wer Säcke mit Vanille und Pfeffer an die West- oder Ostküste bringt, kann reich und berühmt werden.

Mögliche Hindernisse: In der Stadt befindet sich nicht nur ein Borontempel des Puniner Ritus, sondern auch eine Ordensfestung der Golgariten. Der Golgaritenorden wurde einst als bewaffneter Arm im Kampf gegen den Al'Anfaner Ritus gegründet. Auch wenn es in den letzten Götterläufen zu einer Entspannung zwischen den beiden Boronkirchen kam, besteht die Gefahr, dass die Golgariten versuchen werden, der al'anfanischen Mission direkt oder indirekt Steine in den Weg zu legen.

nicht aufs Spiel setzen, denn auch ohne offene Sklaverei profitiert man von der Not durch viele gering bezahlte Hausdiener, Plantagenarbeiter und Matrosen.

Marktviertel (MV)

Die meisten Reisenden erreichen Hôt-Alem mit dem Schiff. Zu beiden Seiten des Hafens erheben sich die mächtigen Türme der Muränengarde in der Kaiserlichen Garnison und der Löwen von Thalusa in der **Söldnerkaserne (MV01)** und wachen über die Stadt. Es heißt, dass die beiden Militäreinheiten in stetem Wettstreit liegen. Wehe dem, der in einer Taverne zwischen die Fronten gerät. Mehr als einmal mussten Kneipenschlägereien durch besonnenere Kameraden beendet werden.

Reisende wenden sich zunächst dem **Marktplatz** zu, um frisches Obst zu kaufen. Die Händler auf dem Markt leisten sich eine kleine Gruppe Bewaffneter, welche die Bettler und Diebe von den Ständen fernhalten soll. Die **Hafenmeisterei (MV02)** ist ein Ort, an dem die praiosgefällige bürokratische Ordnung auf koloniale Trägheit trifft. Wer kurz vor der ausgedehnten Mittagspause ein Anliegen hat, sollte viel Zeit mitbringen. Neben dieser Nachlässigkeit ist die Hafenmeisterei auch zu einem Ort des handfesten Betrugs am Fürst-Protector geworden. Die Schreiberin **Alricia** (Mitte 30, rotbraunes Haar, eher travia- als praiosgläubig, braucht zum Rechnen stets ein Schiefertäfelchen; Willenskraft 8 (13/13/13), SK 1) drückt bei Gütern, die für sie offensichtlich Schmuggelware sind, ein Auge zu, wenn die Besitzer einen Teil der Fracht an die Armen verteilen. Bisher ist diese Praxis noch nicht aufgefallen, aber inzwischen gibt es sehr viele Mitwisser.

Die Taverne **Rotbarts Reling (G01)** (Q5/P5/S9) ist ein Ort, an dem sich genervte Besucher der Hafenmeisterei, Hafenarbeiter und Freunde deftigen Essens

zusammenfinden. Der rotbärtige Wirt **Nuxolam Sohn des Andrasch** (Ende 90, Ambosszwerg, schwarze Zöpfe, geflochtener Bart, stark gebräunt, liebt Kautabak; Handel 12 (13/13/12), Lebensmittelbearbeitung 13 (13/14/14), Willenskraft 8 (13/13/12), SK 1) kocht vorzüglich und ist auch sonst sehr umtriebig. Der Zwerg hat immer ein offenes Ohr für Besucher, die etwas suchen, und für die, die etwas haben und nun ganz unauffällig loswerden wollen. Sein Rum ist miserabel, aber sehr günstig.

Viele Reisende werden vor der Abfahrt oder nach der geglückten Ankunft den **Seeigeltempel (T01)** besuchen, der dem Meeresgott Efferd geweiht ist. Hier wird insbesondere dem Heiligen Aitheokles geopfert, der für Schutz vor den Piraten sorgen soll. Diese tummeln sich reichlich in der Alemitischen Bucht, und manch ein Bettler auf den Tempelstufen lauscht sehr genau, wenn die Reisenden sich unterhalten, denn die Piraten zahlen für nützliche Informationen gut.

Greifenplatz (GP)

Am Rande des Greifenplatzes liegt der **Tempel der Dschungellöwin (T02)**, dessen Tempelvorsteherin **Randara** (Ende 50, Aranierin, dunkler Pferdeschwanz, Meisterin am Rondrakamm; Bekehren & Überzeugen 13 (15/12/13), Willenskraft 11 (15/14/13), SK 2) sich in den Süden versetzen ließ, nachdem ihre Schwester auf einer Expedition verschwand. Immer wieder befragt sie in der Taverne **Löwenschänke (G02)** (Q2/P3/S4) Abenteurerinnen nach ihren Erlebnissen im Dschungel, um Hinweise auf den Verbleib ihrer Schwester zu erlangen.

Im Zentrum des Greifenplatzes erhebt sich majestätisch der **Zweite Sonnentempel (T03)**, dessen Vorbild im antiken Bosparan stand und der nun das städtische Wahrzeichen ist. Geflügelte Greifkatzen baden in den Sonnenstrahlen, die auf die glänzende Kuppel fallen.

Als wäre dies für Besucher nicht überraschend genug, stürzen sie sich von Zeit zu Zeit in die Tiefe, um Ratten zu schlagen, die sich ins Tempelinnere verirrt haben. Im Inneren bleibt jeder Besucher unwillkürlich stehen, um den Blick in die mächtige Kuppel schweifen zu lassen. Am höchsten Punkt, dem sogenannten Praiosauge, fällt durch eine Öffnung das helle Licht des Südens auf den Sonnenkalender an den Wänden. Die seit Jahrhunderten andauernde Praiosverehrung zeigt sich in unzähligen Mosaiken, Standbildern und Opfergaben, sodass das Auge gar nicht weiß, wohin es zuerst blicken soll.

Der Hochgeweihte des Tempels, **Solareon di Morundi** (siehe Seite 39), ist zugleich Geheimer Inquisitionsrat und damit erster Ansprechpartner für magische Bedrohungen im Süden. Als Legat ist er der Stellvertreter des Wahrers der Ordnung **Praionor di Balligur**, der vor über zehn Jahren aus Drôl nach Hôt-Alem floh. Seitdem kommen sich die beiden zunehmend wegen theologischer und politischer Fragen ins Gehege, wenn auch ihr gemeinsamer Praiosglaube eine schärfere Auseinandersetzung verhindert.

Am Süden des Greifenplatzes befindet sich eine **Wechselhalle der Nordlandbank (GP01)**, und zwar die am weitesten südlich gelegene des gesamten aventurischen Festlands. Südlich davon liegt die erst vor Kurzem errichtete Brücke über den Fluss Tirob, geschützt von einer **Zollfestung (GP02)**, die für ein solches Gebäude ungewöhnlich elegant gestaltet ist, um das Stadtbild des Viertels nicht zu stören. Jenseits der Brücke liegen nur noch ärmliche Katen, wo einst vor allem Delinquenten untergekommen sind, die zu Strafarbeiten auf den hiesigen Feldern und im Wald eingeteilt waren. Inzwischen haben die ärmsten der Armen hier eine eigene kleine Siedlung errichtet, von wo aus sie sich mit Fischerei und Holzschlag über Wasser halten.

Unweit des Praiostempels liegt das **Hotel Jadepalast (G03)** (Q6/P6/S24), ein Ort für gut betuchte Kundschaft. Man imitiert hier den opulenten mittelreichischen Lebensstil – oder das, was man dafür hält.

Güldenhänge (GH)

Die **Residenz des Wahrers der Ordnung (GH01)** ist trotz ihrer Größe erstaunlich schlicht gehalten. Seit Praionor di Balligur in Hôt-Alem residiert, empfängt er beständig die Großen der Stadt, um sie für sich einzunehmen.

Wer am Rande des Hügels die prunkvolle Sonnenallee verlässt, kann rechter Hand die **Windhager Stube (G04)** (Q4/P4) besuchen, wo gutbürgerliche mittelländische Küche auf den Tisch kommt. Das Ambiente ist für Ortsfremde aufregend, denn der Wirt **Hagunald Kätner** (Mitte 50, hager, aber jovial; Handel 11 (13/13/13), Lebensmittelbearbeitung 11 (13/13/13), Willenskraft 11



(13/13/13), SK 2) hat den Schankraum mit schauerlich aussehenden Holzmasken der Waldmenschen geschmückt. Woher diese stammen oder welchem Zweck sie dienen, darüber schweigt der Wirt.

Linker Hand kann man den Hügel zur **Villa Garjes (GH02)** hinaufsteigen. Ihr Besitzer ist der aus Gareth stammende Händler Leomar Garje. Er ist aus moderaten Verhältnissen zu einem der reichsten Männer der Stadt aufgestiegen.

Seinen Reichtum setzt er unter anderem auch ein, um mittellosen Abenteurerinnen Expeditionen zu finanzieren. Allerdings möchte er am Ende auch mehr als nur eine gute Geschichte hören ...

Am Ufer des Tirob liegen der **Nirgendmeertempel (T04)** nach Puniner Boron-Ritus und die **Golgaritenfestung (GH03)**. Man gibt sich betont zurückhaltend, um sich vom Al'Anfaner Ritus abzugrenzen. Die reicheren Verstorbenen liegen in Familiengrüften nahe dem Tempel in den Güldenhängen, während die mittellosen Toten jenseits des Flusses auf dem **Boronanger** bestattet werden. Wer über die Allee den Hügel hinaufsteigt, wird nicht nur mit einem traumhaften Blick über die Stadt belohnt, sondern erreicht auch den **Palast des Fürst-Protektors (GH04)** mit dem davorliegenden Turnierplatz. Als Imitat der Neuen Residenz zu Gareth geplant, ist er heute Sammelplatz für allerlei mittelreichische Adlige, die mehr oder weniger freiwillig ihre Zeit im Süden verbringen. Auch wenn der Palast recht neu ist, so wurden doch viele Steine aus abgerissenen Bauten, wie dem alten Triumphbogen, entnommen, sodass man immer wieder antike Inschriften im Stein findet.

Neustadt (NS)

Wer am Praiostempel entlang der Almadaner Allee nach Norden folgt, den wird insbesondere die **Villa Malhurdin (NS01)** beeindrucken. In einem üppigen Garten liegt die tulamidisch anmutende Villa in einem Winterschlaf. Der Besitzer ist seit Jahren verschwunden. Nach und nach haben auch seine Diener und Wächter das Anwesen verlassen.

Flankiert wird die westlich der Allee liegende Neustadt von den beiden wichtigsten Verkehrsstraßen und der Stadtmauer, die im Westen durch das **Westtor (NS02)** unterbrochen wird.

Alt-Alem (AA)

Die meisten weiteren Bauten zwischen der verlassenen Villa und dem **Garnisonstor (AA01)** im Norden zeugen vom Elend der Stadt. Dieses zeigt sich auch in der **Arena (AA02)** mit angeschlossener **Gladiatorenschule (AA03)**. Hier stehen die Kräftigen und Mutigen Schlange, um irgendwann einmal als Ritter des Nordens die Ehre des Fürst-Protektors gegen Wudu-Horden verteidigen zu können, auch wenn es nur ein inszeniertes Spektakel in der Arena ist.

Wer nach den aufregenden Szenen in der Arena ein wenig Entspannung sucht, findet sie im Bordell **Neu-Elem (G05)** (Q3/P3 bzw. Q4/P5). Zahlungskräftigere Kunden können etwas luxuriösere Genüsse im ersten Obergeschoss erleben.

Zurück am Hafen kann man die **Werft (AA04)** besichtigen, die über viele Jahrzehnte eine Bauruine war. Ein Konsortium aus mittelreichischen Händlern treibt den Aufbau der Werft voran, doch es ist Streit darüber ausgebrochen, wer in Zukunft die Werft führen soll. Ebenso fühlen sich die aus Hôt-Alem stammenden Kaufleute zurückgesetzt, denn sie fürchten, dass sie bei der Vergabe der Werftliegeplätze benachteiligt werden.

Am Nordende des Hafens letztlich thront die **Kaiserliche Garnison (AA05)** mit dem eindrucksvollen Turm der Muränengarde. Auf einem Hügel außerhalb der Stadt, der über einen gewundenen Weg vom Garnisonsort zu erreichen ist, befindet sich zudem ein **Leuchttfeuer (AA06)**, um rechtzeitig vor Gefahren zu warnen, die sich Hôt-Alem von Norden her nähern mögen.

Hôt-Alems Bedeutung im Rabenkrieg

Das Gebiet um die Stadt Hôt-Alem ist eine Region, die in ihrer bewegten Geschichte zahlreiche Herrscher gesehen hat. Die Sonnenstadt Hôt-Alem wurde vor mehr als 1.300 Jahren von Siedlern aus Brabak und Elem gegründet und hatte es nie leicht, sich gegen die Begierden ihrer Nachbarn zu behaupten. Unterbrochen von Phasen der Unabhängigkeit, mussten die Bewohner immer wieder die Herrschaft der unterschiedlichen Mächte des Südens ertragen. Nach dem Untergang des Reiches von Elem wehte zunächst das Banner Brabaks über der Stadt. Später geriet Hôt-Alem unter al'anfanische Hoheit und fiel dann an Freibeuter aus Sylla.

Nach einer Zeit der Unabhängigkeit gerieten Stadt und Umland während des Al'Anfanisch-Brabakischen Krieges von 944 bis 947 BF erneut unter al'anfanische Herrschaft und der günstig gelegene Hafen diente den schwarzen Galeeren als wichtige Operationsbasis. Mit der Hilfe Brabaks gelang es den Bewohnern Hôt-Alems, die Fremdherrschaft abzuschütteln und ihre Unabhängigkeit zurückzugewinnen.

Nach mehreren Jahrzehnten des Friedens wuchs mit dem zunehmend eroberungslustigen Kemi-Reich eine erneute Bedrohung für die Freiheit Hôt-Alems heran, die bis zum Jahr 1013 BF zunehmend prekär wurde. Die Kemi versuchten, die Stadt zu erobern, und ermordeten den Herrscher Salpikon III. in seinem Palast. Um der Eroberung durch das Káhet Ni Kemi zu entgehen, schloss dessen Nachfolger **Refardeon II.** einen Protektionsvertrag mit dem Mittelreich, der die Kemi zum Rückzug zwang. Als unmittelbar dem Kaiser des Mittelreichs unterstelltes Fürst-Protectorat genoss Hôt-Alem fortan Schutz durch eine kaiserliche Garnison. Der Hafen der Stadt wurde zum Hauptsitz der mittelreichischen Südmeerflotte ausgebaut. Ab 1018 BF unternahmen die Kemi erneut den Versuch, die Enklave Hôt-Alem ihrem Reich einzuverleiben. Der folgende Belagerungskrieg dauerte acht Jahre und verwüstete ganze Straßenzüge.

Erst 1026 BF willigten die Kemi wegen der schlechten Versorgungslage in einen Frieden mit dem Mittelreich ein. In den folgenden Jahren verbesserte sich das Verhältnis zwischen dem Fürst-Protectorat und dem Káhet Ni Kemi allmählich, blieb aber weiterhin von beiderseitigem Misstrauen und regelmäßig aufkommenden Grenzstreitigkeiten geprägt.

Das Leiden des Fürst-Protectors

Vor einiger Zeit begann Fürst-Protector Refardeon II. erste Anzeichen einer Geistesschwäche zu zeigen. Anfangs wirkte er nur zerstreut und vergesslich, bis er schließlich selbst enge Vertraute nicht mehr erkannte oder verwechselte, was manchen peinlichen Eklat zur Folge hatte. Um dies zu verbergen, übernahmen seine drei engsten Berater zunehmend seine öffentlichen Aufgaben und damit schleichend auch die Regentschaft. Der Rat stützt sein Handeln auf ein altes Gesetz aus der Zeit Kaiser Eslams I., das vorsieht, dass ein zeitweilig bevollmächtigter Rat in Fällen, in denen der amtierende Herrscher durch Krankheit verhindert ist, in Einmütigkeit regieren muss. Dies gilt, bis der Fürst-Protector auf eigenen Wunsch abdankt, stirbt oder von der Kaiserin seines Amtes enthoben wird. Im Alltag hat sich jedoch gezeigt, dass die drei Ratsmitglieder einander misstrauen und nur bei wenigen Themen einer Meinung sind, weshalb sie sich nur selten auf Beschlüsse einigen können. Viele Angelegenheiten verbleiben ungeklärt und warten darauf, dass der Fürst-Protector einen seiner seltenen klaren Momente hat. Gerüchte über die Situation in Hôt-Alem sind inzwischen bis an den fernen Kaiserhof gedrungen. Kaiserin Rohaja hat deshalb einen Gesandten in die Sonnenstadt geschickt, um die tatsächliche Situation vor Ort in Erfahrung zu bringen.

Die Pläne des Schwarzen Generals

Der strategische Wert Hôt-Alems ergibt sich einerseits aus den sicheren Hafengewässern, die ein wichtiges Nachschub- und Versorgungslager für Seeoperationen an der Südküste des Kemi-Reiches bedeuten. Andererseits, und das ist im Augenblick für den weiteren Verlauf des Krieges noch entscheidender, gibt es in der Stadt eine erst vor kurzem errichtete Brücke über den Fluss Tirob. Diese ist stabil und breit genug, um Versorgungswagen und schweres Belagerungsgerät zu tragen. Nachdem sowohl der Vormarsch der in Kolchis gelandeten Streitmacht als auch der von Qinsay aus vorrückenden Truppen von den Verteidigern aufgehalten wurde, kann Oderin den Süden des Kemi-Reiches nicht, wie eigentlich geplant, von mehreren Seiten aus angreifen und den Feind in die Zange nehmen. Eine schnelle Überquerung des Flusses ist deshalb für ihn von entscheidender Bedeutung. Gelingt es den Truppen des Boronzuges, den Tirob bei Hôt-Alem ohne lange Verzögerungen zu überqueren, können sie direkt ins Kernland des Kemi-Reiches vorstoßen. Ihr Marsch zur Tempelinsel Lagua-na wäre kaum mehr aufzuhalten. Die diplomatischen Vertreter Kemis werden dementsprechend alles

unternehmen, um eine schnelle Einigung zwischen Hôt-Alem und den Al'Anfanern zu verhindern. Jeder Tag, um den sich der Vormarsch des Boronzuges verzögert, gibt  *Chanya Al'Plâne* zusätzlich Zeit, ihre Truppen neu zu sammeln und erhöht die Chance auf ein Eintreffen von Verstärkungen aus Brabak oder dem Horasreich.

Oderin du Metuant weiß, dass jede Verzögerung seinen Feinden in die Hände spielt. Er will den Feldzug beenden, ehe sich das Horasreich zu einem militärischen Eingreifen entschließt. Die alternative Route im Westen würde deutlich mehr Zeit kosten und schweres Gerät und Proviantwagen würden dort nur langsam vorankommen. Gleichzeitig will der Schwarze General ernsthafte Spannungen mit dem Mittelreich vermeiden. Al'Anfa hat auf diplomatischem Wege eine stillschweigende Duldung seines Feldzuges durch die Kaiserin erreicht, diese Vereinbarung könnte jedoch in Gefahr geraten, wenn die Situation in Hôt-Alem eskaliert.

Oderin entsendet  *Decius Paligan* (siehe Seite 18), der entfernt mit dem Fürst-Protektor verwandt ist und bereits einige Monate zuvor das geheime Duldungsabkommen mit dem Mittelreich ausgehandelt hat, als offiziellen Gesandten in die Sonnenstadt. Der Diplomat, um dessen Schwächen Oderin sehr wohl weiß, dient jedoch lediglich als Galionsfigur, die die Aufmerksamkeit möglicher feindlicher Gesandter und Spione auf sich ziehen soll. Die *Rabenkrallen*, deren offizieller Auftrag es ist, für die Sicherheit des Gesandten zu sorgen, sollen möglichst unauffällig das verworrene Machtgeflecht in Hôt-Alem ausnutzen, um hinter den Kulissen einen Erfolg der al'anfanischen Verhandlungsinteressen sicherzustellen. Nachdem sie sich in Oderins Augen bereits mehrfach ausgezeichnet und unter Beweis gestellt haben, dass sie auch in heiklen Situationen erfolgreich improvisieren können, traut er ihnen am ehesten zu, vor Ort eine schnelle Lösung zu erreichen.

Der Auftrag

Oderin du Metuant und Prinzessin Rhônda haben ihr Feldlager in dem kleinen Dorf Dreiwegen nördlich von Hôt-Alem errichtet. Der Ort liegt an der Grenze zwischen dem Kâhet Ni Kemi und dem vom Fürst-Protektorat beanspruchten Territorium, das eine Enklave im Südosten des Kemi-Reiches bildet. Nach der blutigen, aber siegreichen Schlacht von Mehat ist die Stimmung innerhalb des Heerzuges ernst, aber zuversichtlich. Viele der einfachen Söldnerinnen und Soldaten, die nur eine vage Vorstellung der geographischen Lage Kemis haben, rechnen nach dem Erreichen der Küste und der erfolgreichen Durchquerung des Landes von Nord nach Süd mit einem baldigen Ende des Krieges. Auch unter den Anhängern Rhôndas ist die Siegesgewissheit groß. Die meisten sind überzeugt, dass das kleine Fürst-Protektorat Hôt-Alem kaum eine andere Wahl hat, als den Boronzug passieren zu lassen, und die Verzögerung nur wenige Tage dauern wird.

Den Helden – als Mitgliedern der *Rabenkrallen* und insbesondere aufgrund ihrer öffentlichen Auszeichnung nach der Schlacht von Mehat – eilt innerhalb des Heeres inzwischen ein beachtlicher Ruf voraus. Über ihre tatsächlichen Taten hinaus werden ihnen auch manche durch Lagerfeuergeschichten ausgeschmückte Erfolge anderer Soldaten zugeschrieben. Aus diesem Grund begegnet man ihnen fast überall im Feldlager mit Respekt und Wohlwollen. Vereinzelt mag ihr Erfolg aber auch den Neid weniger erfolgreicher Soldaten und Offiziere wecken, deren Hoffnung auf eigene Heldentaten, Ruhm und Auszeichnung sich bisher nicht erfüllt hat.

Helden im Auftrag des Horasreiches



Sollen deine Helden das Abenteuer auf Seiten des Horasreiches bestreiten, wurden sie insgeheim von der horasischen Gesandten  *Carvaia ya Dergamon* (43,

blondes, aufwändig frisiertes Haar, aufrechte Haltung, arrogant und eitel; meisterliche Diplomatin, kompetente Intrigantin; Betören 13 (14/15/15), Menschenkenntnis 12 (13/13/15), Überreden 13 (14/13/15), Willenskraft 10 (14/13/15), SK 2) angeworben. Wenn ihr das Abenteuer als Teil der Kampagne spielt, stehen die Helden bereits als Agenten in ihren Diensten. Sofern die Helden **Der Preis des Greifen** als Einzelabenteuer erleben, hat sie diese entweder mit gut gefälschten Dokumenten und Marschbefehlen ausgestattet, die sie als Experten aus einem weiter entfernten al'anfanischen Stützpunkt in der Charyptik und Neuzugang für die *Rabenkrallen* ausweisen oder ihnen auf anderem Wege glaubwürdige Referenzen verschafft, durch die sie für Oderin du Metuant als nützliche Spezialisten erscheinen. Carvaia

Der Preis des Greifen als Einzelabenteuer

Helden, die das Abenteuer ohne Anbindung an die gesamte Kampagne erleben, gelangen mit einem Nachschubtransport in Oderins Feldlager. Sie wurden als Ersatz für bei den vorangegangenen Kämpfen getötete oder verwundete *Rabenkrallen* rekrutiert. Voraussetzung ist in diesem Fall, dass die Helden sich bereits einen gewissen Ruf in Meridiana erarbeitet haben oder einflussreiche Fürsprecher besitzen, sodass sie als eine geeignete Wahl für die bevorstehende Mission erscheinen. Eine alternative Möglichkeit wäre, dass die Helden über besondere Fähigkeiten verfügen, die es für Oderin aussichtsreich erscheinen lassen, sie anstelle bereits auf dem Schlachtfeld erprobter *Rabenkrallen* zu entsenden. Derartige Fähigkeiten können beispielsweise Erfahrungen im heimlichen Vorgehen, diplomatisches Verhandlungsgeschick oder Kenntnisse über Hôt-Alem, seine Bewohner und die mittelreichische Politik in Meridiana sein.



hofft, dass ihre Agenten mit dieser Tarnung die diplomatischen Bestrebungen sowie die darüber hinausgehenden Pläne der Al'Anfaner auskundschaften und in ihrem Sinne Einfluss nehmen können.

Carvaia's Auftrag an die Helden lautet, das Geschehen zu beobachten und möglichst viel über die realen Machtverhältnisse in Hôt-Alem herauszufinden. Soweit dies unbemerkt möglich ist, sollen sie außerdem das Vorkommen der Verhandlungen verzögern und verhindern, dass Al'Anfa eine Einigung mit dem Fürst-Protektorat erreicht, die über ein reines Durchmarschrecht hinausgeht. Ein Scheitern der Verhandlungen ist dagegen nicht in Carvaia's Sinne, könnte dies doch zur Folge haben, dass Oderin die Stadt gewaltsam besetzen lässt. Insbesondere im Falle einer Niederlage Kemi's wäre ein freier, nicht von Al'Anfa kontrollierter Hafen in der Region von großem Interesse für das Hôrasreich. Daher schärft sie ihren Agenten ein, eine Eskalation in jedem Fall zu vermeiden. Als Kontaktperson vor Ort nennt Carvaia den Helden **♣ Tomasio ya Strozza** (siehe Seite 26).

Die Mission der Rabenkrallen

Am Tag nach der Ankunft im Feldlager lässt Oderin die Metuant die *Rabenkrallen* in sein Kartenzelt rufen. Neben Oderin nehmen einige seiner Vertrauten an der Besprechung teil, Prinzessin Rhônda ist nicht anwesend. Im Zelt warten bereits:

- ♣ **♣ Said Bonareth** (30, dunkle Haut, schwarzes Haar, dunkle Augen, gutaussehend, wachsam, zielstrebig; meisterlicher Meuchler, erfahrener Offizier), Befehliger der *Rabenkrallen* und direkter Vorgesetzter der Helden; Menschenkenntnis 6 (12/15/14), Sinneschärfe 12 (12/15/15), Willenskraft 11 (15/15/14), SK 2
- ♣ **♣ Diago Delazar** (37, athletisch, dunkelbraune Haare und Bart, blaue Augen, grimmiger Blick, draufgängerisch; brillanter Seeoffizier), Commandante des Geschwaders der Schwarzen Armada, das in Sichtweite des Feldlagers vor Anker liegt; 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
- ♣ **♣ Odilo Kugres-Estrazar** (55 Jahre, hager, helle Haut, kahlrasierter Schädel, leicht gebeugte Haltung, geduldig; meisterlicher Borongeweihter, meisterlicher Intrigant), der als Verbindungsglied zur Boronkirche in Oderin's Beraterstab dient und bisher als verlässlicher Verbündeter der Helden aufgetreten ist; Bekehren & Überzeugen 12 (14/16/15), Menschenkenntnis 14 (16/15/15), Überreden 15 (14/15/15), Willenskraft 14 (14/15/15), SK 3

Oderin hält sich nicht mit Höflichkeitsfloskeln auf, sondern kommt direkt zur Sache. Er lässt zunächst den Borongeweiherten Odilo kurz die politische und militärische Bedeutung Hôt-Alems referieren (siehe Seite 13). Anschließend erklärt er seine Entschlossenheit, den Fluss Tirob bei Hôt-Alem zu überqueren, um die weiter

flussaufwärts gelegenen Befestigungen der Kemi zu umgehen. Dies würde es dem Boronszug ermöglichen, innerhalb weniger Tage bis nach Laguana vorzustößen und den Krieg in kürzester Zeit zu beenden. Um den Fürst-Protektor von Hôt-Alem zu einer Übereinkunft zu bewegen, wird der diplomatische Gesandte Decius Paligan in die Stadt entsandt. Die *Rabenkrallen* sollen Decius begleiten, offiziell zu seinem Schutz. Tatsächlich, so offenbart der Schwarze General, ist der Auftritt des Gesandten lediglich eine Finte. Oderin erwartet, dass die *Rabenkrallen* hinter den Kulissen mit den einflussreichsten Beratern des Fürst-Protektors Kontakt aufnehmen und diese dazu bewegen, einen Durchmarsch zu befürworten.

Fragen und Antworten

- ♣ **Warum das heimliche Vorgehen?** Oderin glaubt nicht daran, dass sich mit offiziellen Verhandlungen tatsächlich eine schnelle Lösung erreichen lässt, zumal er damit rechnet, dass die Kemi ebenfalls Diplomaten entsenden, um eine Einigung zu verhindern. Der Weg der offiziellen Diplomatie dürfte langwierig und sein Ausgang ungewiss sein.
- ♣ **Wie geheim ist der Auftrag?** Die Mission der *Rabenkrallen* unterliegt höchster Geheimhaltung. Auch der offizielle Gesandte Decius Paligan ahnt nichts von ihrem wahren Auftrag, da die Möglichkeit besteht, dass er zum Ziel von Hellsichtmagie werden könnte.
- ♣ **Wie viel Zeit haben wir?** Jeder verstreichende Tag ist für Oderin ein verlorener Tag, er ist sich jedoch bewusst, dass Verhandlungen wie auch eine Lösungsfindung hinter den Kulissen eine gewisse Zeit benötigen. Er wird längstens bis zum 26. Hesinde abwarten, ehe er eine alternative Strategie ins Auge fasst.
- ♣ **Wie weit dürfen wir gehen?** Said erläutert den Helden, dass es ihnen gestattet ist, Druck auszuüben und neben Schmeicheleien und Bestechungen auch auf Drohungen und Erpressungen zurückzugreifen. Dabei sollen sie jedoch behutsam vorgehen und keine ernsthaften Verstimmungen verursachen, außerdem sollen möglichst keine Personen von Rang und Einfluss zu Tode kommen. Der Schwarze General ist überzeugt, dass das Mittelreich einen Konflikt im Süden ebenfalls vermeiden will, sich durch allzu dreiste Provokationen oder offenkundige Gewalttaten aber gezwungen sehen könnte, zu reagieren.
- ♣ **Wo ist Prinzessin Rhônda?** Wie steht sie zu dem Plan? Fragen die Helden nach Rhônda, antwortet Oderin, dass die Prinzessin die Siedlungen der näheren Umgebung besucht, um zu ihrem Volk zu sprechen und weitere Anhänger zu gewinnen. Er deutet an, dass sie bezüglich der besten Vorgehensweise gegenüber Hôt-Alem andere Ansichten hegt als er, sich aber selbst eine Prinzessin bisweilen den politischen Realitäten beugen müsse. Die offenen Worte Oderin's können für die Helden ein Zeichen sein, wie sehr sie inzwischen sein Vertrauen genießen.

Die Rolle der Flotte

Wenngleich ein Mann des Krieges, so macht Oderin doch deutlich, dass er zu diesem Zeitpunkt nicht an einer militärischen Eskalation interessiert ist. Um seinen Forderungen nach einem Durchmarsch des Boronszuges entsprechen den Nachdruck zu verleihen, wird das Galeerengeschwader von Commandante Delazar als Drohkulisse in der Bucht vor der Stadt kreuzen. Gleichwohl hat der General nicht ernsthaft vor, gewaltsam gegen Hôt-Alem vorzugehen, da er einen Zwist mit dem Mittelreich vermeiden will.

Commandante Delazar ergänzt, dass es zwar ein nachrangiger, aber dennoch hochwillkommener Verhandlungserfolg wäre, wenn die al'anfanischen Schiffe bis zum Ende des Krieges die Möglichkeit erhielten, den Hafen von Hôt-Alem für Nachschubs- und Reparaturzwecke zu nutzen. Die Schwarze Armada hält sich weitgehend aus den unmittelbaren Kampfhandlungen heraus, um nicht die offiziell verkündete Darstellung zu untergraben, dass es sich bei dem Boronszug um einen Befreiungsmarsch der rechtmäßigen Prinzessin Rhônda handelt, der von al'anfanischer Seite lediglich unterstützt wird. Gleichwohl ist die Flotte für die Versorgung und die logistische Unterstützung des Feldzuges unerlässlich. Diago verspricht den Helden ein Fass Rum aus seinem persönlichen Vorrat und vielleicht sogar den Sturmrahen der Schwarzen Armada (ein Orden für besondere Verdienste), wenn es der Delegation gelingt, Ankerrechte für sein Geschwader zu erreichen.

Spionageberichte

Die Helden erhalten von Said die neuesten Spitzelberichte, die in den letzten Wochen von Agenten und Zuträgern in Diensten Al'Anfas in Hôt-Alem gesammelt wurden (siehe unten) und Dossiers über die wichtigsten Akteure im Fürst-Protektorat. Die Berichte der Informanten lassen vermuten,

dass der Fürst-Protektor an einer Geistesschwäche leidet, weshalb dem ohnehin einflussreichen Beraterkreis viel Macht zukommt. Offenbar kann der dreiköpfige Rat in Zeiten, in denen die Schwäche den Fürst-Protektor daran hindert, die Regierungsgeschäfte zu führen, in dessen Vertretung Entscheidungen treffen, allerdings müssen in diesem Fall alle Beschlüsse einstimmig gefasst werden.

Sollten die Helden sich nach diesen Agenten erkundigen und durchblicken lassen, dass sie daran interessiert sind, sie persönlich zu kontaktieren, weist Oderin dies zurück. Beide Gruppen sollen unabhängig voneinander agieren, um die Tarnung der Spione und den Auftrag der *Rabenkrallen* nicht zusätzlich zu gefährden.



Said rechnet damit, dass die *Rabenkrallen* in der Stadt auch auf die Kanzlerin des Kâhet Ni Kemi, **Akilja Algerin de Cavazo**, treffen werden. Sie sei vor kurzem eingetroffen und scheint ebenfalls dran zu arbeiten, Fürst-Protektor und Rat zu ihren Gunsten zu beeinflussen. Als offizielle Gesandte genießt sie Gast- und Schutzrecht. Wo es möglich ist, sollen die Helden im Verborgenen gegen sie vorgehen und ihre Verhandlungen negativ beeinflussen. Unter keinen Umständen dürfen sie die Kanzlerin offen angreifen, denn es sei wichtig, zu zeigen, dass Al'Anfa die Neutralität Hôt-Alems und die diplomatischen Gepflogenheiten respektiere.

Je nachdem, wie leicht oder schwer du den Helden die Erfüllung ihres Auftrags machen willst, können die ihnen zur Verfügung stehenden Unterlagen entweder nur oberflächlich sein oder bereits einige handlungsrelevante Geheimnisse enthalten, die die *Rabenkrallen* ansonsten erst selbst in der Stadt herausfinden müssten. Said übergibt den *Rabenkrallen* vertrauliche Akten über folgende Personen:

- Fürst-Protektor Refardeon II., Herrscher Hôt-Alems (siehe Seite 31)
- Praiadanya Seridarez, Gattin des Fürst-Protektors, Admirelin der mittelreichischen Südflotte (siehe Seite 28)
- Adaque von Oberberg-Savonar, Nichte des Fürst-Protektors, Kapitänin der Zünfte und Seefahrer von Hôt-Alem (siehe Seite 34)
- Solareon di Morundi, Hochgeweihter und Vorsteher des Praiostempels von Hôt-Alem, vertritt momentan das eigentliche Ratsmitglied Praionor di Balligur (siehe Seite 39)
- Linnart von Halberg, Kaiserlicher Sondergesandter (siehe Seite 32)
- Akilja Algerin de Cavazo, Kanzlerin des Kâhet Ni Kemi (siehe Seite 24)

Zu jeder der relevanten Personen liegt ein ausführliches Dossier vor, das auch Hinweise auf deren Vorlieben und Schwächen sowie vermutliche Verbündete und Gegner enthält. Außerdem kann Odilo den

Helden zusätzliche Informationen aushändigen, die er über seine Kontakte in der Boronkirche in Erfahrung bringen konnte. Für ihn ist dies eine willkommene Gelegenheit, seine wahren Ziele zu verbergen und als Freund und Unterstützer der *Rabenkrallen* zu erscheinen.



Die Berichte sind bestenfalls dünn und enthalten lediglich einige wenige Informationen wie Name, Aussehen und Amt der Akteure sowie einige nebensächliche Details, beispielsweise Hinweise auf unverbindliche Bekanntschaften oder die Lieblingsspeise einer Person.

Tarnidentitäten

Said stellt es den *Rabenkrallen* frei, ob sie in Hôt-Alem offen als die hochdekorierten Soldaten, die sie sind, auftreten möchten und den diplomatischen Gesandten als Ehrenwache begleiten, oder ob sie sich stattdessen für eine andere, unauffälligere Tarnidentität in dessen Gefolge entscheiden. Denkbar ist auch, dass die Helden an dieser Stelle unterschiedliche Rollen wählen, um auf möglichst vielen Ebenen der gesellschaftlichen Hierarchie agieren zu können. Die Vielfalt der Marotten und Vorlieben der al'anfanischen Granden ist sprichwörtlich, daher könnten sich im Gefolge des Gesandten die unterschiedlichsten Persönlichkeiten finden: Vom Sterndeuter über die Malerin zum Tierpfleger bis zur Gladiatrix ist nahezu alles denkbar. Möglich ist auch eine Tarnidentität als Diener, die zwar einen niedrigen sozialen Status bedeutet, dafür aber hervorragende Möglichkeiten bietet, sich unauffällig zu bewegen, da kaum jemand auf die Dienerschaft achtet.

Ausrüstung

Als *Rabenkrallen* verfügen die Helden bereits über die folgende Grundausrüstung beziehungsweise erhalten vor ihrem Aufbruch nach Hôt-Alem Ersatz für Ausrüstungsstücke, die bei ihren bisherigen Aufträgen beschädigt oder verbraucht wurden:

- ☛ eine daumenlange, stilisierte Rabenkralle aus Obsidian, mit der sie sich gegenüber al'anfanischen Offizieren als Angehörige der Spezialeinheit ausweisen können
- ☛ ein 10 Schritt langes Kletterseil
- ☛ ein Wurfhaken
- ☛ Feuerstein und Stahl sowie einige Portionen Zunder
- ☛ eine Abblendlaterne
- ☛ ein kleines Beil

- ☛ zwei Granatäpfel (hohle Tonkugeln, gefüllt mit dem hochbrennbaren Mengbillaner Feuer)
- ☛ Verbandsmaterial
- ☛ Proviant für zwei Tage

Für ihren Einsatz in Hôt-Alem erhält jede *Rabenkralle* zusätzlich:

- ☛ eine prächtige schwarze Seidenschärpe mit goldener Verzierung, die sie als offizielle Mitglieder der al'anfanischen diplomatischen Delegation kenntlich macht
- ☛ einen dunklen Kapuzenumhang, der sich für unauffällige Ausflüge in den ärmeren Teil der Stadt sowie für heimliche Einsätze bei Nacht eignet
- ☛ eine passende Verkleidung, falls sie sich entscheiden, unter falscher Identität nach Hôt-Alem zu reisen
- ☛ eine Phiole mit Marbos Ruhe, das als Einnahme- wie auch als Kontaktgift verwendet werden kann (siehe unten) und ein wasserlösliches Pulver, das bei Einnahme starke Übelkeit verursacht
- ☛ einen Beutel mit 20 Dublonen, die sie nach eigenem Ermessen für Trinkgelder und Bestechungen ausgeben können

Said kann weitere Ausrüstungsstücke zur Verfügung stellen, sofern die Helden mit guten Argumenten aufwarten können, warum sie diese zur Erfüllung ihres Auftrags benötigen.

Hollbeerenbrechmittel

Stufe: 4

Art: Einnahmegift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: Opfer übergibt sich, keine nächtliche Regeneration / Opfer übergibt sich

Beginn: 1 Minute

Dauer: 5 Minuten (Brechen), bis zum Ende der nächsten Regenerationsphase

Kosten: 100 Silbertaler

Marbos Ruhe

Stufe: 6

Art: Einnahmegift, mineralisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: Status Bewusstlos / 1 Stufe Betäubung

Beginn: 10 KR

Dauer: 10 Minuten

Kosten: 600 Silbertaler

Die al'anfanische Delegation

Die diplomatische Gesandtschaft wird von Decius Paligan geleitet, der auch die offiziellen Verhandlungen mit den Vertretern Hôt-Alems führen soll. Die *Rabenkrallen* erhalten die Anweisung, sich nach dem vertraulichen Gespräch mit Oderin und seinen Beratern bei Decius zu melden. Nach außen hin dient ihre Anwesenheit lediglich dem Schutz des Gesandten und auch gegenüber Decius und den anderen Mitgliedern der Gesandtschaft sollen sie ihren wahren Auftrag nur im Notfall offenbaren.

Der Grande hat sein Quartier in einem geräumigen Zelt am Rande des Feldlagers bezogen. Die Heldinnen sind dem Curator Vendo vermutlich bereits in den vorangegangenen Teilen der Kampagne begegnet, sodass er sich möglicherweise noch an sie erinnert, wenngleich er dazu neigt, sie untereinander zu verwechseln und anfangs nur ein begrenztes Interesse zeigt, sich ihre Namen zu merken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nahe der Küste, wo eine kühle Brise von See her die Hitze des Tages erträglicher macht, findet ihr ein stattliches Zelt, das mit der goldenen Krone, dem Zeichen des Hauses Paligan, geschmückt ist. Im Schatten eines Sonnensegels steht der Mann, der die al'anfanische Delegation anführen soll und posiert mit triumphaler Geste vor einer Staffelei, auf der ein großes Ölgemälde seiner selbst Gestalt annimmt. An den Details im Hintergrund erkennt ihr, dass es ihn offenbar während der Schlacht von Mehat zeigen soll.

Neben der Malerin steht eine Offizierin aus Oderins Stab, die mit mühsam beherrschter Miene wohl bereits zum wiederholten Male Anlauf nimmt, dem Gesandten einen Überblick über die in Hôt-Alem stationierten Truppen und Kriegsschiffe des Mittelreiches zu geben.



Decius heißt die Heldinnen freundlich willkommen und gratuliert ihnen zur Versetzung in die Gesandtschaft. Nachdem er seine strategische Beraterin ♣ Capitana Tsaël Barrera (siehe unten) vorgestellt hat, lässt er die Heldinnen wissen, dass er gedenkt, sich noch am heutigen Nachmittag nach Hôt-Alem zu begeben, sobald die letzten Vorbereitungen abgeschlossen seien. Er hofft darauf, bei „seinem lieben Verwandten“ Refardeon II. ein offenes Ohr für die Wünsche Al'Anfas zu finden, da die verstorbene Schwester des Fürst-Protectors einst mit seinem Onkel Goldo Paligan verheiratet war. Die Zeit bis zum Aufbruch können die Rabenkrallen nach eigenem Ermessen gestalten, er empfiehlt ihnen jedoch, die Gelegenheit zu nutzen, sich schon einmal mit den übrigen Mitgliedern der Gesandtschaft bekannt zu machen.

♣ Don Decius Paligan, Curator Vendo

Kurzcharakteristik: *1006 BF, hochgewachsen, stark eingöltes dunkelbraunes Haar, langer Hals, für einen Südländer ungewöhnlich blass, purpurroter Umhang, verwöhnt und eitel; liebt den Klang der eigenen Stimme; meisterlicher Diplomat

Motivation: Decius denkt stets zuerst an sich selbst. Seine Untergebenen betrachtet er in erster Linie als nützliche Helfer und hält es für gerechtfertigt, deren Leistungen als seine eigenen auszugeben, um selbst im besten Lichte dazustehen. Im Gegenzug bringt er ihnen aber durchaus eine gewisse Loyalität entgegen und lässt ihnen bei ihrer Arbeit freie Hand.

Agenda: Der Auftrag, eine Einigung mit den Machthabern von Hôt-Alem zu erzielen, bedeutet für ihn eine Gelegenheit, einen sichtbaren Beitrag zum Erfolg des Boronzuges zu leisten. Ein Scheitern kommt für ihn nicht infrage und sollte es sich dennoch abzeichnen, ist er bestrebt, die Verantwortung dafür soweit wie möglich von sich zu weisen. Für einen al'anfanischen Granden besitzt Decius einen schwachen Magen und zögert,

tödliche Gewalt anzuwenden oder zu befehlen. Er hat jedoch keine Skrupel, andere bloßzustellen oder zu blamieren, wenn dies zum Erreichen seiner Ziele notwendig scheint.

Funktion: Decius ist der nicht immer einfache Vorgesetzte der Heldinnen, den es zu unterstützen und dessen Missgeschicke es – möglichst unbemerkt – auszugleichen gilt. Als offizielle Galionsfigur bei den Verhandlungen eignet er sich – weil leicht zu beeinflussen – aber auch vorzüglich, um die Aufmerksamkeit aller Anwesenden auf sich zu ziehen, etwa wenn es gilt, ein Ablenkungsmanöver in die Wege zu leiten. Als erfahrener Staatskundler kann er den Rabenkrallen außerdem als Informationsquelle und Ratgeber dienen, beispielsweise wenn es um Fragen der Innenpolitik Al'Anfas oder der Rivalität unter den einflussreichen Grandenfamilien geht.

Hintergrund: Bereits in jungen Jahren, noch zu Zeiten des Hohen Rates der Zwölf, wurde Decius als diplomatischer Gesandter Al'Anfas in den Norden entsandt und vertrat dort sowohl die Interessen des Imperiums als auch die seiner Familie. Als Oderin du Metuant die Macht in der Schwarzen Perle errang, zögerte Decius zu lange, dem neuen Herrn des Imperiums seine Treue zu versichern. In der Folge verlor er zeitweise sein Amt und kämpft seitdem darum, das Wohlwollen des Schwarzen Generals zurückzugewinnen. Nachdem er sich vergeblich um ein militärisches Kommando für den Feldzug beworben hatte, erhielt er durch Beziehungen seiner Familie zumindest den gesichtswahrenden Titel eines Curator Vendo. Das neu geschaffene Amt ohne echte Befugnisse beinhaltete den Auftrag, den Boronzug in der Wahrnehmung der Verbündeten Al'Anfas wie auch der anderen Mächte möglichst vorteilhaft darzustellen. Aufgrund seiner im Mittelreich gesammelten Erfahrungen erscheint er nun als eine naheliegende Wahl für Verhandlungen mit dem Fürst-Protectorat. Decius weiß sehr wohl, dass Oderin ihm kaum persönliche Sympathie entgegenbringt und jeden seiner Erfolge und Misserfolge registriert. Der Auftrag in Hôt-Alem ist daher für ihn ebenso wie für die Heldinnen eine Bewährungsprobe.

Feindbilder: Thorwaler, das Grandenhaus Zornbrecht, Langeweile

Darstellung: In seinem Auftreten entspricht Decius ganz dem gängigen Bild eines al'anfanischen Granden: reich, verwöhnt, großspurig, eitel und mit einem ausgeprägten Hang zur Selbstüberschätzung. Vor Publikum neigt er zu ausufernden Monologen in denen er sich bisweilen vergaloppiert und sein Gegenüber durch missverständliche Zweideutigkeiten ungewollt beleidigt.

Wichtige Werte: Etikette 14 (14/13/12), Geographie 11 (14/14/13), Rechtskunde 12 (14/14/13), Überreden 13 (12/13/12), Willenskraft 7 (12/13/12), SK 1

Schicksal: Da die Arbeit der Rabenkrallen im Verborgenen erfolgt, kann Decius nach außen hin als der Mann dastehen, dem es gelungen ist, die Überquerung des Ti-rob zu ermöglichen. Seine Hoffnung auf einen Aufstieg

in Oderins direktes Umfeld erfüllt sich jedoch nicht. Nach Ende des Krieges wird er von Oderin erneut als Gesandter Al'Anfas in den Norden geschickt.

»Ein guter Vorschlag! So werden wir es machen. Wenn jemand fragt, sagen wir einfach, die Idee war von mir.«

Weitere Begleiter

Der Delegation gehören neben Decius Paligan und den *Rabenkrallen* noch sieben weitere Personen aus dem persönlichen Gefolge des Gesandten an, die im Folgenden genauer vorgestellt werden. Diese verfolgen neben ihren offiziellen Aufgaben durchaus auch eigene, geheime Ziele, die mitunter im Widerspruch zu denen der Heldinnen stehen können. Die *Rabenkrallen* können mit ihnen während des gesamten Aufenthalts in Hôt-Alem interagieren, etwa wenn es gilt, Informationen zu erlangen, Ablenkungen zu inszenieren oder Einfluss auf das Verhalten des Gesandten zu nehmen. Gleichzeitig kannst du diese Figuren verwenden, um während des relativ offen gestalteten Mittelteils des Abenteuers lenkend einzugreifen, beispielsweise indem du sie nutzt, um den Heldinnen Hinweise zuzuspielen oder sie auf falsche Fährten zu locken.

Capitana 🏹 *Tsael Barrera* (Mitte 30, militärisch kurzes Haar, leicht zusammengekniffene Augen, konzentriert, zielstrebig; meisterliche Offizierin; Körperbeherrschung 11 (14/14/13), Kriegskunst 13 (14/14/14), Willenskraft 12 (14/14/14), SK 2, Eingeschränkter Sinn (Sicht)) dient dem Gesandten als strategische Beraterin. Die verdiente Offizierin aus Oderin du Metuants Stab verfügt über eine rasche Auffassungsgabe und ein intuitives Verständnis für Zahlen und Fakten. Dadurch ist sie in der Lage, Zusammenhänge oft schneller zu erfassen, als dies Decius Paligan gelingt. Sie ist jedoch klug genug, ihn das nicht zu oft spüren zu lassen.

Geheimes Ziel: Die Capitana ist die einzige Person in der Gesandtschaft, die um den wahren Auftrag der Heldinnen weiß. Sie wird versuchen, die *Rabenkrallen* unbemerkt im Hintergrund zu unterstützen, etwa indem sie ihre zeitweilige Abwesenheit vor dem Gesandten verschleiern.

Verdachtsmomente: Tsael ist kurzsichtig, versucht dies aber vor anderen zu verbergen. Um besser sehen zu können, hat sie die Augen oft leicht zusammengekniffen, was ihrem Gesicht einen misstrauischen Ausdruck verleiht und den Heldinnen leicht den Eindruck vermitteln kann, die Capitana starre sie grimmig an.

Schicksal: Im Laufe der Ereignisse in Hôt-Alem kommt sie Unnio auf die Spur und wird von ihm ermordet (siehe Seite 50).

🏹 *Esmeralda Inezano* (Anfang 20, rotes Haar, trägt prächtige Kleidung und Schmuck, hartnäckig, leichtsinnig und vorlaut; kompetente Müßiggängerin; Etikette 11 (13/13/13), Überreden 9 (13/13/13), Willenskraft 8 (13/13/13), SK 2, Schlechte Eigenschaft (Neugier)) ist die Tochter von Decius Ehefrau Fiorella, welche in Al'Anfa

verblieben ist. Sie entstammt einer Beziehung, die ihre Mutter in jungen Jahren einging und hat sich der Gesandtschaft ihres Stiefvaters angeschlossen, um etwas von der Welt zu sehen sowie ihren gesellschaftlichen Aufstieg voranzutreiben. Die junge Frau hat einen wachen Verstand und zeigt lebhaftes Interesse an den Kriegsgeschichten der *Rabenkrallen*. Auch einer harmlosen Tändelei mit einem charmanten Kriegshelden ist sie nicht abgeneigt.

Geheimes Ziel: Esmeralda's ehrgeiziges Ziel ist es, von ihrem Stiefvater als Adoptivtochter anerkannt und in die Familie Paligan aufgenommen zu werden. Wenngleich sie nur über geringe Erfahrung auf dem politischen Parkett verfügt, ist sie entschlossen, den Aufenthalt in Hôt-Alem zu nutzen, um ihren Wert unter Beweis zu stellen und sich als würdig zu erweisen.

Verdachtsmomente: In dem Bemühen, sich hervorzutun, schießt Esmeralda bisweilen übers Ziel hinaus und richtet dadurch (unbeabsichtigt) Schaden an. Dabei kann der Eindruck entstehen, dass ihr Missgeschick nur gespielt ist und sie absichtlich versucht, der Gesandtschaft zu schaden. Auch kann ihr Hang zur Geheimniskrämerei dazu führen, dass die Heldinnen den Eindruck gewinnen, sie versuche etwas vor ihnen zu verbergen.

Schicksal: Esmeralda wird die Ereignisse in Hôt-Alem weitgehend unbeschadet und um einige Erfahrungen reicher überstehen, wenn auch ohne ihr Ziel zu erreichen.

🏹 *Kenillo* (Mitte 30, geflochtener Bart, muskulös, stoische Zurückhaltung, aufmerksam und reaktionsschnell; meisterlicher Sklave und Leibwächter; Körperbeherrschung 13 (15/15/14), Sinnesschärfe 12 (12/14/14), Willenskraft 11 (13/14/11), SK 2, 40 LeP, Dolche AT 15, PA 9), ist der persönliche Leibsklave des Gesandten. Er ist Decius gegenüber sehr loyal und begleitet diesen als stummer Schatten. Tatsächlich pflegt er nicht nur die Garderobe des Gesandten, sondern dient ihm auch als Vertrauter und Leibwächter. In seiner weiten Kleidung hält er stets einige Messer verborgen und zögert nicht, diese einzusetzen, wenn das Leben seines Herrn bedroht ist.

Geheimes Ziel: Kenillo stammt aus dem Mittelreich und ist sich bewusst, dass er mit dem Betreten von Hôt-Alem die Freiheit erlangt hat. Doch er genießt den Luxus, den ihm seine Position als Leibsklave des Granden eingebracht hat und zieht diese einer freien, aber besitzlosen Existenz vor. Daher hat er ein Interesse daran, dass Decius bei den Verhandlungen erfolgreich ist und bemüht sich, eventuelle Missgeschicke diskret zu verbergen, damit dessen Ansehen keinen Schaden nimmt.

Verdachtsmomente: Aufgrund seines zurückhaltenden Auftretens ist Kenillo schwer zu durchschauen. Ungeachtet seines Sklavenstandes fühlt er sich ausschließlich Decius gegenüber zur Rechenschaft verpflichtet, weshalb es vorkommen kann, dass er auf Fragen der *Rabenkrallen* nur ausweichend antwortet oder schweigt.

Schicksal: Kenillo wird die Ereignisse in Hôt-Alem unbeschadet überstehen.

♣ **Mutter Corvina** (Mitte 30, kahles Haupt, sanfte Stimme, tief borongläubig, gefestigte Moral, ruhiges Gemüt; meisterliche Seelsorgerin; Heilkunde Seele 16 (14/14/14), Willenskraft 14 (14/14/14), SK 2) ist die Beichtmutter des Gesandten. Sie kümmert sich um das seelische Wohl der al'anfanischen Delegation und vermag es oft, beruhigend auf Decius einzuwirken, um ihn von allzu unbedachten Handlungen abzuhalten.

Möglicherweise kennen die Heldinnen sie bereits aus dem Abenteuer **Die Krallen der Löwin**, und wenn sie ihr damals zur Hand gegangen sind, freut sie sich auf richtig, ihnen in Hôt-Alem wiederzubegegnen.

Geheimes Ziel: Corvina hat ein Interesse daran, dass der al'anfanische Boronkult in Hôt-Alem Fuß fassen kann. Sie stellt dieses Ziel jedoch nicht über den Erfolg der Verhandlungen.

Verdachtsmomente: Keine, aber vielleicht macht gerade dieser Umstand sie in den Augen der Heldinnen verdächtig.

Schicksal: Corvina wird die Ereignisse in Hôt-Alem unbeschadet überstehen.

♣ **Yvonya Tannspitz** (Ende 40, schulterlanges Haar, schlanke Finger, anpassungsfähig, unauffällig, gierig; kompetente Schreiberin; Brett- & Glücksspiel 8 (13/13/14), Willenskraft 11 (14/14/13), SK 2, Schlechte Eigenschaft (Goldgier)), dient dem Gesandten als Schreiberin. Decius diktiert ihr seine Berichte an Oderin du Metuant, wie auch seine Verhandlungsnotizen und Tagebucheinträge. Yvonya ist die Schwester des bei der Schlacht um Menehet gefallenen Hauptmann Rangwin Tannspitz, den die Heldinnen womöglich in **Der Biss der Spinne** kennengelernt haben.

Geheimes Ziel: Yvonya hat beim Glücksspiel ihren gesamten Besitz verloren und arbeitet seitdem daran, wieder zu Wohlstand zu kommen. Wo dies gefahrlos möglich scheint, nutzt sie die vertraulichen Informationen, die sie bei ihrer Arbeit erfährt, und versilbert ihr Wissen. Seit kurzem verkauft sie auch Informationen an die Kemi, die sich glücklich schätzen, mit ihr über eine Informantin im unmittelbaren Umfeld des Curator Vendo zu verfügen.

Verdachtsmomente: Zwar ist die Schreiberin in ihrem Tun sehr vorsichtig, muss sich zur Übergabe von Informationen aber gelegentlich von den übrigen Gesandtschaftsmitgliedern entfernen und kann daher auch an Orten angetroffen werden, an denen sie eigentlich nichts verloren hat.

Schicksal: Yvonya kann von den Heldinnen überführt werden. Ob sie die Schreiberin enttarnen oder davonkommen lassen, liegt in ihrer Hand.



Da sich Yvonys Bruder Rangwin im Vorfeld der Schlacht um Menehet auf Seiten der Heldinnen gegen Marvana Zornbrecht gestellt hat – und dies mit dem Leben bezahlte – bietet es sich an, hier ein moralisches Dilemma für die Rabenkrallen aufzuzeigen, sollten sie Yvonys Spionagetätigkeiten aufdecken.

♣ **Unnio Montez** (Mitte 20, athletisch, hinkt kaum merklich, gewinnendes Lächeln, humorvoll, schlagfertig; kompetenter Söldner; Willenskraft 12 (15/13/12), SK 2, sonstige Werte wie Orealbanner, siehe Seite 52) steht als Beschützer im Sold des Gesandten. Der Sohn eines Kriegers der Chirakah und einer mengbillanischen Waffenschmiedin ist nicht aus Prinzip böse, kennt aber wenig Skrupel und zögert nicht, im Zweifelsfall zuerst zuzuschlagen.

Geheimes Ziel: Unnio wurde von einem Gewährsmann Marvana Zornbrechts gekauft. Zwar versieht er zuverlässig seinen Dienst als Beschützer des Gesandten, gleichzeitig sammelt er aber Informationen über die *Rabenkrallen* und ihr Vorgehen und gibt diese an Marvanas Agenten in der Stadt weiter.

Verdachtsmomente: Der Söldner gibt sich leutselig und interessiert. Er baut auf das ausgeprägte Selbstbewusstsein der *Rabenkrallen* und darauf, dass sie ihm freiwillig erzählen, was er wissen möchte, wenn er sie nur am Reden hält. Hin und wieder fällt er jedoch aus der Rolle und zeigt ein auffälliges Maß an Interesse für scheinbar nebensächliche Details.

Schicksal: Unnio wird von Tsaël ertappt, es gelingt ihm aber, sie zu töten und einer Entdeckung zunächst zu entgehen. Später kann er von den Heldinnen überführt werden, sein Schicksal liegt in ihrer Hand.

♣ **Wilciano Amanzar** (Mitte 40, hager, große Hände, buschige Augenbrauen, ausgezeichnetes Gedächtnis, akkurat, gehemmt; meisterlicher Koch; Lebensmittelbearbeitung 14 (14/14/14), Willenskraft 10 (11/14/14), SK 1) ist der persönliche Koch des Gesandten. Seine Aufgabe besteht in erster Linie darin, den genussfreudigen Decius regelmäßig mit Speisen und Naschwerk zu versorgen. Wilciano nimmt seine Arbeit sehr ernst und hält sich, nicht zu Unrecht, für einen Meister seines Faches.

Geheimes Ziel: Der Koch hat sich in Capitana Tsaël Barrera verliebt, zögert jedoch, ihr seine Gefühle zu gestehen.

Verdachtsmomente: Wilciano sucht Gelegenheiten, ungestört mit Tsaël sprechen zu können, weshalb er ihr oft heimlich hinterherschleicht oder sich häufiger vermeintlich zufällig im gleichen Raum wie die Offizierin aufhält. Die Heldinnen können den Eindruck gewinnen, dass Wilciano Tsaël beschattet und versucht, Informationen auszuspähen. Dadurch erscheint er nach Tsaëls Ermordung als Hauptverdächtiger.

Schicksal: Der Koch eignet sich sowohl als falscher Verdächtiger wie auch als unschuldiges Opfer, das einem Attentat zum Opfer fällt, das eigentlich dem Gesandten oder aber den Heldinnen galt. Die Figur wird im weiteren Verlauf der Kampagne nicht mehr aufgegriffen.

AUF STIMMENFANG

Die Mission

Um den Kemi-Rebellen und ihren al'anfanischen Verbündeten freien Durchzug durch das Gebiet Hôt-Alems zu ermöglichen, müssen die Helden alle drei Mitglieder des derzeit regierenden Rates auf ihre Seite ziehen, da nur ein einstimmiges Votum der Regenten das Neutralitätsstatut Hôt-Alems aufheben kann. Zusätzlich ist es für die *Rabenkrallen* erforderlich, den wegen der Nachfolgeregelung für den umnachteten Refardeon II. vor Ort befindlichen mittelreichischen Gesandten, Baron **Linnart Djáset Osidor von Halberg** zu *Kyndoch* (siehe Seite 32), davon abzuhalten, ein für Al'Anfa positives Ratsvotum mit einem Veto zu blockieren.

Der erste Schritt für die Helden sollte also sein, die Schwächen, Wünsche und Absichten der drei Ratsmitglieder in Erfahrung zu bringen, wobei den Helden schnell klar wird, dass die Zustimmung der Regenten eher an der Erfüllung persönlicher Interessen hängt als an strategischen Erwägungen oder politischen Überzeugungen.

Drohungen mit der überwältigenden Militärmacht Al'Anfas fruchten kaum und werden als wenig substantielle Drohungen und Unhöflichkeiten aufgefasst, da die Hôt-Alemer fest damit rechnen, dass der Schutz des Mittelreichs ihre Kolonie verlässlich vor Übergriffen ihrer mächtigen Nachbarn zu schützen vermag.

Während Admiralin **Praiadanya Seridarez** (siehe Seite 28) in erster Linie danach trachtet, den Regierungsrat auflösen zu lassen und selbst zur neuen Fürst-Protektorin bestallt zu werden, verfolgen Kapitänin Aduque von Oberberg-Savanar (siehe Seite 34) und Legat Solareon di Morundi (siehe Seite 39) das Ziel, zumindest den Regierungsrat als formale Führung des Protektorats bestätigt zu bekommen – sofern sie keine Möglichkeit finden, den Gesandten davon zu überzeugen, selbst am besten für das Amt des Fürst-Protektors geeignet zu sein.

Doch dazu müssen Aduque und Solareon erst dringendere Probleme lösen, wofür die Helden und die in der Stadt weilenden Kemi-Agenten eine willkommene Hilfe sind.

Die Kemi-Agenten versuchen nicht nur, Linnart von Halberg gegen das Ansinnen der Invasoren einzunehmen, sondern vor allem auch, die Unstimmigkeit im Rat aufrechtzuerhalten und zu fördern. So bliebe den al'anfanischen Truppen nichts anderes übrig, als den weiteren Vormarsch durch die Überquerung des Tirob an anderer Stelle fortzusetzen, ein Übersetzen der Truppen durch die Flotte zu organisieren oder den Durchmarsch durch Hôt-Alem gar durch Gewalt zu erzwingen – Alternativen, die nicht nur zeitaufwendiger, sondern auch verlustreicher wären als die von Oderin präferierte diplomatische Lösung.



Die Verschwörer – Marvana Zornbrecht und ihre Meuchlerbande

Neben Kemi-Agenten, feindlichen Soldaten und feindseliger Dschungel-Flora und -Fauna haben es die Helden während ihres Dienstes in der al'anfanischen Armee auch mit den Rabenbund-Verschwörern um Emilia Bonareth, Odilo Kugres-Estrazar und Marvana Zornbrecht zu tun, deren Plan zur Machtübernahme in Al'Anfa die Helden nunmehr sehr gefährlich werden.

Nach dem Sieg bei Mehat sieht Marvana Zornbrecht ihre Felle endgültig davonschwimmen. Während sie nach der schmachvollen Niederlage von Trus auf einem unbedeutenden Posten in Yleha schmort, gewinnt ihr Rivale Said Bonareth mehr und mehr an Ansehen und Einfluss bei Oderin du Metuant. Sollten Said's *Rabenkrallen* nun auch noch die Mission in Hôt-Alem erfolgreich durchführen, wäre dies nicht nur der Todesstoß für ihre Rehabilitierung, sondern auch ein schwerer Schlag für ihr Ansehen im Kreise der Verschwörer. Deswegen schickt sie eine illustre Gruppe brutaler Schlagetots, die sich das „Orealbanner“ nennen, nach Hôt-Alem, um die Helden nicht nur zu sabotieren, sondern ein für alle Mal auszuschalten. Die Führung obliegt der Kopfgeldjägerin  *Daria* (35, verätztes Gesicht, sadistisch, überheblich; hervorragende Kämpferin und Spurenleserin; Körperbeherrschung 10 (14/14/14), Kraftakt 10 (14/13/13), Selbstbeherrschung 11 (14/14/14), Sinnesschärfe 12 (12/14/14), Willenskraft 9 (14/14/11), SK 2) oder ihrem Nachfolger.

Marvana agiert durch das Orealbanner so offensichtlich, dass die Helden sie in diesem Szenario endlich als Verschwörerin enttarnen können.

Darias Nachfolge

Da Daria nicht zum ersten Mal als Widersacherin auf die Helden trifft, ist es möglich, dass sie bereits tot ist. In diesem Fall wird die Mordbande der Verschwörer von  *Alfonso de la Puente* (29, massig, brutal, dünner Schnauzbart),  *Enrique „Nasenbrecher“ Molinaro* (28, groß, drahtig, fettige schwarze Haare, Bleistiftbart, begabter Folterer, kompetenter Kämpfer) oder einer anderen Söldnerin angeführt. Du kannst Darias Werte auch für ihren Einsatz verwenden.



Das Beharren Hôt-Alems auf Neutralität sollte den loyalistischen Kräften genug Zeit geben, sich nach der Niederlage von Mehat neu zu organisieren und mit horasischen und – falls Oderin tatsächlich gewaltsam gegen Hôt-Alem vorgehen sollte – vielleicht sogar mittelreichischen Entsatztruppen dem Krieg eine Wendung zu geben.

Solltest du das Abenteuer nicht im Kampagnenkontext spielen, kann es in Hôt-Alem zur entscheidenden Auseinandersetzung zwischen den *Rabenkrallen* und Marvana kommen. Ist dies nicht der Fall, hat sich die Generalin rechtzeitig vor ihrer Verhaftung mit einem großen Teil der in Yleha verwahrten Soldkasse abgesetzt, um sich den Helden schließlich im Abschlusszenario der Kampagne persönlich zu stellen.



Taverne „Glutauge“ (Q1/P2/S-)

Hören sich die Helden unter der Dienerschaft des Palastes um, erfahren sie relativ schnell, dass die Taverne *Glutauge*, die in Alt-Alem gegenüber der Werft liegt, ein guter Anlaufpunkt ist, um Informationen über die Geschehnisse und Verhältnisse in der Stadt zu erlangen (Probe auf *Gassenwissen (Ortseinschätzung)*). Wenn man gut zahle, könne man dort über den allgemein umlaufenden Tratsch und Klatsch hinaus sogar das ein oder andere interessante Geheimnis in Erfahrung bringen, und, wenn das Angebot gut genug ist, obendrein das Interesse der „Schildkröte“ wecken, eines Informationshändlers, von dem man sagt, dass selbst Phex vor ihm kein Geheimnis wahren könne. Das *Glutauge* selbst liegt inmitten des engen, heruntergekommenen und nicht ungefährlichen Hafenviertels und passt mit seinem schmutzigen, verfallenen Charme perfekt in das fragwürdige Ambiente. Der einstöckige Bau aus Lehmziegeln prunkt mit abbröckelndem Putz, notdürftig abgedichteten Löchern im Dach und schimmigen Tierhäuten, die die schmalen Fenster abdecken. Im Umfeld der Taverne lungern Gestalten herum, die sich ihren Lebensunterhalt mit Bettelei, Raub und Taschendiebstahl zu verdienen versuchen oder ihr Elend mit Alkohol betäuben. Sie werden keinen offenen Angriff auf bewaffnete und gerüstete Kämpfer wagen, doch die Verzeiflung mag bei dem einen oder der anderen durchaus groß genug sein, um eine Beutelschneiderei zu versuchen (Vergleichsprobe *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* gegen *Taschendiebstahl* 9 (12/12/12), sonstige Werte wie Bürgerin, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 258).

Das Innere der Taverne folgt ihrem Äußeren: Grobe, lange Holzbänke, niedrige, fleckige Tische und ein unentwegt qualmender Kamin, der für eine drückende Hitze sorgt und über dem in einem riesigen Kessel ein dubios und wenig schmackhaft aussehender Brei köchelt, schmücken die Gaststube. Hinter der wackligen Holztheke teilt ein zerschlissener Vorhang den hinteren Bereich ab, in dem sich einige von flackernden Tranfunzeln erhellte Hinterzimmer und Privaträume befinden. Das Etablissement gehört dem aus dem Windhag stammenden Wirt  *Rohal „Seestern“ von Seester* (56, mager, glatzköpfig, dreckig, hustet ständig; Handel 11 (12/12/12), Lebensmittelbearbeitung 10 (12/12/12), Willenskraft 10 (12/12/12), SK 1), der sein Leben genauso hasst wie den fragwürdigen Eintopf, den er als einzige Speise kredenzt.

Das *Glutauge* ist rund um die Uhr gut besucht, wobei das Publikum überwiegend aus Seeleuten, Hafenarbeitern,

Schlagetots, gestrandeten Piraten, Glücksrittern und freischaffenden Liebesarbeitern besteht. Die Stimmung unter den Gästen ist gereizt. Eine zünftige Kneipenschlägerei scheint kaum weiter als ein unbedachtes Wort entfernt zu sein, und der reichliche Zuspruch zum billigen Rum, den Rohal selbst brennt, ist ebenfalls nicht zuträglich. Treten die Helden nicht entschlossen und abschreckend genug auf, kann es durchaus zu einer Tavernenkeilerei gegen (Anzahl der Helden) Gäste kommen, bei der auch Entermesser und Knüppel zum Einsatz kommen können (Probe auf *Einschüchtern (Drohung)* +1) gegen Willenskraft 7 (13/12/11) der Gäste, sonstige Werte wie Räuber, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 259).

Für ein paar Münzen finden sich durchaus redselige Gäste im *Glutauge*, die den Helden folgende Informationen verraten (1W6):

- 1 Im Jadedpalast residiert irgendeine wichtige Person (+). Kapitänin von Oberberg hat dort jedenfalls persönlich Wachen aufgestellt, die jeden kontrollieren, der in das Hotel will. (-)
- 2 Der Fürst-Protector ist gar nicht verrückt, wie seine Gemahlin behauptet. Die Ratsmitglieder halten ihn nur gefangen, damit er ihr korruptes Treiben nicht beenden kann. (-)
- 3 Legat di Morundi predigt derzeit vor allem über die Rückbesinnung auf den Kern des Glaubens an den Herrn Praios. Er selbst nimmt das sehr ernst (-). Er hat nicht nur seinen Schmuck, sondern auch seine große Villa verkauft und wohnt nun ganz bescheiden in einer kleinen Zelle im Tempel. (+)
- 4 Der Sondergesandte aus Gareth ist nur hier, um Hôt-Alem an den Meistbietenden zu verschachern. Ihr werdet es schon sehen: In ein paar Wochen weht ein Rabenbanner über dem Palast – es ist nur offen, ob es ein gekrönter oder ein ungekrönter Rabe sein wird. (-)
- 5 Die Kemi-Gesandte hier in der Stadt weiß ganz genau, dass ihre Sache schon verloren ist. Die ist nur hier, um mit Rhônda ihr Überlaufen zu verhandeln. (-)
- 6 Gut, dass die Al'Anfaner hier sind. Könnte diese Rhônda, wie sie wollte, würde Hôt-Alem schon längst wieder belagert werden. In ihren Augen sind wir nichts weiter als eine abtrünnige Provinz der Kemi. (+)

Wollen die Helden mit der „Schildkröte“ sprechen, so ist Rohal gegen eine „Vermittlungsgebühr“ von mindestens fünf Silbertalern gern bereit, ein Treffen zu arrangieren – sofern die Helden ihn davon überzeugen können, dass sie dem Informationshändler ein lukratives Geschäftsangebot unterbreiten können (Probe auf *Überreden (Manipulieren)* -1).

Sind die Vorverhandlungen positiv verlaufen, führt Rohal die Helden in eines der Hinterzimmer der Taverne, wo sie schließlich auf  Abelmir „die Schildkröte“ Bohlenberg (etwa 30, 1,60, runzliges, schildkrötenartiges Gesicht, ölige, in der Mitte streng gescheitelte Haare, Spitzbart; Handel 14 (14/14/14), Willenskraft 14 (14/14/14), SK 2) treffen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Angewidert schiebt ihr euch an dem mit Fett, Talg und Ruß verklebtem Vorhang vorbei, der den engen, muffigen Gang im hinteren Bereich der Taverne von einem düsteren Verschlag abtrennt, den der hustende Wirt beschönigend als Besprechungszimmer bezeichnet. Wieder einmal müsst ihr euch in einem Loch herumtreiben, in dem sich wohl selbst Ratten nur ungern aufhalten wollen würden. Langsam habt ihr das Gefühl, als spiele sich der Krieg für euch hauptsächlich in den verkommensten Rattenlöchern des Südens ab ...

Unterwürfig verbeugt sich der Wirt vor der offensichtlich grellbunte Seidengewandung und schwere Goldketten liebenden, runzligen Gestalt, die in dem kleinen Zimmer hinter einem mit Stapeln von Papieren, Pergamenten und Folianten überladenen Schreibtisch sitzt. Eine Tranfunzel verbreitet flackerndes Zwielflicht und trägt zur abgestandenen Hitze bei, die den nach Schimmel riechenden Raum erfüllt.

Mit einer gezierten Bewegung steckt der Fremde eine Paradiesvogelfeder in das übergroße Tintenfass vor sich, erhebt sich gewandt und streicht sich die öligen Haare glatt. Eine herrische Geste veranlasst Rohal, den Verschlag zu verlassen. Das schildkrötenartige Gesicht eures Gastgebers zeigt ein breites Lächeln. „Phex zum Gruße“, ertönt seine volle Stimme. „Abelmir Bohlenberg ist mein Name, Ihr dürft mich aber auch gerne ‚die Schildkröte‘ nennen“, fügt er stolz hinzu. „Mit wem habe ich die Ehre? Und welchen Geschäftsvorschlag wollt Ihr mir unterbreiten?“



Der heimliche Phexgeweihte liebt protzigen Schmuck und kräftig gefärbte Seide, weshalb seine Preise auch nicht gerade niedrig sind. Abelmir ist nicht nur an Gold interessiert. Auch Informationen oder Gefallen, die ihm und seiner Kirche nützlich sein könnten, können seine Kooperation sicherstellen. Als Richtlinie gilt, dass jede der unten genannten Information ein Goldstück kostet.

-  „Praiadanya Seridarez will den Regierungsrat lieber heute als morgen auflösen und selbst als Fürst-Protectorin die Nachfolge ihres Gemahls antreten.“
-  „Legat di Morundi und Kapitänin Oberberg können besser als Praiadanya mit dem derzeitigen Ratsregiment leben. Beide haben durchaus Außenseiterchancen auf den Protectoratstitel, aber Praiadanya ist die eindeutige Favoritin. Kein Wunder, denn im Gegensatz zu ihren Kollegen lässt sie den Sondergesandten keinen Augenblick in Ruhe.“
-  „Der Sinneswandel des Legaten di Morundi hin zu mehr praiosgefalliger Bescheidenheit kam sehr abrupt und ist von so großer Ernsthaftigkeit, dass er seine Villa weit unter ihrem Wert an ein zwielfichtiges Kurtisanenpaar veräußert hat.“
-  „Legat di Morundi scheint Geldschwierigkeiten zu haben. Erst vor einigen Tagen hat er unter dem Siegel der Verschwiegenheit bei einem Schmuckhändler mehrere wertvolle Goldringe versetzt.“

- „Der wichtige Gast im Jadedalast ist eine Dämonologin aus Brabak. Die Maga befindet sich auf Veranlassung der Kapitänin von Oberberg in der Stadt. Die anderen Regenten wissen wohl Bescheid, aber hier, im praiosgefälligen Hôt-Alem, besteht wenig Interesse daran, die Anwesenheit einer solchen Person allzu sehr an die große Glocke zu hängen, also tut man allenthalben so, als wisse man davon nichts.“
- „Kapitänin Oberberg hasst die Kemi nach dem, was ihr seinerzeit deren Kanzler de Cavazo angetan hat, bis aufs Blut. Dennoch ist mir zu Ohren gekommen, dass sie auf jeden Fall gegen den Durchzug der Al'Anfaner stimmen will.“
- „Die sogenannten Bediensteten der Kemi-Botschafterin Akilja Algerîn de Cavazo schnüffeln überall in der Stadt herum und stellen genau die gleichen Fragen, die Ihr auch

beantwortet wissen wollt. Die gehen dabei nicht zimperlich ans Werk und scheuen nicht davor zurück, den ein oder anderen Knochen zu brechen.“

- „Der garethische Sondergesandte von Halberg ist tatsächlich nur zur Prüfung der Situation um den Fürst-Protector in der Stadt und hat nicht vor, sich in die Regierungsgeschäfte einzumischen. Man sagt aber, dass er dem al'anfanischen Ansinnen auf friedlichen Durchzug negativ gegenübersteht und ein Veto erwägt, sollte der Regierungsrat dem zustimmen.“

Legen die Helden noch mehr auf den Tisch, kannst du ihnen an dieser Stelle ja nach Maßgabe detailliertere Informationen über die beteiligten Personen und ihre Agenden mitteilen (Probe auf Gassenwissen (Informationsbeschaffung) -1).

Die Gegenspielerin

Natürlich sind die Kemi nicht bereit, Hôt-Alem den Wünschen Oderins und Rhôndas zu überlassen, und haben schon kurz nach Ausbruch des Krieges Gegenmaßnahmen in Gang gesetzt. Chanya Al'Plâne hat dazu die Kemi-Kanzlerin Akilja Algerîn de Cavazo in das Fürst-Protectorat geschickt. Akilja soll dafür sorgen, dass Hôt-Alem auf seiner strikten Neutralität beharrt und die Invasionsarmee nicht passieren lässt.



■ Akilja Algerîn de Cavazo, Kanzlerin der Kemi

Kurzcharakteristik: 42, 1,71, rotes, oft schwarz gefärbtes Haar, dunkle Augen, attraktiv, hochintelligent, vollkommenes Stilempfinden, meisterhafte Intrigantin und Meuchelmörderin

Motivation: Akilja kämpft in Hôt-Alem nicht nur um die Zukunft des Kemi-Reiches, sondern auch um ihre eigene. Mit Recht vermutet sie, dass sie auf Rhôndas Liste geachteter Personen ganz oben steht, da sie alles ausmacht, was die Prinzessin hasst – eine die Tradition und Religion geringachtende Neu-Kemi, die sich der Zuwendung des Reiches an das fortschrittliche Gedankengut des Horasreiches verschrieben hat.

Funktion: Die Cancellaria ist die Gegenspielerin der Heldinnen und wird in diesem Kampf alle Mittel anwenden, die sie für notwendig erachtet. Mit ihrer verschlagenen, skrupellosen und listigen Art ist sie eine ernstzunehmende Gefahr für die Heldinnen – nicht zuletzt, weil sie im Gegensatz zu ihren Schergen als Gast am Hofe des Fürst-Protectors unantastbar ist.

Hintergrund: Als Kemi-Kanzlerin ist Akilja neben Chanya Al'Plâne die einflussreichste und mächtigste Würdenträgerin des Kemi-Reiches. Geboren im horasischen Abellando wurde sie durch eine Intrige ihrer Tante Harika ihres Erbes beraubt und zog fortan als Söldnerin und Meuchlerin durch die Lande. Auf Maraskan lernte sie schließlich den späteren Kemi-Kanzler Dio de Cavazo kennen und lieben, dem sie nach Kemi folgte. Ihr Aufstieg dort war schnell und weniger der Protektion ihres Gemahls geschuldet als ihren mannigfaltigen Talenten auf dem politischen Parkett, wobei sie sich allzeit virtuos auf ihre Skrupellosigkeit, Intrigenkunst und Instinkte verlassen konnte. Nach der Enttarnung ihres Gemahls als Mehrfachpaktierer und dessen ungeklärtem Verschwinden trat sie schließlich dessen Nachfolge als Kanzlerin der Kemi an und führt seitdem die Verwaltung des Reiches mit harter Hand. Als Anhängerin eines

weltoffenen und progressiven Kurses gerät sie dabei immer wieder mit der eher traditionellen Boronkirche in Konflikt.

Feindbilder: Kemi-Konservative und Kirchenvertreter, Stillosigkeit, langweilige Personen

Darstellung: Die stets perfekt nach neuester horasischer Mode gekleidete und frisierte Akilja kann wegen ihres höflichen, gespielt gelangweilten und desinteressierten Auftretens leicht mit einer flatterhaften und naiven Hofdame verwechselt werden. Doch ist dies nur eine Maske; in Wirklichkeit ist die Kanzlerin eine überaus listige, verschlagene und skrupellose Person. Auf ihrer Mission in Hôt-Alem verzichtet sie jedoch auf demonstrative Exempel und versucht, die Heldinnen möglichst diskret ausschalten zu lassen.

Sprich affektiert und von oben herab und spiele die Rolle der unbedarften, nur durch Beziehungen in Amt und Würden gelangten Hofdame. Höre genau zu, was dein Gesprächspartner sagt und verführe ihn mit Komplimenten, Freundlichkeiten und Fangfragen dazu, mehr preiszugeben, als gut für ihn ist. Greife zu sehr subtilen Drohungen und Andeutungen, um Angst und vorschnelle Handlungen zu provozieren.

Wichtige Werte: Betören 12 (15/16/16), Einschüchtern 8 (15/15/16), Etikette 15 (17/15/16), Menschenkenntnis 14 (17/15/16), Überreden 15 (15/15/16), Willenskraft 14 (15/15/16), SK 3, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz)

Schicksal: Akilja Algerîn de Cavazo wird am Ende des Krieges mit der gestürzten Kemi-Königin Ela und Chanya Al'Plâne aus Kemi entkommen. Sie wird in ihre Signorie Abellando im Horasreich zurückkehren, um von dort aus unermüdlich am Sturz Königin Rhôndas zu arbeiten.

»Ach, mein Lieber ..., es ist so heiß heute, und da wollt Ihr mich mit diesem unsagbar öden Thema langweilen? Ich würde lieber über Euer wunderschönes Brokatwams sprechen als über ermüdende Politik. Sagt, mein Guter, welchem Schneider verdankt Ihr dieses Wunderwerk?«

Akiljas Pläne

Da der Regierungsrat von Hôt-Alem einstimmig entscheiden muss, hat Akilja sich anfänglich nur auf die Einschüchterung Aduque von Oberberg-Savanars beschränkt. Nachdem sich ihr Opfer jedoch widerstandsfähiger zeigt, als erwartet, hat sie ihre Tätigkeiten ausgeweitet und auch die anderen beiden Ratsmitglieder ins Visier genommen – sicher ist sicher. Dabei ist sie jedoch, wie die Heldinnen auch, in der Wahl ihrer Mittel gegen hochrangige Würdenträger und Gäste eingeschränkt, was die als Handlanger getarnten Heldinnen jedoch nicht einschließt.

Zusätzlich versucht sie, den mittelreichischen Sondergesandten durch gefälschte Dokumente oder die Provokation von Zwischenfällen zwischen Al'Anfanern und Hôt-Alemern gegen die Invasoren aufzubringen.

Akilja residiert in einem Gastgemach im Fürstenpalast und ist oft dabei zu beobachten, wie sie im vertrauten

Gespräch mit dem ein oder anderen Ratsmitglied oder dem Garethischen Sondergesandten von Halberg ihre Netze spinnt (Probe auf *Sinnesschärfe* (Suchen oder Wahrnehmen) –1).

Akilja und die Helden

Akilja ist intelligent genug, um die Tarnung der Heldinnen zu durchschauen, und wird sich deshalb durchaus auf eine Plauderei mit ihnen einlassen. Dabei behandelt sie sie ihrem „Rang“ entsprechend von oben herab mit gekünstelter Freundlichkeit, aufgesetzter Liebenswürdigkeit und greift mit Freude auf unterschwellige Drohungen und Anspielungen zurück. Natürlich ist ihr oberstes Ziel, die Heldinnen auszuhorchen, ohne sich dabei selbst in die Karten schauen zu lassen (Vergleichsprobe zwischen Überreden und Willenskraft (Überreden widerstehen) –1 der Heldinnen).

Da beide Parteien mit den gleichen Missionen unterwegs sind, kann es jederzeit zu einer Konfrontation zwischen den Heldinnen und Akiljas Agenten kommen. Die Kanzlerin lässt ihren Schergen freie Hand, möchte die *Rabenkrallen* jedoch zeitnah und möglichst diskret eliminiert oder bloßgestellt wissen.

Da die *Rabenkrallen* und die Kemi prinzipiell die gleichen Missionen zu erfüllen trachten und diese nicht in einer bestimmten Reihenfolge absolviert werden müssen, hast du ab hier die Freiheit, die Ereignisse ganz nach Belieben stattfinden zu lassen. Es spricht nichts dagegen, dass die Kemi-Agenten den Heldinnen beispielsweise nachts im Palast des Fürst-Protektors aufzulauern, um ihnen die Abdankungsurkunde Refardeons abzunehmen. Genauso ist es denkbar, dass die *Rabenkrallen* möglicherweise nur abwarten, bis die Kemi-Agenten eine der Aufgaben erfüllt haben und dann zuschlagen, um ihnen die wertvolle Beute abzunehmen.



Es ist auch möglich, dass die Kemi-Agenten die *Rabenkrallen* in der ein oder anderen Mission ausstechen, sodass den Heldinnen vielleicht nichts anderes übrigbleibt, als in Akiljas Gemächer oder eine gut gesicherte Örtlichkeit einzubrechen, um den Kemi den Vorteil wieder zu nehmen.



Akiljas Handlanger

Akilja Algerîn verfügt in ihrer nicht gerade kleinen Delegation über einige besondere Bedienstete, die für sie in Hôt-Alem die schmutzige Arbeit erledigen sollen.

‡ *Tancredus Lorian*, genannt „der Barbier“ (Ende 20, unauffällig gekleidet, dünner Schnauzbart, stechende, schwarze Augen, öliges, halblanges Haar; Klettern 13 (14/15/14), Taschendiebstahl 14 (14/16/15), Überreden 12 (14/14/12), Verbergen 14 (14/14/15), SK 2, Dokumentenfälscher, restliche Werte siehe 26) ist der Anführer von Akiljas Eingreiftruppe. Tancredus' Spezialität ist neben lautloser Fortbewegung, Diebstahl und Fälschung auch Meuchelmord, bevorzugt mit einem vergifteten Dolch oder einem Rasiermesser. Er hält sich meist im

Hintergrund und greift nur direkt ein, wenn er eine gute Gelegenheit für einen erfolgreichen Angriff sieht.

♣ **Perinyo Bauernfreund**, genannt „der Holde“ (Anfang 20, hübsch, Puppengesicht, gut gebaut, sehr gewandt, meisterlicher Dolchkämpfer; Betören 14 (14/15/15), Überreden 14 (14/14/15), SK 2, Gutaussehend I, restliche Werte siehe rechts) verfügt über die Fähigkeit, den unschuldigen Knaben in Not zu mimen, um ritterlich Gesonnene in ausgeklügelte Hinterhalte zu locken. Bei solchen Gelegenheiten findet er Vergnügen daran, den Opfern mit seinem Dolch zu beweisen, dass jede gute Tat immer auch bestraft wird.

♣ **Neb**, genannt „Hackfresse“ (Ende 30, Kemi, entstelltes Gesicht, Glatze, groß und muskulös, Streitaxt; Kriegskunst 13 (15/12/13), Selbstbeherrschung 14 (15/15/15), SK 2, Hässlich II, Aufmerksamkeit, Wuchtschlag I+II, restliche Werte siehe rechts), eine ehemalige Gladiatorin, hat zwar in der Arena von Al'Anfa die rechte Gesichtshälfte gelassen, trägt diesen Makel jedoch eher mit Stolz als mit Scham. Entgegen ihrer äußeren Erscheinung ist Neb intelligent und gerissen, weshalb sie häufig als Anführerin einer kleinen Gruppe gedungener Schlagetots auftritt.

♣ **K'amûn Ni Djem'ka** (Mitte 30, Kemi, eitel, arrogant, glattes, schwarzes Haar, meisterlicher Illusionist und Kampfmagier; Magiekunde 13 (15/15/14), Willenskraft 12 (14/14/14); Ignifaxius 14 (14/15/14), Menetekel^{AMA137} 13 (15/14/12), Oculus Illusionis 14 (15/14/14), Paralysis 14 (15/15/11), Transversalis 13 (14/14/11), SK 2, 44 AsP, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz,

Schurken

MU 14 KL 12 IN 14 CH 12

FF 15 GE 15 KO 13 KK 14

LeP 34 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 8 SK 2 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 15 PA 8 TP 1W6+1 RW kurz

Dolch: AT 15 PA 8 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE: 0/0 (normale Kleidung)

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I+II, Muttersprache Garethi III, Ortskenntnis (Hôt-Alem), Schnellziehen

Talente: Einschüchtern 8, Gassenwissen 10, Handel 6, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 10, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 13, Überreden 5, Verbergen 14, Willenskraft 11

Kampfverhalten: Schurken greifen am liebsten aus dem Hinterhalt an und versuchen, ihre Gegner zu überraschen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 17 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Eitelkeit), restliche Werte siehe oben) hat die vordringliche Aufgabe, mittels ausgeklügelter Illusionen Ratsmitglied Aduque von Oberberg-Savanar einzuschüchtern. Ist er gerade nicht damit beschäftigt, fungiert er als Akiljas Leibmagier.

Zusätzlich steht Akilja natürlich auch genug Barschaft zur Verfügung, um vor Ort weitere Männer und Frauen fürs Grobe anzuheuern, die den Heldinnen bei allen passenden und unpassenden Gelegenheiten in die Suppe spucken können.

Im Dienste des Horas



Der Ansprechpartner für Helden, die insgeheim im Dienste des Horasreiches unterwegs sind, ist in Hôt-Alem Tomasio ya Strozza, der Sohn des in **Der Sturz des Adlers** ausgeschalteten Botschafters des Adlerthrons in Kemi.

♣ Tomasio ya Strozza, DBA-Agent

Kurzcharakteristik: Der 30-jährige, 1,80 große Horasier ist ein höchst unangenehmer Zeitgenosse. Seine dünne, unproportionierte Gestalt und die ungepflegten hellblonden Haare, seine zynische und herablassende Art und seine unerträgliche Arroganz machen ihn zu einer Person, mit der man sich ungern abgibt. Tomasio macht keinen Hehl daraus, dass er das Fürst-Protectorat für ein „widerwärtiges, barbarisches und unzivilisiertes Loch hält, in das man keinen Mann von Stand schicken sollte, es sei denn als Strafe“. Ya Strozza zeichnet sich durch schlechte Witze aus, die er selbst für gelungen hält, und einen Rumkonsum, der jedem heruntergekommenen Piratensäufer die Schamesröte ins Gesicht treiben würde.

Funktion: Tomasio ist für Helden auf horasischer Seite der Ansprechpartner in Hôt-Alem, wenn sie Nachrichten übermitteln, Anweisungen einholen oder Unterstützung anfordern wollen. Trotz seiner schwer erträglichen Art kann er derjenige sein, der sie aus einer verfahrenen Situation rettet – sei es durch Informationen, gedungene Schläger oder klingende Münze. Er wird versuchen, soweit es die Tarnung der Helden zulässt, Akiljas Schläger zurückzuhalten, allerdings ohne die Kanzlerin einzuweihen, welchem Dienstherrn die Helden wirklich verbunden sind – dazu misstraut er ihr zu sehr.

Hintergrund: Tomasio hasst Südländer, den Dschungel und alles, was man im Süden „exotisch“ finden kann, und wünscht sich nichts mehr als ein Leben in Saus und Braus in seiner Heimat. Da er selbst von einem kleinen Einkommen leben musste, fasste er vor kurzem den Entschluss, seinen verhassten Vater ermorden zu lassen und dessen Erbe anzutreten. Tatsächlich schien ihm das Glück hold, denn Botschafter Mariano ya Strozza verschwand irgendwo in den Dschungeln Nord-Kemis – ob nun der von Tomasio angeheuerte Meuchelmörder

dafür verantwortlich war oder andere Umstände, ist ihm egal.

Feindbilder: Arbeit, Mühen, Kemi, Al'Anfaner, Brabaker und sonstige Südvölker. Die Helden, falls sie ihm offenbaren sollten, dass sein Vater noch am Leben ist.

Darstellung: Sei arrogant, überheblich und grob. Mach schlechte Witze, lalle ein wenig und schikaniere Diener und Untergebene. Lass Schmeicheleien, Drohungen und Beleidigungen an dir abperlen. Du bist die Krönung der Schöpfung und jeder, der diese ultimative Wahrheit nicht erkennt, ist ein Dummkopf.

Wichtige Werte: Etikette 13 (14/14/14), Menschenkenntnis 9 (14/14/14), Überreden 9 (14/14/14), Willenskraft 9 (14/14/14), Zechen 15 (14/13/13), SK 2, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Vorurteile gegen Südländer aller Art)

Schicksal: Tomasios Schicksal wird in der Kampagne nicht weiter aufgegriffen. Die Familienintrige kann also jederzeit fortgesponnen und zu einem beliebigen Ende gebracht werden.

»Also, ihr seid diese illustren Gestalten, die man in der Agentur so lobt. Nun, ich hätte da mehr erwartet als so einen ... hm ... wenig beeindruckenden Haufen. Aber in der Zeit der Not muss man eben nehmen, was man bekommt, nicht wahr?«

Tomasios Pläne

Tomasio ya Strozza will unter Einsatz aller Mittel die Regierungsräte von Hôt-Alem dem Horasreich verpflichten – sei es durch Erpressung, Bestechung oder Hilfsdienste. Die Kemi sind ihm dabei egal, ebenso die Helden, die er als willkommene Mittel zum Zweck betrachtet.

Tomasio und die Helden

Tomasio ist offiziell als Botschafter des Horasreiches in Hôt-Alem. Er wird sich umgehend und unauffällig an die Helden wenden und ein diskretes Treffen mit ihnen vereinbaren, um sie über ihre Aufgaben in Kenntnis zu setzen. Nach einigen mehr oder weniger unverschämten Lästerereien über die bisherigen „Verdienste“ der Helden wird Tomasio ihnen unumwunden klarmachen, dass der Ausgang des Krieges seiner Meinung nach ohnehin feststeht, da das Horasreich vermutlich nicht in der Lage sein wird, seine inneren Streitigkeiten rechtzeitig zu überwinden, um das „kem'sche Höllenloch“ vor den „al'anfanischen Barbaren“ zu bewahren. Vordergründig sollen die Helden also Oderins Mission erfolgreich durchführen, da es im Vergleich zum Aufstieg der Helden in der al'anfanischen Hierarchie völlig unwichtig sei, wann und wo die Invasoren den Tirob überqueren und Ela vom Thron stürzen. Im Hintergrund sollen die Helden allerdings die Ratsmitglieder mittels Erpressung, Bestechung oder durch Gefallen dem Horas gefügig machen. Dies würde Vinsalt nach dem Krieg eine hervorragende Basis geben, um den Al'Anfanern und Rhônda das Leben schwer zu machen und den innerkem'schen Widerstand effektiv zu unterstützen.

Akilja hingegen wird von Tomasio nur formal unterstützt, da er den kem'schen Kampfgeist nicht durch die

Tatsache, dass keine horasische Unterstützung zu erwarten sei, brechen will. Deshalb ermutigt er sie durchaus in ihrem Bestreben, die Berater auf Kemi-Seite zu ziehen und bestärkt sie in ihrer Hoffnung auf eine horasische Intervention. Die wahre Identität der Helden gibt er ihr gegenüber nicht preis und verbietet den *Rabenkrallen* ausdrücklich, sich der Kanzlerin zu offenbaren, da man ihr keinesfalls trauen könne. Zudem würden Auseinandersetzungen mit kem'schen Agenten die Helden in Oderins und Rhôndas Augen noch vertrauenswürdiger machen, auch wenn es dabei den ein oder anderen Verlust geben könnte. Aber für den Horas und seine Glorie müsse man bisweilen eben Opfer bringen. Gibt man Tomasio Widerworte oder wird sogar handgreiflich, wird er seine Unterstützung für die *Rabenkrallen* auf das absolute Minimum reduzieren.

Die liebe Familie ...

Helden, die um die genauen Umstände des Verschwindens von Mariano ya Strozza wissen, können Tomasio darauf ansprechen. Tomasio wird Anschuldigungen, er habe einen Meuchler auf seinen Vater angesetzt, vehement abstreiten und die Helden mit wenig subtilen Drohungen davon abzuhalten versuchen, ihre Nase in seine Familienangelegenheiten zu stecken. Können die *Rabenkrallen* jedoch zweifelsfrei Tomasios Verstrickungen in dieser Affäre beweisen, haben sie den DBA-Agenten in der Hand und können von ihm in jeder erdenklichen Hinsicht Entgegenkommen einfordern. Letztlich ist Tomasio aber nicht bereit, diesen Zustand länger als nötig hinzunehmen und wird versuchen, die Helden schnellstmöglich zu beseitigen oder ihre Tarnung bei Oderin aufzuliegen zu lassen. Dabei ist ihm ein mögliches Scheitern seiner Mission nicht so wichtig.

Hat Mariano die Treibjagd in den Dschungeln überlebt und offenbaren ihm die Helden diese Tatsache, heuchelt Tomasio wenig glaubhaft Freude und Erleichterung und dankt den Helden für diese gute Nachricht, während er insgeheim bereits den nächsten Anschlag auf seinen bedauernswerten Vater plant. Das jedoch ist eine andere Geschichte, die nicht in diesem Abenteuer erzählt wird.



Thronfolgerin gesucht

Als Fürst-Protector Refardeon II. vor etwa einem Jahr begann, in die geistige Umnachtung abzugleiten, ging gemäß einem Notfallgesetz die Regierungsgewalt bis zur endgültigen Regelung der Angelegenheit durch das Kaiserhaus auf den Beraterstab des Fürst-Protectors über. Neben dem Wahrer der Ordnung Südlande, der derzeit durch seinen Legaten Solareon di Morundi vertreten wird, und der Zunftmeisterin der Kapitäne und Händler, Adaque von Oberberg-Savanar, gehört auch Praiadanya Seridarez als Oberbefehlshaberin der Flotte und Landtruppen diesem Gremium an. Der Rat ist gesetzlich in allen Fragen zur Einstimmigkeit gezwungen, was dazu führt, dass die Politik Hôt-Alems derzeit de facto stillsteht – zu sehr gehen die Interessen der Ratsmitglieder auseinander.

‡ Praiadanya Seridarez – Admiralin der mittelreichischen Südmeerflotte, Frau des Fürst-Protectors

Kurzcharakteristik: 47, 1,71, hüftlange schwarze Haare, gerötetes Gesicht, einarmig, liebt Rum, pflichtbewusst; meisterliche Seeoffizierin

Motivation: Praiadanya sieht in der durch die innere Zerstrittenheit des Regierungsrats Hôt-Alems hervorgerufenen Lähmung der politischen Entscheidungsträger eine große Gefahr für die Zukunft der Enklave. Angesichts des Krieges und der Umwälzungen jenseits der Grenzen bedarf es ihrer Meinung nach einer tatkräftigen, flexiblen und schnell entscheidenden Führung, um Hôt-Alem sicher durch das raue Fahrwasser der Geschichte zu steuern. Nicht ganz zu Unrecht hält sie sich für die beste Wahl für diesen Posten, und drängt darauf, schnellstmöglich zur Nachfolgerin ihres der Regentschaft inzwischen untauglichen Gemahls bestimmt zu werden.

Funktion: Praiadanya ist eines der drei Ratsmitglieder, deren Zustimmung zum Durchmarsch des Invasionsheeres die *Rabenkrallen* erlangen müssen. Ihr Ziel offenbart sie den Heldinnen recht freimütig, kann ihnen aber im weiteren Verlauf des Abenteuers wenig zur Seite stehen. Im Hinblick darauf, dass ihre Regierungskollegen jeden ihrer Schritte zur Auflösung des Rates zu unterwandern versuchen werden, muss sie sich möglichst bedeckt halten und diskret agieren.

Hintergrund: Praiadanya wurde vor etwa zwei Jahrzehnten von Kaiserin Rohaja zur Admiralin erhoben und mit dem Wiederaufbau der Perlenmeerflotte betraut, die in den Jahren der borbaradianischen Invasion schwer gelitten hatte und fast vollständig zerstört worden war. Trotz Anfeindungen und Intrigen aus Pericumer Kauffahrerkreisen, wachsender Selbstzweifel und ungesunden Trinkgewohnheiten hat Praiadanya mit Unterstützung des Markgrafen Rondrigan Paligan die schwierige Aufgabe so gut gemeistert, dass sie inzwischen das Kommando über die mittelreichische Südflotte erhalten hat. Auch auf diesem Posten hat sie

bisher im Kampf gegen das Piratenunwesen zu überzeugen gewusst, sodass sie sich beste Chancen ausrechnen kann, Fürst-Protector Refardeon II., den sie im Jahr 1040 ehelichte, als Regentin Hôt-Alems nachzufolgen.

Feindbilder: Zögerlichkeit, Klientelpolitik, Intrigen, Stoorrebrandt und die anderen Handelshäuser, die gegen sie intrigiert haben

Darstellung: Praiadanya ist durch Jahrzehnte auf See, zahllose Kämpfe und die schwierige politische Situation ihrer Heimat geprägt. Sie redet nicht viel und trifft schnelle Entscheidungen, die manchmal eher impulsiv als gut durchdacht sind. Sie ist im Grunde eine ehrliche Haut und fühlt sich mit der Intrige, die sie auf den Thron bringen soll, eher unwohl, hält das Vorgehen aber im Hinblick auf das Wohl Hôt-Alems für alternativlos. Über den Verfall ihres Gemahls empfindet sie tiefe Trauer, da sie durchaus tiefe Gefühle für den bedauernswerten Fürst-Protector hegt.

Sprich mit kurzen, knappen Sätzen, sei schnell gereizt, wenn man dir mit Wortakrobatik und belangloser Plauderei kommt. Dringe auf zügige Entscheidungen, gewähre keine Bedenkzeit. Zeige deutlich, dass du dich mit der Vorgehensweise, zu der du dich entschlossen hast, unwohl fühlst. Schau niemandem in die Augen.

Wichtige Werte: Bekehren & Überzeugen 12 (15/14/13), Boote & Schiffe 15 (14/14/13), Etikette 9 (14/14/13), Menschenkenntnis 13 (14/14/13), Willenskraft 10 (14/14/13), SK 2, Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Schicksal: Praiadanya wird in einigen Jahren die Nachfolge Refardeons II. antreten.

»Nun? Was sagt ihr? Was gibt es da lange zu überlegen – tut ihr's nun oder nicht?«

Praiadanyas Pläne

Während für Solareon und Adaque die derzeitige Konstellation durch ihre Aufwertung von Beratern zu Regenten durchaus von Vorteil ist, ist Praiadanya mit diesem Arrangement mehr als nur unglücklich. Als Gemahlin Refardeons hat sie die besten Aussichten auf den Thron, sofern es ihr gelingt, ihren Ehemann zur Abdankung zu bringen. Zudem muss sie ihre Ansprüche beim mittelreichischen Sondergesandten als berechtigter präsentieren als die ihrer Nichte Adaque oder die der Praioskirche, an die die Regentschaft fällt, sofern unter der Verwandtschaft Refardeons keine geeigneten Nachfolgekandidaten zu finden sind. Ihr diesbezüglicher Vorstoß wurde vom mittelreichischen Sondergesandten Linnart von Halberg eher verhalten aufgenommen, und Praiadanya ist bewusst, dass Linnart sich tatsächlich alle Optionen bezüglich Refardeons Nachfolge offenhält.

Praiadanya und die Heldinnen

Sprechen die Heldinnen die Admiralin offen an, wird sie die Heldinnen förmlich korrekt ihrem vermeintlichen Rang entsprechend behandeln, ihnen aber diskret zu



verstehen geben, dass sie zu persönlicheren Gesprächen bereit ist. Dieses Treffen wird an einem abgeschiedenen Ort stattfinden, an dem Praiadanya sorgfältig prüft, ob außer den Heldinnen und ihren beiden Leibwächtern auch niemand anderes mithören kann. Die Admiralin zeigt sich offen für das Ansinnen der Heldinnen, Ode-rin und Rhônda Durchmarsch zu gewähren, jedoch nur, wenn es diesen gelingt, ihr zum Thron Hôt-Alems zu verhelfen. Dass sich Praiadanya mit ihrem Ansinnen nicht wohlfühlt und von Skrupeln geplagt wird, versucht sie zu verbergen (Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* –3). Einfühlsam reagierenden Heldinnen wird sie sich, um mögliches Misstrauen auszuräumen, unter dem Siegel der Verschwiegenheit bezüglich ihrer Ansichten und Zweifel offenbaren.

Um Praiadanyas Stimme und Wohlwollen zu erhalten, müssen die Heldinnen zwei Aufgaben für sie erledigen: Zunächst müssen sie in die Gemächer Fürst-Protector Refardeons im Palast eindringen, dessen Amtssiegel finden und damit eine Abdankungsurkunde legitimieren. Stimmen die Heldinnen dem Auftrag zu, lässt Praiadanya ihnen die Urkunde innerhalb der nächsten Stunde durch einen Diener diskret zukommen, ebenso eine grobe Beschreibung der Räumlichkeiten des Palastes und Möglichkeiten, ungesehen zum Ziel zu gelangen.

Praiadanya schärft den *Rabenkrallen* ein, bei ihrer Mission allzeit allerhöchste Diskretion an den Tag zu legen, denn sowohl Solareon als auch Adaque behalten sie eifersüchtig im Auge, um zu verhindern, dass sie ohne Beisein und Zustimmung ihrer Mitregenten wichtige

Dokumente siegelt. Beide wissen nämlich um Praiadanyas Absicht, den Regierungsrat auflösen und eine Nachfolgeregelung für Refardeon treffen zu lassen. Deshalb ist mit Sicherheit davon auszugehen, dass es im Palast von Spionen ihrer beiden Ratskollegen wimmelt, die sorgfältig darauf achten, wer wann und zu welchem Zweck die Gemächer des Fürst-Protectors aufsucht. Praiadanya besteht darauf, dass ihrem Ehemann kein Leid passieren dürfe – ein mögliches Angebot, das Thronfolgeproblem durch das Ableben Refardeons zu lösen, weist sie empört zurück.

Ist die Urkunde unauffällig zu Praiadanya gebracht, bleibt den *Rabenkrallen* noch, den mittelreichischen Gesandten von Halberg so zu bearbeiten, dass er nicht nur auf ein Veto gegen einen möglichen Durchzugsbeschluss verzichtet, sondern auch Praiadanyas Streben nach dem Fürst-Protectorinnentitel wohlwollend gegenübersteht.

Sprechen die Heldinnen Praiadanya auf die Kemi-Kanzlerin an, gibt sie nach einigem Zögern zu, dass sie dieser vor einigen Stunden dasselbe Angebot unterbreitet hat (Probe auf *Überreden (Manipulieren)* –2).

Praiadanya und Akilja

Praiadanya teilt zwar das Misstrauen der Hôt-Alemer gegen die Kemi, die während ihres Angriffs auf die Stadt auch in ihrer Familie Wunden geschlagen haben, ist jedoch nicht abgeneigt, für ihre Agenda auch deren Hilfe in Anspruch zu nehmen. Da sie nicht glauben will, dass Al'Anfa bei einer Verweigerung der Durchzugsrechte

Hôt-Alem tatsächlich angreifen würde, würde sie auch ohne Zögern im Sinne Akiljas stimmen, wenn diese ihr hilft, das Amt der Fürst-Protectorin zu erlangen. Akilja hat diesbezüglich einen gewissen Vorsprung vor den Heldinnen, aber noch keinen Weg gefunden, ungesehen zu Refardeon und dem Siegel vorzudringen.

Im Palast

Der Palast des Fürst-Protectors ist ein hufeisenförmiger Komplex, der sich nach Osten hin zur Stadt öffnet. Zum Turnierplatz wird das Palastgelände von einer ein Schritt hohen Mauer abgetrennt, die von einem schmiedeeisernen, mit kunstvollen Ornamenten verschöner-tem Metallzaun gekrönt wird.

In der Mitte des Zaunes befindet sich ein filigranes, zweiflügliges Tor, das die meiste Zeit weit geöffnet ist und von insgesamt vier bunt ausgestaffierten Palastwachen bewacht wird.

Den kiesbedeckten Hof zwischen den Flügeln dominiert ein großer, mit efferdgefalligen Statuen verzierter Springbrunnen, um den sorgfältig arrangierte Blumenbeete für Auflockerung sorgen. Am westlichen Ende des Palasthofes führt eine breite Marmortreppe zum Eingangstor in den westlichen Trakt hinauf. Der Westflügel ist eine einzige, große Halle, von der links und rechts Treppen zu einer Empore hinaufführen, über die man das erste von drei Stockwerken des Palasts erreichen kann. Hier werden Tanzvergnügen, Bankette und Großaudienzen abgehalten; die Möblierung wechselt entsprechend. Am Kopfende des riesigen Raumes befindet sich eine kleine Empore, auf welcher der Thron des Fürst-Protectors und die Stühle der Ratsherren stehen.

Die anderen Palastflügel sind aus weißem Bruchstein errichtet und zwei Stockwerke hoch. In regelmäßigen Abständen durchbrechen schmale, nicht zu öffnende Glasfenster die Fassade. Die Architektur des Nord- und Südflügels ist identisch; von einem langen Gang gehen die mit schönen Schnitzereien verzierten Türen in die Zimmer ab. Edle Läufer, schwere Wandteppiche und in regelmäßigen Abständen aufgestellte Rüstungen, Büsten und Statuen verzieren die endlos scheinenden Korridore.

Nach oben hin schließt schließlich ein mit roten Schindeln gedecktes Satteldach das Palastgebäude ab.

Der Südflügel ist der Dienerschaft vorbehalten; dort finden sich neben den im ersten Stock liegenden Unterkünften ebenerdig auch die Palastküche, Vorratskammern, ein Waschraum und mehrere Lagerräume. Der Gang im ersten Stock des Südflügels schließt in einem kleinen Aufzugsraum ab, in dem eine zwei mal zwei Schritt große Plattform über einen mit Ketten betriebenen Flaschenzug dazu dient, Gegenstände und Personen ins Dachgeschoss zu heben.

Der Dachboden selbst ist mit zahlreichen Kisten, Regalen, mehr oder weniger abgedeckten alten Möbeln, beschädigten Gemälden und ähnlichem Sperrgut vollgestellt. Das Dachgeschoss ist nicht weiter unterteilt und erstreckt sich über alle Flügel der Anlage.

Im Erdgeschoss des Nordflügels sind die luxuriös eingerichteten Gästequartiere angesiedelt, von denen es insgesamt sechs gibt. Die Suiten verfügen über einen Abtritt, ein Schlafzimmer, einen Empfangsraum und zwei kleine Dienerzimmer. Derzeit werden die Räumlichkeiten neben den Ratsmitgliedern auch von den horasischen, der al'anfanischen und kem'schen Delegationen bewohnt, die sich direkt gegenüber liegen. Am Ende des Ganges befindet sich eine kleine Wachstube, in der sich zwei Palastwachen im Schichtdienst abwechseln. Im Wachraum befindet sich auch ein kleiner Lastenaufzug ins Esszimmer des Fürst-Protectors im ersten Stock.

Im ersten Stock des Nordflügels sind die Amts- und Wohnräume des Fürst-Protectors untergebracht. Die Einrichtung und Ausstattung der Räume ist erlesen, kunstfertig und zeigt wieder und wieder praiosgefällige Motive: Greifenschnitzereien an den Möbeln, Ölgemälde, die kirchenhistorische Motive zeigen, und Büsten von Heiligen der Praioskirche geben der Zimmerflucht fast die Anmutung eines Tempels.

Am Süden-ende des Ganges befindet sich Solareons Esszimmer, nördlich daneben das Schlafzimmer des Fürst-Protectors. Gegenüber, am südlichen Ende des Nordflügels, sind das Arbeitszimmer und die Bibliothek des Fürst-Protectors untergebracht. In hohen Regalen werden dort die Amtsunterlagen der Kolonie archiviert und verwahrt: das Kassenbuch ebenso wie Abschriften der Edikte des Fürst-Protectors oder offizielle Korrespondenz. Neben dem imposanten Schreibtisch Refardeons befindet sich ein mit einem komplizierten Zwergenschloss gesicherter Tresor (Probe auf *Schlösser knacken* (Kombinationsschlösser) –5, 5 Minuten), in dem das offizielle Amtssiegel Hôt-Alems verwahrt wird. Über den Schlüssel verfügt nur Fürst-Protector Refardeon II.; üblicherweise trägt er ihn an einer goldenen Kette um den Hals.

Wege ans Ziel

Um in das Amtszimmer ihres Gemahls vorzudringen, empfiehlt Praiadanya den *Rabenkrallen* zwei „einfache“ Möglichkeiten:

- ☛ Über den Lastenaufzug der Wachstube am Süden-ende des Gästeflügels ließe sich eine Person nach der anderen nach oben ins Speisezimmer Refardeons befördern. Das Problem hierbei ist aber nicht nur, wie die beiden Wächter im Raum abzulenken sind, sondern auch die Aufmerksamkeit der vor Akiljas Quartier aufgestellten kem'schen Wächter, die in Sichtweite der Wachstube alle Aktivitäten der Al'Anfaner im Auge behalten. Entscheiden sich die Heldinnen für diese Möglichkeit, wäre ein Ablenkungsmanöver eine gute Option; möglicherweise ein inszenierter Streit mit Akiljas Gardisten, der die Palast- und Ratswachen zum Eingreifen veranlassen und so den Wachraum ungesichert zurücklassen würde.
- ☛ Über den Lastenaufzug im Südflügel könnten die Heldinnen leicht Zugang zum Dachboden erlangen. Dort könnten sie bis über die Quartiere des Fürst-Protectors und von oben ans Ziel gelangen. Da die Decke zwischen erstem Stock und Dachgeschoß nur

Alternative Wege ...

Natürlich kannst du deinen Heldinnen auch andere Pläne gestatten und sie ihre Kreativität ausleben lassen. Denkbar wäre beispielsweise der direkte Ansatz, in dem die Heldinnen über die Treppe des Empfangstraktes zu Refardeon vorzudringen versuchen. Dieser Plan erfordert jedoch sehr freigebige phexische Gunst (Probe auf *Verbergen (Schleichen oder sich Verstecken)* –3) oder einen Magus mit entsprechenden Kenntnissen (z. B. Anwendung von VISIBILI), denn der Zugang zum Flügel wird nicht nur von gut bezahlten Augen und Ohren Solareons und Aduques überwacht, sondern auch von einem halben Dutzend Palastwachen, die auf und vor dem Gang

aus zwei Lagen Holzbohlen besteht und nach unten hin mit Stuckpaneelen verkleidet ist, ließe sich mit nur geringem Aufwand ein Zugang zu Refardeons Räumlichkeiten schaffen (Probe auf *Holzbearbeitung* +1). Das Problem bei dieser Methode ist nur die Dienerschaft im Südflügel; selbst bei Nacht kann es zu ungewollten Begegnungen kommen, und ein laut um Hilfe schreiender Diener mitten in der Nacht könnte die Mission scheitern lassen.

Da Akiljas Agenten zur gleichen Zeit wie die *Rabenkrallen* unterwegs sein dürften, kann es jederzeit zu einem Aufeinandertreffen der beiden Gruppen kommen, wobei auch in diesen Situationen darauf geachtet werden muss, die Palastwachen nicht zu alarmieren (deren Werte entsprechen *kompetenten* Gardisten, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 260). Auch Angriffe durch die Meuchelmörder des Orealbanners sind jederzeit möglich. Bewaffnete Auseinandersetzungen mit den Gardisten des Protektors müssen von den Heldinnen sorgsam vermieden werden.

† Refardeon II. – Fürst-Protektor von Hôt-Alem

Kurzcharakteristik: 46, 1,75 halblanges, braunes Haar, buschige Augenbrauen, freundliches Gesicht, kleines Wohlstandsbäuchlein

Motivation: Refardeons Motivation ist ebenso schwer zu bestimmen wie sein Geisteszustand. Generell sind seine Handlungen davon bestimmt, Amt und Würde zu wahren und Schaden von Hôt-Alem fernzuhalten.

Funktion: Der Fürst-Protektor kann den Heldinnen helfen, Zugriff auf das Protektoratssiegel zu erlangen, mit dem seine Abdankung in die Wege geleitet werden kann.

Hintergrund: Refardeon wurde in der Stadt des Lichts zum Praiosgeweihten ausgebildet, legte sein geistliches Amt aber nieder, als sein Vater Salpikon im Krieg gegen die Kemi umkam. Der gewissenhafte, milde und volksnahe Fürst-Protektor stellte seine Heimatstadt bald unter den Schutz des Mittelreiches, da es ihm klar wurde, dass er den Frieden und die Sicherheit seiner Heimat nur auf diese Weise sichern können würde. Der beim Volk sehr beliebte Refardeon zeigte sich jedoch mit dem Zunehmen seiner geistigen Verwirrtheit den Ränkespielen seiner drei Ratgeber immer weniger gewachsen und geriet immer mehr in deren Abhängigkeit, bis diese ihn schließlich

patrouillieren (Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)*)).

Auch das Erklettern der Fassade wäre eine Option. Die Kletterei selbst ist für eine geübte Heldin keine große Herausforderung (Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* +1), sofern diese auf die regelmäßigen Patrouillen der Stadtwache und Palastgarde achtet (Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)*)). Der Zugang nach innen durch die engen Fenster ist jedoch nur für eine sehr gewandte Person möglich (Probe auf *Körperbeherrschung* –3). Da die Fenster aus Glas bestehen und nicht zu öffnen sind, stellen sich hier noch weitere Herausforderungen, was Geräuschkentwicklung und Verletzungsgefahr durch Scherben angeht.

wegen geistiger Umnachtung die Siegelhoheit entzogen und selbst die Macht übernahmen. Inzwischen hat Refardeon nur noch wenige klare Momente, erfreut sich aber bester Gesundheit – trotzdem ist es völlig ausgeschlossen, dass der bedauernswerte Fürst-Protektor jemals wieder die Regentschaft übernehmen kann.

Feindbilder: alles, was den Prinzipien des Herrn Praios und seiner Kirche zuwiderläuft; alles, was eine Gefahr für die friedliche Zukunft des Fürst-Protektorats darstellen könnte

Darstellung: Sei unberechenbar und behandle Fremde entsprechend ihrem augenscheinlichen Rang. Sei sprunghaft, frage alles Mögliche nach und vergiss, was vor einigen Momenten gesagt und getan wurde.



Schicksal: Refardeon wird nach einiger Zeit zugunsten seiner Gemahlin als Fürst-Protektor abgesetzt werden und noch viele glückliche Jahre in seiner eingebilddeten, sich stets verändernden Welt zubringen.

»Aha. Natürlich ist es im Winter immer schwerer! Ja! Probiert den Schokoladenpudding, Heiligkeit! Kennen wir uns? So, so, ... die Katze also. Habe ich ihm nicht aufgetragen, den Wein zu servieren?«

Refardeon und die Heldinnen

Sollten die Heldinnen ungesehen an den Spionen der Ratsmitglieder und Akiljas Schergen zum Fürst-Protektor vordringen, ist es sehr unwahrscheinlich, dass er sie als das erkennt, was sie sind. In einem Moment mag er sie für Diener halten, denen er das Auftragen des Mittagssmals befiehlt, im anderen für hohe Staatsgäste aus dem Bornland, bei denen er sich für seine unangemessene Aufmachung entschuldigt. Mit Geduld, gutem Zureden und der einen oder anderen wohlplatzierten Lüge können die *Rabenkrallen* Refardeon durchaus dazu bringen, dass er das Regierungssiegel aus dem Panzerschrank holt und damit seine eigene Abdankungsurkunde siegelt (Überreden (*Manipulieren* oder *Schmeicheln*) -1) – sofern er sich daran erinnert, dass er den Schlüssel an einer Kette um den Hals trägt. Ob er die Urkunde gelesen und verstanden hat, ist unerheblich, da er den Vorgang binnen kurzem ohnehin wieder vergessen haben wird.

Refardeon und Akilja

Akiljas Schergen versuchen ebenfalls unbemerkt zum Fürst-Protektor vorzudringen, um mit dem Siegel die Abdankungsurkunde zu siegeln. Ob Akilja beim Eintreffen der Heldinnen bereits eine Gelegenheit gefunden hat, dieses gewagte Unternehmen erfolgversprechend in Angriff zu nehmen, obliegt allein deiner Entscheidung: Die Urkunde kann bereits in den Händen der Kemi sein, die Heldinnen könnten im Schlafzimmer des Fürst-Protektors auf Kemi-Agenten treffen oder die Widersacher der *Rabenkrallen* haben einfach abgewartet, um den Heldinnen die Urkunde abzujaen, sobald sie das Siegel des Fürst-Protektors trägt.

1 Baron Linnart Djáset Osidor von Halberg zu Kyndoch – Kaiserlicher Sondergesandter

Kurzcharakteristik: 41, 1,78, schulterlange lockige, schwarze Haare, dunkle Augen, Spitz- und Schnauzbart, sehr attraktiv, Kunstkenner, Gourmet

Motivation: Linnart von Halberg ist eigentlich nur in Hôt-Alem, um sich im Auftrag Kaiserin Rohajas ein Bild zu machen, ob die Ratsregierung der Kolonie unter der formalen Regentschaft Refardeons weiterbestehen oder ob eines der Ratsmitglieder zum Nachfolger des Fürst-Protektors bestellt werden soll. Im Hinblick auf die kem'schen Thronstreitigkeiten ist er bestrebt, sich nicht in die Entscheidungen des Regierungsrates einzumischen, solange diese den Status Hôt-Alems als

mittelreichische Kolonie nicht gefährden und solange der Rat die strikte Neutralität der Kolonie zu wahren bereit ist.

Funktion: Für die Heldinnen ist Linnarts Wohlwollen wichtig, wollen sie Praiadanya Seridarez im Gegenzug zu ihrer Zustimmung zum Durchzug des al'anfanischen Heeres zum Fürstenthron verhelfen. Zudem muss der Gesandte davon überzeugt werden, kein Veto gegen einen derartigen Ratsbeschluss einzulegen.

Hintergrund: Linnart von Halberg ist der Sohn des letzten mittelreichischen Protektors von Trahelien, Baron Osidor von Halberg zu Kyndoch und dessen Waldmenschenehfrau Mari. Aufgewachsen im almadanischen Cres ist er ganz anders, als man es von einem mittelreichischen Adligen erwarten würde. Linnart ist mehr Lebermann als Ritter und macht sich weitaus mehr aus Malerei, Poesie und Bildhauerei als aus Turnieren oder ritterlichen Tafelrunden. Neben der Kunst schätzt der geistreiche, wortgewandte Linnart von Halberg auch kulinarische Raffinesse und rahjanische Abenteuer mit gutaussehenden Partnern jeden Geschlechts.

Er ist ein Experte für die komplizierten Verhältnisse in Südaaventurien und war deshalb die erste Wahl der Kaiserin für die diffizile Mission in Hôt-Alem – umso mehr, als der permanente Gesandte des Mittelreichs, Roderick von Weyringhaus, derzeit in Al'Anfa weilt, um beim Patriarchen persönlich auf die Unverletzlichkeit Hôt-Alems zu pochen.

Feindbilder: Grobheit, Manierlosigkeit, Banausentum, schlechte Küche

Darstellung: Sei freundlich, aber auch distanziert und standesbewusst, solltest du mit rangniederen Personen konferieren. Sei erfreut, wenn du auf jemanden triffst, der sich in der Kunst bewandert zeigt oder sich auf geistreiche Konversation versteht. Flirte mit hübschen Personen gleich welchen Standes und zeige dich leidenschaftlichen Affären nicht abgeneigt.

Wichtige Werte: Etikette 14 (14/14/14), Willenskraft 11 (14/14/14), Gutaussehend I

Schicksal: Nachdem Linnart von Halberg die Nachfolgeregelung der Kolonie zugunsten Praiadanya Seridarez getroffen haben wird, wird er in seine Baronie zurückkehren.

»Oh, wie erfreulich! Ihr kennt die Werke von Meisterin di Vanaglia? Ach, ich liebe diesen verwegenen Pinselstrich; nicht grob, aber doch von einem rustikalen Unterton, der diesem herrlichen Gemälde genau die richtige Würze gibt – gleich wie eine Prise Feuerschoten ein Ragout a la Badalino erst abrundet.«

Linnarts Pläne

Das oberste Ziel des Barons ist die Gewährleistung einer funktionierenden Regierung in der kaiserlichen Kolonie, wobei er sich auch vorstellen kann, den Rat an der Regentschaft und Refardeon auf seinem dann nur repräsentativen Posten zu lassen. In Hinsicht auf die Neubesetzung des Fürst-Protektorenamtes hält er sich alle Optionen offen – er kann sich durchaus auch vorstellen, der Praioskirche oder Refardeons Nichte

Adaque von Oberberg-Savanar die Regierungsgeschäfte anzuvertrauen.

Durch den Krieg hat er unverhofft nun auch noch die Aufgabe, die mittelreichische Position in Hôt-Alem gegenüber den Kriegsparteien unnachgiebig und mit allem Nachdruck zu vertreten. Dabei neigt er dazu, keinerlei fremde Truppen auf dem Territorium der Kolonie zu dulden, auch wenn der Regierungsrat einstimmig anderer Ansicht sein sollte. Linnart glaubt nicht, dass Oderin es tatsächlich wagt, wegen Hôt-Alem einen Krieg mit dem Mittelreich anzufangen.

Linnart und die Heldinnen

Linnart von Halberg ist nicht bestechlich, sodass derartige Versuche genau wie eine direkte Fürsprache für die Admiralin oder den al'anfanischen Durchzug eher Befremden und Ablehnung auslösen werden (Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation durchschauen)*).

Linnart ist aber sehr wohl beeinflussbar. Sollte es den Heldinnen gelingen, sich seines Wohlwollens zu vergewissern, ist das größte Hindernis bereits überwunden. Dabei können die *Rabenkrallen* die Schwäche, die der Baron für Kunstwerke, gute Speisen und gutaussehende Helden jeden Geschlechts hat, trefflich ausnutzen (Probe auf *Betören (Anbändeln)* oder *Lebensmittelbearbeitung* +1), sollten sie auf diesen Gebieten bewandert sein.

Schwieriger ist es dagegen, ihn zu einer Aufgabe des strikten Hôt-Alemer Neutralitätskurses zu bringen, da Akilja ihm diesbezüglich ein brisantes Schreiben zugespielt hat, in dem Oderin Rhônda zusichert, ihr bei der Annektierung Hôt-Alems freie Hand zu lassen, wenn Königin Ela erst gestürzt wurde.

Linnart von Halberg wird die Heldinnen mit diesem Schreiben konfrontieren und sie auffordern, sich dazu zu erklären. Bitten die Heldinnen überzeugend darum, wird der Baron den *Rabenkrallen* das Schreiben für eventuelle Nachforschungen auch überlassen (Probe auf *Überreden (Manipulieren)* -2).

Sprechen die Heldinnen mit dem Brief bei Oderin vor, wird schnell klar, dass es sich dabei um eine Fälschung handeln muss, die aber von so herausragender Macht ist, dass sie nur schwer zu beweisen sein wird. Letztendlich gibt eine kleine Auffälligkeit an Oderins Siegel den Hinweis. Auf dem gefälschten Brief ist es intakt, aber auf allen anderen Schreiben und Dokumenten, die der

General seit seiner Abreise aus Al'Anfa gesiegelt hat, lässt es den Querstrich in einem kleinen E vermissen (Probe auf *Malen & Zeichnen (Dokumente fälschen)* -1).

Um die Sache aufzuklären, ist Oderin zu einem Treffen mit dem Gesandten in seinem Hauptquartier in Dreiwegen bereit. Der Schwarze General würde auch – möglicherweise auf Anraten der *Rabenkrallen* – eine schriftliche Garantie abgeben, wonach Al'Anfa jetzt und in Zukunft für den bestehenden Status Hôt-Alems einsteht. Mit dieser Zusicherung, der aufgedeckten Fälschung und möglicherweise noch Beweisen für Akiljas unlautere Machenschaften gegen Adaque von Oberberg-Savanar kann Linnart von Halberg überredet werden, dem Durchmarsch der Invasoren zuzustimmen, sollte der Rat dies so beschließen (Probe auf *Überreden (Manipulieren)* -2, erleichtert falls die Fälschung enttarnt wurde und/oder Beweise für Akiljas Angriffe auf Adaque beigebracht wurden).



Willst du den Heldinnen ganz oder teilweise die Aufgabe ersparen, den Gesandten von seinem Neutralitätskurs abzubringen, kann an dieser Stelle auch Decius Paligan, der al'anfanische Delegationsleiter, tätig werden.

Linnart und Akilja

Noch bevor die Heldinnen in Hôt-Alem eintrafen, hat Akilja versucht, den Gesandten mit Appellen an seine kem'sche Herkunft auf ihre Seite zu ziehen. Baron Linnart von Halberg hat darauf jedoch eher unwillig reagiert, da der schmachvolle und unwürdige Sturz seines Vaters als Protektor Traheliens auf die Intrigen von Akiljas Gemahl Dio de Cavazo zurückzuführen ist. Also hat Akilja auf andere Maßnahmen zurückgegriffen und nicht ohne Erfolg versucht, den Gesandten durch ein gefälschtes Schreiben zu verunsichern, in dem Oderin Rhônda sein Einverständnis zum Überfall auf Hôt-Alem gibt. Sie selbst hat dem Baron das Versprechen gegeben, dass die Kemi sich „auf ewig“ an den Friedens- und Unabhängigkeitsvertrag mit dem Mittelreich halten werden, in dem die Kemi auf jegliche Ansprüche gegenüber Hôt-Alem verzichten. Sollten die Heldinnen eine engere Beziehung zum Baron geknüpft haben, wird er ihnen von Akiljas Versprechen erzählen (Probe auf *Betören (Anbändeln)* oder *Liebespiel* -1 oder *Überreden (Manipulieren)* oder *Schmeicheln* -2).

Die große Illusion

Adaque von Oberberg-Savanar repräsentiert im Hôt-Alemer Regierungsrat die Handwerkszünfte und die Kauffahrer zur See, deren Interessen sie mit harten Bandagen vertritt. Ihre unnachgiebige, sture Art bringt sie wieder und wieder in Konflikt mit ihren Mitregenten und sorgt dafür, dass der Regierungsrat nur selten zu einstimmigen Entscheidungen gelangt. Für sie ist die derzeitige Regierungskonstellation dennoch akzeptabel, da sie ihre Konkurrenten nicht für annähernd so ausgleichend und unparteiisch wie Fürst-Protektor

Refardeon II. hält und fürchtet, bei einer Auflösung des Rates zu sehr an den Rand gedrängt zu werden.

Zwar hat sie als Nichte Refardeons durchaus Chancen auf dessen Nachfolge, doch kann sie ihre diesbezüglichen Ambitionen momentan nicht mit dem gewünschten Nachdruck verfolgen, da die Nachstellungen der Kemi-Kanzlerin derzeit ihre gesamte Aufmerksamkeit beanspruchen.

Über Adaque ist allgemein bekannt, dass sie gegenüber Akilja Algerîn de Cavazo und ihrer Herrin, Königin Ela,

einen tiefsitzenden Hass empfindet, was auch beim Zusammentreffen der beiden Honoratioren bei festlichen Anlässen zu bemerken ist (Probe auf *Menschenkenntnis* (Motivation erkennen) –1). Warum sie dennoch dazu neigt, den Wünschen Akiljas nachzukommen und gegen das al'anfanische Durchmarschbegehren zu stimmen, sorgt bei Hofe für nicht geringe Verwunderung.

♣ Adaqe von Oberberg-Savanar – die Kapitänin der Zünfte und Seefahrer

Kurzcharakteristik: 41, 1,62, weißer Dutt, ehrgeizig, frühzeitig gealtert, unsteter Blick, mit Schminke und Puder kaschierte Sorgenfalten im eigentlich anmutigen Gesicht, hochgradig paranoid, meisterliche Politikerin und Händlerin

Adaques angemessen reichliche Aufmachung ist die einer erfolgreichen Händlerin, auch wenn kostbare Pelzbesätze, Westen und reichverzierte Röcke im Klima des Südens eher unangemessen sind.

Motivation: Adaqe ist in erster Linie bestrebt, die magische Folter, mit der sie vor Jahren bereits an den Rand des Wahnsinns getrieben wurde, nicht noch einmal durchleben zu müssen. Wenn sie sich sicher vor derartigen Nachstellungen fühlt, wird sie alles tun, was den Sturz der verhassten Ela und ihres Gefolges, insbesondere Akiljas, bewirken kann.

Funktion: Wenn die Helden Adaques Unterstützung im Rat wollen, müssen sie dafür sorgen, dass sie ihre Furcht vor Akilja verliert.

Hintergrund: Im Windhag als Tochter erfolgreicher Fernhändler geboren, verschlug es Adaqe schließlich nach Hôt-Alem, wo sie mit gewagten Geschäftsfahrten, riskanten Spekulationen und einem untrüglichen Geschäftssinn ein kleines Vermögen machte. Als die Kemi die Stadt belagerten, war sie es, die die Bevölkerung mobilisierte und zum letztendlich erfolgreichen Widerstand aufstachelte und motivierte. Doch diese Sternstunden sollten ihren Preis haben: Erbst über ihren Erfolg bei der Abwehr des Angriffs auf ihre Heimatstadt sann der damalige Kemi-Kanzler Dio de Cavazo auf Rache und verfolgte die heißblütige Volkstribunin fortan mit all seiner finsternen Paktierermacht. Einen Onkel Adaques schickte er ihr als Mischwesen aus Mensch und Kaiman zurück, über Monde suchte er sie mit einem alptraumbringenden Morcan-Dämon heim. Zwar konnte sich Adaqe schließlich mithilfe der Praiosgeweihtenschaft den Nachstellungen entziehen, doch bis dahin hatte ihr Geist schon unwiederbringlich Schaden genommen. Heute traut Adaqe niemandem mehr, tritt nur mit mindestens fünf handverlesenen Leibwächtern öffentlich auf, nimmt Speisen und Getränke nie zuerst zu sich und vermutet hinter allem und jedem dämonisches Wirken und finstere Verschwörungen.

Feindbilder: Kemi, alle möglichen eingebildeten Verschwörer

Darstellung: Blicke dich immer wieder misstrauisch um. Traue deinem Gegenüber nicht, frage bohrend nach, erkenne subtile Drohungen in jeder harmlosen

Floskel. Lass niemanden dir nahekomen. In fremder Gesellschaft fühlst du dich unwohl. Wer weiß schon, ob diese sich als harmloser Diener ausweisende Person nicht ein Attentäter ist?

Wichtige Werte: Boote & Schiffe 14 (14/14/14), Geographie 13 (14/13/13), Willenskraft 11 (14/13/13), SK 2, Angst vor Dunkelheit II, Angst vor engen Räumen II

Schicksal: Sollte Adaqe die Intrige Akiljas unbeschadet überstehen, wird sie in den folgenden Monden mehr und mehr geistige Stabilität und Selbstvertrauen zurückerlangen und fortan eine wichtige Rolle in der Politik der Kolonie spielen.

»Ich glaube Euch nicht. Denkt Ihr, Ihr könntet mich so leicht hinters Licht führen? Täuscht Euch nicht: Ich habe Euch durchschaut!«

Adaques Pläne

Aufgrund ihrer persönlichen Erfahrungen im Kemikrieg hasst Adaqe die derzeit herrschende Kemi-Dynastie bis aufs Blut und würde vermutlich bereitwillig am Sturz Elas mitwirken, wäre da nicht ihre maßlose, von Akilja geschürte Furcht vor Vergeltungsmaßnahmen. Dazu ließ die Kemi-Kanzlerin der Zunftherrin diskret mitteilen, dass es ihr nichts ausmachen würde, die magische Folter, mit der ihr Gemahl die Zunftmeisterin einst überzog, wieder aufleben zu lassen, und ließ dies durch einen Magus ihres Gefolges mit einigen gut gemachten Illusionen untermalen.

Sehr zu Akiljas Ärger war Adaqe jedoch nicht bereit, dies so einfach hinzunehmen und schickte ein Gesuch nach Brabak, damit die dortige Akademie ihr eine Magasende, die den Nachstellungen ein Ende setzen möge. Die Hilfe der hiesigen Praioskirche wollte sie nicht in Anspruch nehmen, denn dies hätte bedeutet, ihrem Ratskonkurrenten Solareon di Morundi ihre Schwäche zu offenbaren und in seine Abhängigkeit zu geraten. Die Akademie entsprach Adaques Wunsch und es gelang der Magierin ♣ *Inarés de la Peña* (siehe Seite 36) tatsächlich schnell, Akiljas Umtriebe als Täuschungen zu entlarven. Das Problem ist allerdings, dass die äußerst penible und exzentrische Gelehrte diese Erkenntnisse nur als fertigen Bericht an ihre Auftraggeberin übermitteln möchte – und Oderin hat keine Zeit, abzuwarten, bis dies endlich der Fall sein wird. Gelingt es den Helden, dabei zu helfen, Inarés zwar unfertigen aber nichtsdestotrotz eindeutigen Bericht in die Hände zu bekommen und Adaqe zuzuspielen, wird den Al'Anfanern die Ratsstimme der Zunftmeisterin sicher sein.

Adaque und die Helden

Da die Zunftmeisterin die Helden nicht kennt, ist sie unter keinen Umständen bereit, ihnen in irgendeiner Form ihr Vertrauen zu schenken oder auch nur in ein Gespräch mit ihnen einzuwilligen. Bitten um ein Treffen wird sie vehement ablehnen und die als „al'anfanische Meuchelmörder und Giftmischer“ diffamierten *Rabenkrallen* finsterner Machenschaften und Pläne beschuldigen.

Die Kapitänin ist zu keiner Zeit allein anzutreffen, sondern immer mit einer Handvoll ausgesuchter und fähiger Bewaffneter unterwegs. Sie wird nicht zögern, ihre Leibwächter auf die Helden zu hetzen, sollte sie sich bedroht fühlen. Spare an dieser Stelle nicht mit offenkundigen Signalen für deine Spieler, wie z. B. eindeutige Drohungen Adaques, ein Leibwächter, der an das Heft seines Schwertes greift oder eine allgemeine, bedrohliche Körpersprache (Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* -1), denn eine Auseinandersetzung mit einem Mitglied des Regierungsrates würde die Mission der Helden deutlich verkomplizieren.

Leider reicht es nicht, Akiljas Betrug zu entlarven und die Wahrheit hinter den vermeintlich dämonischen Erscheinungen in Erfahrung gebracht zu haben. Die Zunftkapitänin ist den ihr unbekannten Helden gegenüber viel zu misstrauisch, um diese zu empfangen und anzuhören, geschweige denn, ihnen die mühsam aufgedeckte Intrige zu glauben. Um Adaque zu ermutigen, gegen Akilja aufzubegehren, bleibt den *Rabenkrallen* nichts anderes übrig, als dieser den originalen Bericht der Maga de la Peña zukommen zu lassen.

Ist es den Helden gelungen, Inarés' Bericht in die Hände zu bekommen und Adaque zuzuspielen, so reicht dies aus, um der Zunftmeisterin den Mut zu geben, sich gegen die Kemi-Kanzlerin zu stellen und im Rat für den Durchmarsch der Invasoren zu votieren.

Adaque und Akilja

Um sich Adaque gefügig zu machen, setzt Akilja auf pure Einschüchterung. Da es in Kemi unter Königin Ela undenkbar ist, tatsächlich auf die alten dämonischen Methoden zurückzugreifen, mit denen Akiljas Gemahl die Kapitänin seinerzeit gemartert hat, hat sich die Kanzlerin diesmal auf gut gemachte Täuschungen verlegt.

Ihr Leibmagier, der eitle K'amûn Ni Djem'ka, soll der Zunftmeisterin dazu mithilfe von Illusionszauberei vorgaukeln, dass Akilja skrupellos und fähig genug ist, den Alptraum der Vergangenheit wiederaufleben zu lassen, sollte Adaque nicht kooperieren. Ein düster dräuender, gehörnter Schatten an der Wand des Schlafzimmers, schweflige, aus den Ritzen der Dielenbretter des Salons emporsteigende Schwaden, wispernde, grausame Drohungen ausstoßende Stimmen zusammen mit subtil verhüllten Drohungen der Kemi-Kanzlerin schienen Akilja bereits an ihr Ziel zu bringen, ehe Adaque sich in einer Aufwallung ihres alten Widerstandsgeistes doch noch zum Aufbegehren entschloss.

Akilja weiß von der Renitenz der Zunftkapitänin und dem Auftrag, mit dem Inarés betraut wurde, doch kann sie natürlich nicht offen gegen die Magierin vorgehen. So hat sie ihre Schergen damit beauftragt, den Abschlussbericht der Zauberin zu stehlen und darauf zu vertrauen, dass diese das Dokument lieber noch einmal anfertigt, als nur mündlich Bericht zu erstatten. Zeit, die sie für andere Intrigen nutzen kann, würde sie auf jeden Fall gewinnen.

Der Weg zum Ziel ...

Da sich Adaque im Gegensatz zu Praiadanya den Helden keinesfalls offenbaren wird, müssen diese an anderen Stellen versuchen, Licht ins Dunkel zu bringen. Um das Dilemma der Zunftmeisterin zu enthüllen, können hilfreiche Informationen an verschiedenen Stellen gefunden werden.

Adaque's tragische Geschichte der böartigen Nachstellungen durch den ehemaligen Kemi-Kanzler de Cavazo und ihre Entwicklung hin zu einer hochgradig paranoiden Person sind am Hofe und in den Straßen Hôt-Alems wohlbekannt und können in Erfahrung gebracht werden (Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* -2). Dass die Zunftmeisterin dennoch auf Seiten der Kemi-Kanzlerin zu stehen scheint, wird allgemein mit Unverständnis betrachtet.

Durch Beobachtung kann man feststellen, dass Adaque große Angst vor der Kemi-Kanzlerin Akilja de Cavazo zu haben scheint (Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* -2). Betritt Akilja den Raum, wenn Adaque anwesend ist, bricht diese umgehend jedes Gespräch ab und zieht sich sofort im Schutz ihrer Leibwache zurück. Akilja scheint das zu amüsieren, und bisweilen lässt sie sich zu einer höhnischen Verbeugung oder einem drohenden Blick hinreißen.

Einen Hinweis auf die Intrigen Akiljas können die *Rabenkrallen* möglicherweise bei einem nächtlichen Erkundungsgang durch den Palast des Fürst-Protectors erlangen, wenn sie Akiljas Hofmagus K'amûn Ni Djem'ka dabei ertappen (Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* -2), wie er gegenüber Adaques Gemach mittels eines MENETEKEL in blutigen Lettern den Satz „Um deiner Seele willen: Gehorche der, die dir gebietet!“ an die Wand zaubert. Wird der Magus überrascht, bricht er seinen Zauber ab und entzieht sich der Situation durch einen TRANSVERSALIS.

Im Glutauge kann man vom Informationshändler Abelmir Bohlenberg erfahren, dass die Brabaker Magierin Inarés de la Peña in den Gemächern der Zunftkapitänin vermeintlich dämonische Erscheinungen im Umfeld der Kapitänin untersucht.

Die wertvollste Informationsquelle ist Inarés' Diener  Ygor (siehe Seite 37). Begegnen die *Rabenkrallen* dem verschlagenen Buckligen freundlich und entgegenkommend und bieten ihm interessante Gegenleistungen an, enthüllt Ygor unter dem Siegel der Verschwiegenheit die Hintergründe der Anwesenheit seiner Herrin. Er weiß auch zu berichten, dass es keine dämonischen Nachstellungen gibt, sondern diese lediglich durch Illusionsmagie vorgetäuscht werden.

1 Inarés Calida de la Peña – Magistra für angewandte und theoretische Dämonologie am Sphärenkundlichen Institut zu Brabak

Kurzcharakteristik: 41, 1,69, kupferfarbene Haut, glattes, schwarzes Haar, grüne Augen, verschuppter linker Arm, emotionslos, weltfremd, pedantisch, im Auftreten und Handeln hält sie sich streng an den Codex Albyricus, meisterliche Dämonologin

Motivation: Inarés will ihre Aufgabe so genau und gut ausführen, wie es ihr nur möglich ist. Dazu gehört zwingend, dass sie ihre Erkenntnisse detailliert in einem ausführlichen Abschlussbericht darlegt. Sie ist nur ausgesprochen schwierig davon zu überzeugen, Vorabauszüge herauszugeben oder sogar mündlich von ihren Erkenntnissen zu berichten – diese Vorgehensweise wäre für sie unprofessionell und ihren wissenschaftlichen Standards unangemessen.

Funktion: Inarés wurde von Adaque von Oberberg-Savonar beauftragt, die vermeintlichen Dämonen zu bannen, mit denen Akilja sie seit ihrem Eintreffen in Hôt-Alem plagt. Der Zauberin wurde jedoch schnell klar, dass es sich bei den dämonischen „Attacken“ nur um gut gemachte Illusionen handelte und keinerlei echtes dämonisches Wirken am Werk war. Ihre Erkenntnisse will sie in einem ausführlichen Bericht mit zahlreichen Illustrationen und Tabellen darlegen, für dessen Fertigstellung sie noch etwa eine Woche benötigt. Aufgrund ihres extremen Ordnungssinns ist es für sie nahezu undenkbar, den unfertigen Bericht herauszugeben.

Hintergrund: Inarés ist fachlich über jeden Zweifel erhaben, aber im Umgang schwierig. Sie zeigt eine Korrektheit, die jedem Praiosgeweihten Freudentränen in die Augen treiben würden. Sie richtet ihr Leben nach festen Ritualen aus, von denen sie nicht abzuweichen bereit ist. Sozialer Umgang überfordert sie, sodass sie solchen stets zu meiden versucht. Da sie selbst kaum emotional ist und Gefühle fortwährend unterdrückt, da diese einer rationalen und logischen Situationsanalyse nur im Wege stünden, ist sie nicht in der Lage, ihr Gegenüber zu lesen. Sie neigt dazu, alles wörtlich zu nehmen und auch zu glauben, sofern die Aussagen in ihren Augen plausibel und logisch sind. Sie ist nicht in der Lage, subtile Andeutungen und Drohungen zu verstehen. Die Anwesenheit der Magierin behandelt Adaque diskret. Zwar genießt die Dämonologin einen – für ihren Beruf – durchaus akzeptablen Ruf, jedoch ist ihre Anwesenheit etwas, das man im praiosegefalligen Hôt-Alem nicht allzu sehr in den Vordergrund stellen sollte. Inarés Anwesenheit in der Stadt ist ein offenes Geheimnis, aber eines, das man am besten nicht zur Kenntnis nimmt und besser totschweigt.

Feindbilder: Chaos, Improvisation, Unordnung, Emotionalität

Darstellung: Nimm alles wörtlich, was dein Gegenüber sagt und analysiere es auf Plausibilität. Sei nicht emotional, sondern bleibe kühl, rational und überlegt. Meide soziale Interaktion.

Wichtige Werte: Magiekunde 16 (16/16/15), Willenskraft 16 (15/15/15), Ecliptifactus 14 (15/15/15)^{AMA125}, Invocatio Maior 15 (15/15/11), Invocatio Minor 17 (15/15/11), Paralysis 14 (16/15/11), SK 3, 46 AsP, Unfähig (Überreden)

Schicksal: Inarés wird nach ihrer Mission wieder nach Brabak zurückkehren und hoffen, dass dies die letzte Außenmission ist, auf die ihre Spektabilität sie geschickt hat.

»Meines Wissens nach hat meine Mutter niemals ihren Körper für Geld feilgeboten. Insofern ist es objektiv vermutlich falsch, wenn Ihr behauptet, ich sei die Tochter einer Hure.«

»Ich halte es ebenfalls für möglich, dass es in den Straßen dieser Stadt nachts zu tragischen Unfällen kommen kann. Da ich jedoch nicht beabsichtige, Nachspaziergänge zu unternehmen, ist Eure diesbezügliche Sorge unbegründet.«

»Ich darf darüber nicht reden.« (auf die Frage nach ihrer Tätigkeit in der Stadt)

Inarés' Pläne

Die Dämonologin will ihren Bericht fertigstellen, diesen sodann ihrer Auftraggeberin zukommen lassen und anschließend nach Brabak zurückkehren. Der Bericht ist ein Konvolut von dreißig reich illustrierten, in fehlerfreiem Gelehrtenbosparano verfassten Seiten, dessen erste Seite mit der Zusammenfassung der Untersuchungsergebnisse zur Erfüllung der Mission ausreichen würde.

Inarés und die Helden

Es ist nicht unbedingt notwendig, dass die Helden mit der Magierin persönlich sprechen; sollten sie sich der Hilfe Inarés' Diener Ygor versichern, können sie auch ohne eine persönliche Bekanntschaft mit der Dämonologin an den Bericht gelangen. Sollte es dennoch zu einer Begegnung kommen, wird diese höchstwahrscheinlich im penibel arrangierten und aufgeräumten Zimmer der Magierin im Hotel *Jadepalast* stattfinden. Den Helden begegnet die Gelehrte mit neutraler Offenheit, wobei schnell klar wird, dass die Magierin für soziales Geplänkel nicht zugänglich ist, da sie diese Art der Interaktion nicht versteht (Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)*). Schmeicheleien, Drohungen und Beleidigungen wirken bei Inarés nicht, da sie nur die wörtliche Bedeutung dieser Aussagen und ihre Plausibilität wahrnimmt.

Gewalt sollte gegen die Magierin als Gast einer Regierungsrätin ausscheiden, kommt es jedoch tatsächlich zu Auseinandersetzungen, wird Inarés auf keinen Fall dämonisches Wirken bemühen (da dies gemäß des Codex Albyricus nicht statthaft ist), sondern sich mit einem PARALYSIS zu helfen versuchen. Es wäre durchaus denkbar, dass bei einem Gespräch der Helden mit der Magierin das Zimmer von einem unvorsichtigen, paralyisierten Agenten der Kemi-Kanzlerin verziert wird.



Trifft man die Magierin ohne ihren gewitzten Leibdiener Ygor an, kann man sie mit einer in sich schlüssigen und logischen Lüge möglicherweise dazu überreden, die Zusammenfassung oder sogar das gesamte Papier herauszugeben (Probe auf *Überreden (Manipulieren)* –3, erschwert/erleichtert um die Plausibilität der Lüge).

Es ist möglich, ins Zimmer einzubrechen und den Bericht zu stehlen. Da die Magierin ihr Zimmer nie verlässt, nutzt man dazu am besten ihre Schlafenszeit zwischen vier Uhr nachts und elf Uhr morgens.



Sollten sich die Helden für die phexische Lösung oder für einen Überredungsversuch der Magierin entscheiden, kannst du ihnen die Mission erleichtern, indem du Inarés' Leibdiener Ygor zu dieser Zeit auf einem Streifzug durch die Stadt sein lässt.

Inarés und Akilja

Akilja ist wie die *Rabenkrallen* daran interessiert, den Abschlussbericht in die Hände zu bekommen, um damit ihre Einschüchterungstaktik Aduque gegenüber so lange wie möglich aufrechterhalten zu können. Dazu hat sie ihre Agenten beauftragt, Kontakt zu Inarés' Diener Ygor zu suchen, um sich durch Bestechung oder Erpressung dessen Hilfe zu versichern. Da dieser Versuch ein Fehlschlag war, haben sich die Schergen der Kemi-Kanzlerin nun darauf verlegt, den Bericht zu stehlen oder ihn schließlich den *Rabenkrallen* abzujagen.

Akilja ist klar, dass das Auffliegen ihrer Täuschungen zwar früher oder später unvermeidlich ist, doch jede Verzögerung spielt ihr in die Karten und gibt ihr Zeit, die Spannungen zwischen Hôt-Alemern und Al'Anfanern zu

schüren. Wenn Oderin erst die Mauern Hôt-Alems brennen würde, wäre ihre kleine Zauberschau ohnehin für niemanden mehr von Interesse.

Ygor Bornländer, Leibdiener der Brabaker Maga Inarés de la Peña

Kurzcharakteristik: 58, 1,50, verwachsen, schütteres, braunes Haar, fleischiges Gesicht, kräftig, listig, verschlagen, skrupellos

Motivation: Ygor kennt nur einen Daseinszweck: das Wohlergehen seiner Herrin Inarés. Dazu gehört nicht nur der Schutz der weltfremden Dämonologin vor der gefährlichen Außenwelt, sondern auch die Unterstützung ihrer Arbeit, was Ygor hauptsächlich durch die Beschaffung schwierig zu erlangender Dinge bewerkstelligt.

Funktion: Um an den Abschlussbericht der Magierin zu gelangen, kann Ygor ein wichtiger Verbündeter werden. Begegnet man ihm offen und ist bereit, seinen Preis zu bezahlen, kann er bei der Beschaffung des Papieres eine unschätzbare Hilfe sein.

Hintergrund: Ygor ist ein Kind bornländischer Leibeigener und wurde von seinem Besitzer an eine Schaustellertruppe verkauft, die den jungen Mann später an die Akademie zu Brabak weiterveräußerte. Erst dort wandte sich Ygors Leben zum Besseren, als er Inarés de la Peña als Diener zugeteilt wurde. Da die Magierin ihren Bediensteten nur nach Effizienz beurteilt (und Ygor ist sehr effizient) und sein für manche Menschen abstoßendes Äußeres ihr nie auch nur eine Erwähnung wert war, empfindet Ygor ihr gegenüber große Dankbarkeit und entwickelte eine unerschütterliche Loyalität zu Inarés. Ygor hält die Außenwelt so gut wie möglich von der Magierin fern und unterstützt sie, wie und wo er nur kann. Dabei ist er wenig skrupellos und schert sich keinen Deut um Gesetze und Regeln – auch wenn er seiner Herrin stets treuherzig das Gegenteil versichert.

Feindbilder: Die Feinde seiner Herrin sind seine Feinde!

Darstellung: Tritt freundlich und unterwürfig auf. Sei aufmerksam und schätze dein Gegenüber auf seinen Wert für deine Agenda hin ein. Zögere nicht, alle zur Verfügung stehenden Mittel anzuwenden, wenn Gefahr für Inarés oder dich droht.

Wichtige Werte: Magiekunde 12 (13/13/14), Menschenkenntnis 12 (14/14/12), Sinnesschärfe 11 (13/14/14), Überreden 7 (14/14/12), Willenskraft 14 (14/14/12), SK 2, Hieb Waffen AT 16, PA 9, 1W6+4 TP, Hässlich II

Schicksal: Nach Abschluss der Mission wird Ygor an der Seite seiner Herrin wieder nach Brabak zurückkehren.

Ygors Pläne

Da Ygor stets auf den Vorteil seiner Herrin bedacht ist, wird er die Gelegenheit nutzen, interessierten Parteien bei der Beschaffung des Berichts zu helfen, sofern diese bereit sind, seine Forderungen zu erfüllen. Dabei ist Ygor nicht auf Geld aus, sondern auf Dinge, die den Studien seiner Herrin weiterhelfen können und die auf legalem Wege schwierig zu bekommen sind. Eine

regelmäßige Lieferung von Leichen, ein seltenes oder verbotenes Buch, magische Metalle oder natürlich Paraphernalia aller Art könnten für ihn interessant sein. Da Ygor misstrauisch ist, muss er davon überzeugt werden, dass die Helden die Abmachung auch wirklich einhalten. Das könnte durch einen von Oderin oder Decius gesiegelten Vertrag geschehen, durch ein paar Haare oder Nägel eines Vertragspartners oder sogar durch einen Eid auf den göttlichen Phex. Ist der Vertrag zu seiner Zufriedenheit geschlossen, ist er gerne bereit, die ersten Seiten des Berichts zu besorgen. Inarés wird er in diesem Falle erzählen, dass die Hotelkatze die Seiten gefressen haben müsse.

Ygor und die Helden

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eigentlich ist es eine Nacht wie aus dem Bilderbuch. Die Düfte der unzähligen Pflanzen, der von Abertausenden funkelnden Sternen geschmückte Nachthimmel und die grünblau schimmernde See, deren Wogen mit sanftem Geräusch gegen die Stege und Molen des Hafens schlagen, unterstreichen die trügerisch friedliche Stimmung.

Die abschätzenden Blicke, die huschenden Schatten und leisen Schritte derjenigen, die in diesem Viertel des Nachts auf Beutezug gehen, entgehen euch nicht, doch es scheint, als lassen eure Erscheinung und euer Auftreten die Diebe, Mörder und Räuber zu der Erkenntnis gelangen, sich besser andere Opfer zu suchen. Plötzlich hört ihr leises Kichern und Murmeln aus einer Seitengasse, nicht unweit eines großen Steges, der sich in die tropische Lagune erstreckt. Ihr seid sicher, dass es die Stimme des Buckligen ist, der euch mit der exzentrischen Magierin aus Brabak weiterhelfen soll.

Vorsichtig tretet ihr ins Halbdunkel der Gasse, da könnt ihr Ygor auch schon erspähen: Der Diener steht vor einer etwa zwei Schritt langen, groben Holzkiste, deren Deckel daneben auf dem Boden liegt. In seinen Händen hält der Bornländer einen großen Sack, aus dem er ein weißes Pulver in das Behältnis rieseln lässt. Vor euren Füßen fällt euch nun auch die schmale Blutspur auf, die sich die Gasse entlang zieht und direkt vor der sargähnlichen Kiste endet.



Da Ygor der Verbindungsmann zwischen der menschenscheuen Inarés und der paranoiden Adaque ist, ist er bei der Einführung der al'anfanischen Delegation am Hofe des Fürst-Protectors zugegen, wo er nicht nur durch sein Äußeres, sondern auch durch seine reiche, geschmackvolle Gewandung einer der auffälligsten Gäste ist. Die Helden können ihn im vertrauten Gespräch mit Zunftkapitänin Oberberg sehen. Auf Nachfrage erhalten sie die Auskunft, dass es sich bei dem „Buckligen“ um den Leibdiener des hohen Gastes handelt, den Kapitänin Oberberg im Jadepalast versteckt (Probe auf Gassenwissen (Informationssuche) oder Etikette (Klatsch & Tratsch)). Sprechen die Rabenkrallen den Bornländer direkt an, bleibt er unverbindlich und höflich, ohne etwas über

seine Herrin und ihren Auftrag zu offenbaren. Gelingt es den Helden, sein Interesse zu wecken, willigt er in ein Gespräch in diskreterem Rahmen nachts im Hafen ein, bei dem er die Helden anhören und seinen Preis für seine Hilfe offenbaren wird.

Beobachten die Helden den Jadepalast oder bezahlen einen Pagen oder eine Küchenmagd, sie über die Bewegungen der Magierin und ihres Dieners zu informieren, können sie den umtriebigen Bornländer ebenfalls abpassen, wenn er sich auf einen seiner nächtlichen Streifzüge durch die Stadt begibt, um nach nützlichen „Dingen“ zu suchen. Agieren die Helden bei dieser Begegnung nicht feindselig, ist Ygor zu Verhandlungen bereit (Probe auf Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln) –1).

Wenn die Helden Inarés direkt im Hotel aufsuchen, um sie zur Herausgabe des Berichts zu überreden, wird Ygor alles daransetzen, zu verhindern, dass sich die Zauberin durch einfache Lügen den Bericht abschwatzen lässt. Eine entsprechende Menschenkenntnis (Probe auf Menschenkenntnis (Motivation erkennen) –1) macht offensichtlich, dass der Diener einer Herausgabe des Papiers nicht grundsätzlich abgeneigt ist, jedoch eine entsprechende Gegenleistung für diesen Dienst erwartet.

Ygor und Akilja

Akilja setzte bald nach ihrer Ankunft einen ihrer Agenten auf Ygor an, um den Grund für die Anwesenheit der Magierin herauszufinden. Das Treffen zwischen Spion und Diener eskalierte jedoch, als Ygor dem Agenten unvorsichtigerweise bestätigte, dass seine Herrin die vermeintlichen Dämonenerscheinungen als pure Scharlatanerie enttarnt habe und gedenke, dies der Zunftmeisterin in einem ausführlichen Bericht mitzuteilen. Akiljas Schlagetot wusste auf diese Offenbarung nicht besser zu reagieren, als Ygor zu bedrohen und zu erpressen, worauf sich eine Auseinandersetzung entspann, die den leicht beschädigten Leichnam des Agenten der Kemi-Kanzlerin nun gut eingesalzen in einer Kiste mit Destination Brabak zur Folge hat.

Akilja sinnt auf Rache und hat ihren Agenten freie Hand gegeben, an dem Bornländer ein Exempel zu statuieren – als Diener eines wichtigen Regierungsgastes können sie ihn jedoch nicht töten, aber ein paar gebrochene Knochen und ein verlorenes Auge würden Akilja als Genugtuung ausreichen. Es ist möglich, dass die Rabenkrallen bei dieser Auseinandersetzung auf den Plan treten und sich durch ihre Hilfe das Wohlwollen Ygors sichern können.



Um es deinen Helden schwerer zu machen, kannst du festlegen, dass das erste Zusammentreffen des Agenten Akiljas mit Ygor besser verlaufen ist und dieser ihm ein durchaus respektables Angebot unterbreitet hat. Dann müssen die Helden ihren Gegner mit einem noch besseren Handel übertreffen.

Möglicherweise entwickelt sich aus dieser Situation auch ein nächtliches Wettbieten am Hafen, wobei sich nach Ende der „Auktion“ Akiljas Agent als recht schlechter Verlierer erweisen wird, sollte er tatsächlich den Kürzeren ziehen.

Hotel „Jadepalast“ (Q6/P6/S24)

Der *Jadepalast* bezeichnet sich großspurig als Hotel gehobener Klasse, was für Hôt-Alemer Verhältnisse auch stimmen mag. Der zweistöckige, mit gelbem Lehm verputzte Bau ist ein Gebäude im üblichen Kolonialstil, das sowohl äußerlich als auch innerlich schon bessere Tage gesehen hat.

Im Erdgeschoss liegen Empfangsraum, Räume der Bediensteten und Hotelbesitzer, Küche und Vorratsräume. Ausgetretene Holzstufen führen aus dem mit abgewetzten Sofas und wurmstichigen Edelmöbeln ausgestatteten Eingangsbereich nach oben zu den Gästerräumen, von denen jeder ein sauberes Eckzimmer mit umlaufendem Holzbalkon und zwei Betten ist. Die kleinen, mit Holzläden verschließbaren Fenster halten eine angenehme Kühle im Inneren, sind aber genau wie die Außenmauern für geübte Kletterer kein unüberwindbares Hindernis (Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)*).

Den Empfang besetzt ♀ *Alvara al'Zahra* (40, schwarzes, wallendes Lockenhaar, starker tulamidischer Einschlag; gewiefte Geschäftemacherin; Handel 15 (14/13/13), Lebensmittelbearbeitung 10 (13/14/14), Willenskraft 12 (13/13/13), SK 2). Außerdem lungern hier ständig zwei Wachen der Zunftkapitänin herum, die aber eher darauf

achten, dass der unheimliche Gast aus Brabak nicht unheiliges Schindluder treibend durch die Gassen der Stadt läuft, als der Magierin Schutz angedeihen zu lassen.

Gegen eine kleine Gebühr verraten sowohl die Wächter als auch *Alvara* bereitwillig, dass eine Magierin aus Brabak zusammen mit ihrem Diener das nordöstliche Eckzimmer im zweiten Stock bewohnt. Zwar ist der Zugang zu diesem Gast auf Befehl Kapitänin *Adaque* von *Oberberg-Savanar* nicht gestattet, aber eine mäßige Bestechung oder überzeugende Argumente reichen aus, um die Wächter ein Auge zudrücken zu lassen (Probe auf *Überreden (Manipulieren)* –1).

Der *Jadepalast* eignet sich gut für einen Schlag von *Akiljas* Agenten gegen die Helden. Denkbar wäre beispielsweise, dass sie sich im Nebenzimmer der Magierin eingemietet haben und von dort aus im Gang wartende Helden überfallen. Möglich wäre auch, dass ein heimlich ins Zimmer der Magierin einsteigender *Kemi-Agent* auf die sich ebenfalls „zufällig“ dort befindlichen Helden trifft. Wie sich die Situation in einem solchen Fall entwickelt, und ob sich dabei *Adakes* Wächter oder sogar *Inarés* (mit nicht-letal Magie) und ihr Diener (mit dem eisenbeschlagenen Knüppel) einmischen, obliegt dir.

Das Problem des Legaten

Das dritte Mitglied des derzeit regierenden Rates von Hôt-Alem ist der Wahrer der Ordnung *Terra Praiotis Praionor di Balligur*. Da sich der *Luminifactus* momentan auf einer ausgedehnten Inspektionsreise durch seine Kirchenprovinz befindet und nicht in Hôt-Alem weilt, werden seine Aufgaben überwiegend durch seinen Legaten *Solareon di Morundi* wahrgenommen. Der tüchtige, politikerfahrene Geweihte bemüht sich dabei nicht ohne Erfolg, den Einfluss der *Praioskirche* zu mehren und hat sich zu einem ernstzunehmenden Akteur in der Regierung der Kolonie entwickelt.

Solareon ist mit der derzeitigen Ratsregierung zwar durchaus zufrieden, doch das hat ihn nicht davon abgehalten, sich bei *Baron Linnart von Halberg* einzuschmeicheln, mit dem Ziel, den erkrankten *Refardeon II.* durch einen Vertreter der *Praioskirche* zu ersetzen. Zwar gibt es da noch das alte mittelreichische Gesetz, wonach Geweihte keine Regierungsämter einnehmen dürfen, doch *Solareon* verweist in diesem Zusammenhang auf das „leuchtende Beispiel *Beilunk*“ und betont, die Situation in Hôt-Alem sei vergleichbar: Ein Leuchtfener des wahren Glaubens und des Herrn *Praios*' Macht sei Hôt-Alem zwar, doch umgeben und bedroht von *kem'schen* und *al'anfanischen* Barbaren, deren ketzerische Lehren eine permanente Gefahr für das Seelenheil seiner Gemeinde darstellen.

Doch auch *Solareons* Aufmerksamkeit ist derzeit von anderen Dingen weitaus mehr beansprucht. Der Legat wurde Opfer einer Intrige des zwielichtigen Prostituierten *Hilda* und *Haldur*, die ihn Ruf, Einfluss und Amt kosten könnten.

Bezüglich der Öffnung der Hôt-Alemer Grenzen für die *al'anfanische* Armee tendiert der Legat zur Wahrung der Hôt-Alemer Neutralität, da für ihn sowohl *Oderin* und *Rhônnda* als auch *Ela* gleichwertige Übel darstellen, von denen man sich besser fernhält.

♂ *Solareon di Morundi* – Legat des Wahrers der Ordnung *Terra Praiotis*

Kurzcharakteristik: Anfang 70, 1,90, beleibt, weißer Haarkranz, rundes, von einem immensen Backenbart eingerahmtes Gesicht, freundlich-jovial, Legalist, meisterlicher Geweihter und Politiker

Motivation: *Solareon* überlegt derzeit, wie er sich den Erpressungen der Prostituierten *Hilda* und *Haldur* entziehen kann, deren Forderungen immer dreister werden.

Funktion: *Solareon* kann zur Stimmabgabe in einem gewissen Sinne gezwungen oder überredet werden, wenn man sein Geheimnis enthüllt und ihm dabei hilft, sich aus dem Griff der gierigen *Zwillinge* zu lösen.

Hintergrund: *Solareon* ist gebürtiger Hôt-Alemer mit einer weitverzweigten, lokalen Ahnenreihe, in der sich auch *Piratinnen*, *Utulu-Krieger* und *Söldner* befinden. Er empfindet eine besondere Verbindung zu seiner Heimatstadt. Seine begüterten Eltern legten ihm keine Steine in den Weg, als er mehr und mehr die Liebe zur Kirche des Götterfürsten entdeckte und schließlich die Weihe zum Geweihten anstrebte. Seit dem *Noviziat* dient er dem Herrn *Praios* im *Sonnentempel* seiner Heimatstadt, wo er aufgrund seiner Glaubensfestigkeit,

seines Eifers und seines Talents als Verwalter, Prediger und Seelsorger Karriere machte.

Die Berufung zum Legaten des Wahrers der Ordnung erfüllt ihn mit Stolz, doch die Tatsache, seinen Herrn durch seine blasphemischen Entgleisungen verraten zu haben, lässt ihn derzeit nur sehr schlecht schlafen.

Solareon ist kein Asket, er schätzt guten Wein, wertvollen Schmuck und ein Leben in Luxus. Sein Standesbewusstsein als Geweihter des Praios ist sehr ausgeprägt, doch scheut er nicht, sich mit Worten und Taten für die Armen und Gescheiterten einzusetzen, solange diese ihm den Respekt erweisen, der ihm und seinem Amt zusteht.

Feindbilder: Kemi, Al'Anfaner, zauberkundiges Volk, alles, was den Lehren der Praioskirche widerspricht

Darstellung: Höre aufmerksam zu, sei freundlich, biete Hilfe an, wenn möglich, sei jedoch streng und belehrend in Glaubensfragen. Entbrenne in heiligem Zorn, wenn den Göttern, vor allem Praios, nicht der notwendige Respekt erwiesen wird.

Wichtige Werte: Bekehren & Überzeugen 15 (15/16/15), Etikette 12 (15/15/15), Götter & Kulte 14 (16/16/15), Rechtskunde 13 (16/16/15), Magiekunde 12 (16/16/15), Willenskraft 14 (15/15/15), SK 3, Persönlichkeitsschwäche (Vorurteile gegen Al'Anfaner und Kemi)

Schicksal: Solareons Schicksal ist stark vom Vorgehen und Erfolg der Heldinnen abhängig. Gelingt es ihm, mit Hilfe der *Rabenkrallen* den Skandal unter den Teppich zu kehren, wird er sich in Hôt-Alem weiterhin an Ansehen und Einfluss erfreuen, möglicherweise jedoch nur als Werkzeug derjenigen agieren, die über seinen Fehltritt Bescheid wissen und ihn damit in der Hand haben.

»Sprich nur frei heraus, meine Tochter! Ich höre zu! Aber sag, du bist doch nicht etwa eine von jenen üblen Häretikerinnen, die den Herrn Boron ungebührlich über seinen Vater und König Praios – Heilig! Heilig! Heilig! – stellen? Oder etwa doch?«

Solareons Pläne

Für Solareon gibt es derzeit wichtigere Probleme als das vor den Toren Hôt-Alems wartende Heer Oderins und dessen Wunsch, durch Hôt-Alem ziehen zu dürfen.

Sein persönliches Unglück nahm seinen Lauf, als er vor etwas mehr als einem Jahr bei einem Almosenspaziergang durch das Hafenviertel auf die Liebesdiener Haldur und Hilda traf. Diese verstanden es meisterlich, sich als Sprecher der Armen und Entrechteten darzustellen und sich so nach und nach das Vertrauen des Legaten zu erschleichen. Als Solareon schließlich vor einigen Monden das Fest des Heiligen Gilborn ausrichtete, stellte er die Zwillinge unglücklicherweise temporär als Helfer und Diener ein. Hilda und Haldur ergriffen die Chance, und sorgten dafür, dass ihnen der Legat durch einige diskret verabreichte anregende und berauschende Substanzen mehr als nur zugetan wurde. Bei der folgenden Orgie in den allerheiligsten Räumen der Sakrale wurden nicht nur der heilige Ort unziemlich entweiht, sondern auch einige liturgische Gegenstände einer blasphemischen Verwendung zugeführt. Als Krönung des Ganzen

entwendeten die Zwillinge die heilige Reliquie Sankt Gilborns: Drei Tropfen des Blutes des Heiligen, aufbewahrt in einem mit Gold gefassten Bernsteingefäß.

Seit jener Nacht nehmen Haldur und Hilda Solareon aus, wo sie nur können: Seine Villa musste er ihnen zu einem Spottpreis verkaufen und ihre maßlosen Forderungen haben ihn zum Verkauf von Schmuck und Besitz gezwungen. Solareon sieht derzeit keine andere Möglichkeit, als den Forderungen nachzukommen. Wenn der Skandal, wie von den Erpressern angedroht, publik gemacht würde, könnte er vor seinem strengen Herrn und dessen karmaler Macht die Wahrheit kaum verbergen – eine Bußpilgerschaft zu Fuß von Hôt-Alem nach Glyndhaven wäre dann für ihn noch ein mildes Urteil.

Solareon und die Heldinnen

Die *Rabenkrallen* können problemlos mit dem Geweihten ins Gespräch zu kommen. Dabei kann ihnen auffallen, dass der Legat übermüdet und leicht abgelenkt wirkt. Weiße Stellen an seinen Fingern zeigen, dass er vor kurzer Zeit eine nicht unerhebliche Anzahl von Ringen abgelegt haben muss (Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* – 3). Im Gespräch begegnet Solareon den Heldinnen auf die jovial-überhebliche Art eines sehr hohen Würdenträgers der Praioskirche gegenüber einfachem Volk, wobei er jedoch nicht unfreundlich wirkt. Fragen nach seinem Befinden wird er mit nichtssagenden Floskeln abwimmeln und das Gespräch auf die religiöse Weltsicht der Heldinnen lenken, wobei er nicht mit Lob, Tadel und Belehrungen spart, je nachdem, was ihm die Heldinnen zu offenbaren bereit sind. Solareon wird den Heldinnen außerdem einen Beichtspaziergang im Park anbieten; eine Gelegenheit für geeignete *Rabenkrallen*, dem Legaten eingehender auf den Zahn zu fühlen und ihm vielleicht sogar sein Geheimnis zu entlocken (Probe auf *Betören (Anbändeln)* – 4 oder *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)* – 3).

Solareon und Akilja

Auch Akiljas Agenten sind bei den Nachforschungen zum seltsamen Gebaren des Legaten nicht untätig geblieben. Der Kemi-Kanzlerin ist bald klar, dass sich Antworten am ehesten und leichtesten in der ehemaligen Villa des Legaten finden lassen. Ihre Handlanger haben bereits damit begonnen, das Haus zu beobachten und Bedienstete auszuhorchen. Auf jeden Fall werden sie versuchen, vor den Heldinnen Zugriff auf die Zwillinge zu bekommen. Denkbar ist, dass die Kemi-Agenten als Retter in der Not auftauchen, wenn die Heldinnen einen Angriff auf die Villa Sonnenstrahl beginnen. Haben Akiljas Schlagetots die Zwillinge erst einmal unter ihren „Schutz“ gestellt, würden sich diese trefflich dazu verwenden lassen, Solareon jetzt und in Zukunft kontrollieren zu können.

1 Hilda und Haldur – die gierigen Zwillinge

Kurzcharakteristik: 32, 1,75, schlank, sehr attraktiv, blonde Haare, blaue Augen, gierig, wenig vertrauenswürdig, verschwendungssüchtig, Vorliebe für

Dem Skandal auf der Spur

Um das Geheimnis des Legaten aufzudecken, haben die Rabenkrallen mehrere Möglichkeiten:

- Der Legat offenbart sich von sich aus, sollte er das Gefühl haben, sein Gegenüber wisse über sein Problem Bescheid (Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* –2). Da er sich dabei aber in neue Abhängigkeiten begibt, wird er das nur tun, wenn er seinem Gegenüber ein gewisses Vertrauen entgegenbringt. Zudem wird er unter einem Heiligen Eid das Versprechen abfordern, dass alles, was er in dieser Angelegenheit offenbart, geheim bleibt. Ist dies gegeben, wird er mit offenen Karten spielen.
- Die Rabenkrallen verschaffen sich Zugriff auf die entlarvenden Verträge und Wechselanweisungen des Legaten zu Gunsten der Erpresser. Sollte bekannt werden, dass der Legat seine Villa für gerade einmal 23 Dukaten verkauft hat und regelmäßig Wechsel über hohe Summen zugunsten Hilda und Haldurs ausstellt, wäre eine öffentliche Untersuchung des Falles und sein zwangsläufiger Sturz nicht zu verhindern.

Die Unterlagen werden in der durch Magie, Fallen und Geheimgänge gut gesicherten Filiale der Nordlandbank verwahrt. Einfacher als durch einen Einbruch käme man daran, indem man den Filialleiter der Bank, **♣ Pjerow Besenov** (61, dick, reich gewandet, kahlköpfig, buschige Augenbrauen; Handel 15 (14/14/14), Willenskraft 12 (14/14/14), SK 2), zur Kooperation zwingt (Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Drohung)* gegen Pjerows Willenskraft). Pjerow ist zwar durch Drohungen und Gewalt kaum zur Kooperation zu bewegen, hat jedoch eine Schwachstelle: seinen Sohn **♣ Bosjew** (12, frech, aufgeweckt, kratzbürstig). Pjerow und Bosjew haben ihre Wohnstätte im Stockwerk über dem Bankgebäude.

- Beobachten die Heldinnen die ehemalige Villa des Legaten, können sie auf den Küchenjungen **♣ Alavaro** (9, hager, kurzes schwarzes Haar, etwas langsam im Geiste) aufmerksam werden. Der kleine Alavaro wohnt und arbeitet als Bediensteter im Haushalt der erpresserischen Zwillinge und geht täglich um die Mittagszeit zum Wochenmarkt. Passen die Heldinnen ihn ab, können sie ihn durch Bestechung oder Einschüchterung dazu bringen, zuzugeben, dass er einmal zufällig gehört hat, wie sich die Zwillinge im Drogenrausch damit gebrüstet haben, den Legaten des „obersten Praiospfaffen auszunehmen wie eine Tsatgans“ (Probe auf *Einschüchtern (Drohung oder Verhör)* oder *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)* +1, erleichtert um eventuelle Bestechungsversuche).
- Natürlich ist auch ein direktes Vorgehen nicht unmöglich. Da klar ist, dass die Lösung des Rätsels in der Villa Sonnenstrahl zu finden sein muss, ist ein Einbruch in das Gebäude und ein Verhör der Zwillinge durchaus eine Option für phexische oder kampfkraftige Heldinnen. Haldur und Hilda beschäftigen zu ihrem Schutz eine gute Handvoll Söldner aus ihrem Umfeld.
- Die Erpresser lassen sich auch durch Bestechung dazu bringen, von ihrem Opfer abzulassen und die Reliquie herauszugeben. Das Angebot sollte auf jeden Fall auf ein sorgenfreies Leben in Wohlstand hinauslaufen – ob in Al'Anfa oder anderswo, ist Hilda und Haldur egal (Probe auf *Einschüchtern (Drohung oder Verhör)* –1 oder *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)*, erleichtert um die Qualität möglicher Gegenleistungen).

Sollte es den Rabenkrallen gelingen, die erpresserischen Zwillinge zum Schweigen zu bringen und Solareon die heilige Reliquie zu übergeben, wird er sich im Rat für ihr Anliegen aussprechen.

Schmuck, Schminke und erlesene Kleidung, kompetente Intriganten

Motivation: Hilda (w) und Haldur (m) haben endlich einen Weg gefunden, dem Elend des Hafenviertels zu entfliehen und ein Leben zu führen, in dem Geld keine Rolle mehr spielt.

Funktion: Die Zwillinge sind der Schlüssel zu Solareons Stimmverhalten im Rat. Der Legat wird im Sinne derjenigen stimmen, die ihm zum einen die entwendete Reliquie wiederbeschaffen und, zum anderen, die Zwillinge entweder zum Schweigen bringen oder ihn mit deren Wissen erpressen.

Hintergrund: Hilda und Haldur sind die Kinder einer mäßig erfolgreichen Hafendirne und eines durchreisenden Seeräubers. Ihre Mutter kümmerte sich kaum um sie und warf sie schließlich auf die Straße. Ihr attraktives Äußeres, der Wille, sich aus dem Elend ihres Viertels zu befreien und ein nicht zu unterschätzender Ehrgeiz brachte die Geschwister schließlich in die Lage, sich des Vermögens und des Wohlverhaltens Solareon di Morundis zu versichern.

Derzeit verprassen sie das Vermögen des Legaten durch Orgien und maßlosen Luxus. Über das, was geschehen

soll, wenn sie der Legat schließlich nicht mehr aushalten kann, haben sie noch nicht weiter nachgedacht. Dass aber das heilige Blut St. Gilborns zu Geld gemacht werden soll, steht außer Zweifel.

Um sich vor Neidern, alten Feinden und möglichen Aktionen Solareons zu schützen, haben die Zwillinge eine Handvoll zwielichtiger Finsterlinge aus ihrem alten Umfeld angeheuert, die für ihren Schutz sorgen sollen und in der Villa und den Straßen davor patrouillieren.

Die Zwillinge stehen sich sehr nahe, manche sagen, näher als es sich für Geschwister geziemt, und halten zusammen wie Pech und Schwefel.

Feindbilder: alle, die den neuen Lebensstil der Zwillinge gefährden

Darstellung: Wehre dich mit allem, was du hast, gegen jene, die dir den ehrlich ergaunerten Reichtum abspensig machen wollen. Schmeichle, drohe, besteche, verführe, je nachdem, welche Strategie am erfolgreichsten zu sein scheint. Setze im Notfall dein Wissen über Solareon ein, um zumindest deinen Hals zu retten. Verrate alles und jeden, um einen Vorteil zu erlangen – nicht jedoch Bruder oder Schwester.

Wichtige Werte: Betören 11 (13/14/14), Einschüchtern 12 (13/13/14), Gassenwissen 14 (13/13/14), Überreden 14 (13/13/14), Willenskraft 7 (13/13/14), SK 2, Gutaussehend 1, Schlechte Eigenschaft (Goldgier, Verschwendungssucht)

Schicksal: Das Schicksal der Erpresser ist offen; sie werden später nicht mehr aufgegriffen. Zwar ist es wahrscheinlich, dass sie im Verlauf der Mission den Tod finden, doch ist es auch möglich, dass die *Rabenkrallen* sie nur in ihre „Obhut“ verschleppen, um in Zukunft nicht nur auf Solareons Dankbarkeit und Wohlwollen angewiesen zu sein.

Die Pläne der Zwillinge

Hilda und Haldur wollen den neugewonnenen Reichtum in allen Zügen genießen und machen sich wenig Gedanken über die Zukunft. Werden sie im Verlauf dieser Mission in Bedrängnis gebracht, versuchen sie zunächst, ihren ergaunerten Wohlstand rücksichtslos zu verteidigen. Geraten sie ins Hintertreffen und sehen sogar ihr Leben bedroht, sind sie zu allem bereit, um ihre Haut zu retten.

Die Zwillinge und die Heldinnen

Auf normalem Weg wird es den *Rabenkrallen* nicht möglich sein, zu den misstrauischen und sich ihres gefährlichen Spiels durchaus bewussten Erpressern vorzudringen: Ihre Schlagetots haben die Order, keine Unbekannten vorzulassen. Gelingt es den Heldinnen, sich auf phexische oder korgefällige Weise zu den Zwillingen vorzuarbeiten und diese zu konfrontieren, leugnen sie zunächst alles. Drohungen, Gewalt oder die Versprechung eines sorgenfreien Exils können sie letztendlich zur Kooperation bewegen, insbesondere, wenn man Hilda und Haldur klarmacht, dass ein einzelner Zeuge auch ausreichen würde (Probe auf *Einschüchtern* (Drohung) -2 oder *Überreden* (Manipulieren oder *Schmeicheln*) -1). In diesem Fall erklären sich die beiden dazu bereit, alle Hintergründe der Intrige offenzulegen und ihre Aussage, falls gewünscht, auch unter karmalem oder magischem Einfluss zu bezeugen.

Das heiligen Blut St. Gilborns setzen sie als Trumpf bei Verhandlungen ein, indem sie Preisgabe des Verstecks der Reliquie nur bei der Gewährung von unversehrtem und freiem Abzug versprechen.

Die Zwillinge werden sich unter keinen Umständen gegeneinander wenden (Probe auf *Menschenkenntnis* (Motivation erkennen) +1).

Die Zwillinge und Akilja

Akilja vermutet inzwischen, dass Solareon aus irgendeinem Grund bei den neuen Besitzern seiner Villa in der Schuld steht. Da sie sich nicht direkt an einen Praiosgeweihten wagt, setzt sie darauf, den Zwillingen selbst auf den Zahn zu fühlen und sie, falls sie ihren Plänen nützen können, zu entführen und gegen den Legaten einzusetzen. Treten die Heldinnen auf den Plan, ist sie gezwungen, zu handeln und Taten folgen zu lassen. Dabei ist eine Konfrontation mit den Heldinnen unumgänglich.

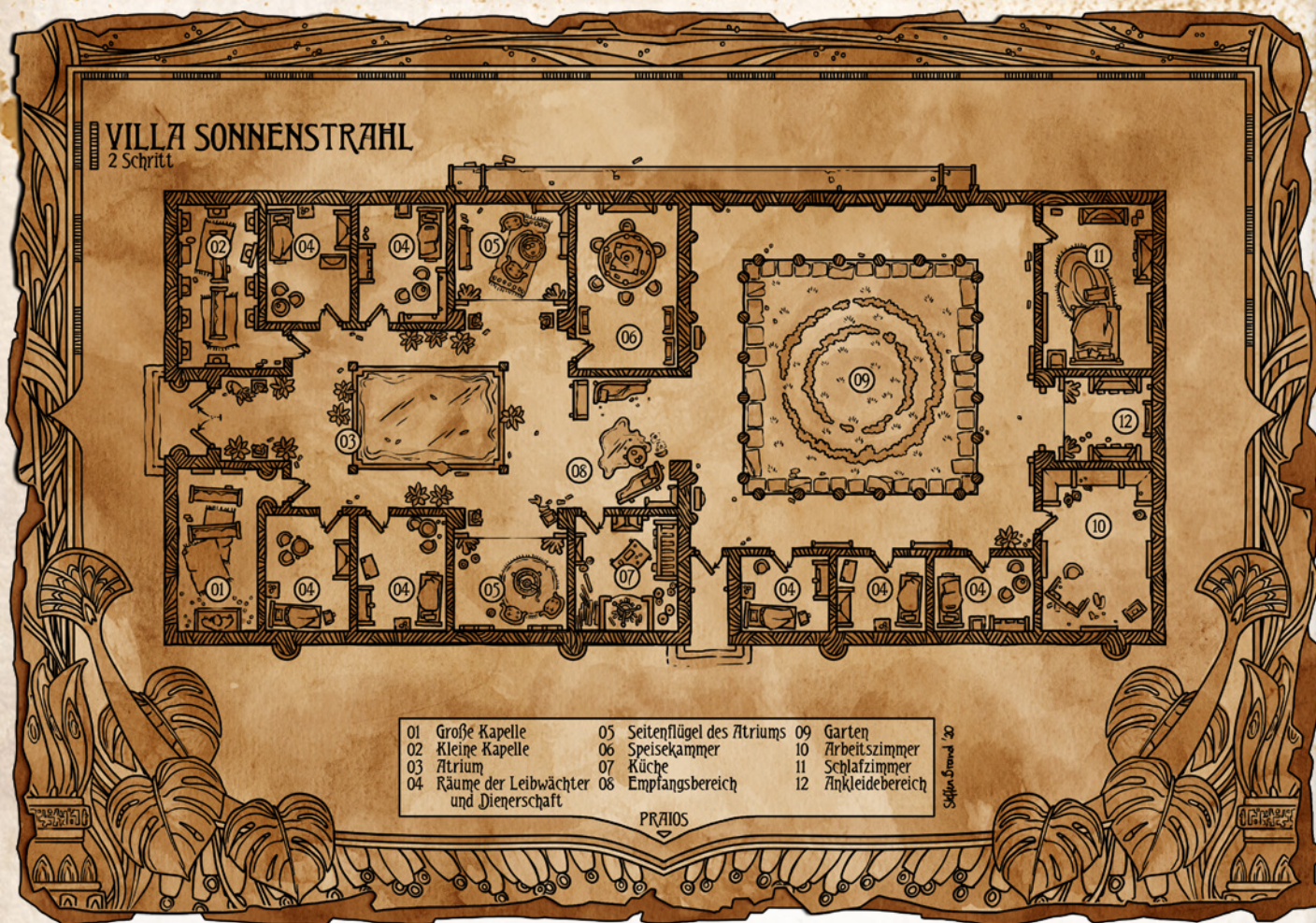
Ob dies zu einem Kampf in der Villa selbst führt oder in eine nächtliche Auseinandersetzung in den Straßen Hôt-Alems mündet, bleibt dir überlassen. Hat Akilja einen gewissen Vorsprung, ist auch ein Angriff der Heldinnen auf die Agentengruppe, die die Zwillinge gerade gut verschnürt und geknebelt über die Grenze ins Kemigebiet verschleppen will, eine Alternative.

Die Villa Sonnenstrahl

Die ehemalige Residenz des Legaten di Morundi ist ein weiß verputztes, mit roten Ziegeln gedecktes Haus im bosparanischen Kolonialstil. Umgeben ist es von einem großen Garten, in dem langsam verwildernde tropische Vegetation mit ungezählten bunten Blüten und mannigfaltigen Düften zum Spaziergang über einstmals gepflegte Kieswege einlädt. Das Anwesen ist mit einer zwei Schritt hohen Mauer aus rotgedecktem Bruchstein nach außen hin abgegrenzt. Am Tor sind Tag und Nacht zwei verwegene ausstaffierte Schläger postiert; weitere vier patrouillieren in Zweiergruppen durch den Garten. Die Mauer ist leicht zu überklettern, auch wenn ein lockerer Ziegel oder ein brüchiger Stein für unerwartete Überraschungen sorgen könnte (Probe auf *Klettern* (Fassadenklettern) +1, bei Misslingen 1W3+1 SP). Hinter dem Anwesen befindet sich ein kleines Steinhäuschen, das den Gemeinschaftsabtritt beherbergt und sich gut als Versteck eignet.

Die Villa selbst ist in bedauernswertem Zustand. Überall sind die Spuren einer mehrtägigen Orgie sichtbar. Menschliche Hinterlassenschaften, Erbrochenes, zertrampelte und verstreute Essensreste und zerbrochene Amphoren zeugen von maßloser Völlerei und verunzierten den einstmals schönen, weißen Marmor. Bilder und Statuen wurden verunstaltet und beschädigt, Schränke aufgerissen und geplündert, wertvolle Möbel zertrümmert. In den Räumen kann man auf mehr oder weniger bekleidete Gäste treffen, die allein oder eng umschlungen im Drogenrausch levthanischen Freuden nachgehen, ohne sich von fremden Besuchern stören zu lassen. Betrunkene laden lallend und mit ungewollten Umarmungen zum gemeinsamen Umtrunk ein und sogar den ein oder anderen dreisten Dieb kann man antreffen, der ungeniert eine der schweren Edelmöbeltruhen nach Wertsachen durchsucht.

Das zweiflügelige Eingangstor aus Edelholz steht offen und gibt den Weg ins Atrium frei. Rechts neben dem Haupteingang befindet sich die **Große Kapelle (01)**, die dem Herrn Praios gewidmet ist. Demgegenüber liegt die **Kleine Kapelle (02)**, die die anderen Zwölfgötter ehrt. Beide Kapellen beherbergen schön gearbeitete Marmorstatuen der Gottheiten, die mit Blattgold und Opalen verziert wurden. Dicke rote Teppiche und mit feinen Schnitzereien versehene Holzbänke für die Betenden vervollständigen die Einrichtung. Auch die Kapellen wurden vom Vandalismus nicht verschont; die Holzbänke sind teilweise umgestürzt und zertrümmert, die Teppiche verunreinigt und von der etwa einen Schritt hohen Praiosstatue wurde sogar stellenweise das Blattgold abgekratzt.



Das **Atrium (03)** ist zum Himmel hin offen und beherbergt ein etwa ein Schritt tiefes Wasserbecken. Darin schwimmen einige bunte Fische, andere treiben mit dem Bauch nach oben an der Oberfläche.

Vom Atrium hat man Zugang zu den **Räumen der Leibwächter und Dienerschaft (04)**, die allesamt schlicht, aber funktional eingerichtet sind: Ein Einzelbett, ein kleiner Schrank, eine Kommode, ein Tisch und zwei Stühle sorgen für Komfort. In den Zimmern lässt sich nichts von Wert oder Bedeutung finden, aber der ein oder andere Zecher mag dort allein oder in Begleitung seinen Rausch ausschlafen. In den durch luftige, aber blickdichte Seidenvorhänge abgetrennten **Seitenflügeln des Atriums (05)** befinden sich kleine, geschmackvolle Sitzgruppen aus jeweils zwei bequemen Sesseln und einem Tischchen.

Die **Speisekammer (06)** liegt im hinteren, linken Bereich des Atriums und wird von einem massiven, runden Edelholtztisch dominiert, der von insgesamt sechs gepolsterten Holzstühlen umgeben ist. Auf Kommoden wurde üblicherweise das silberne Geschirr des Hausherrn zur Schau gestellt, aber von den Pokalen, Tellern, Schüsseln und Kerzenleuchtern finden sich nur noch wenige auf dem Boden des Raumes. Die Wände des Esszimmers sind mit travia- und perainagefälligen Gemälden verziert, die teilweise zerstört und verunstaltet wurden. Auf dem Esstisch selbst vergnügt sich eine wild aussehende, am ganzen Leib tätowierte Söldnerin mit einem grell geschminkten Lustknaben.

Die Entsprechung der Speisekammer auf der anderen Seite der Villa stellt die **Küche (07)** dar. Eine große Feuerstelle, über der auf einem Dreibein ein Kessel aufgehängt ist, ein schwerer, hölzerner Arbeitstisch und ein massiver Vorratsschrank verstärken das Gefühl drängender Enge. An den Wänden hängen Kochgeschirr, Kräuter, Tücher und Säckchen mit Gewürzen an eisernen Haken.

Am Ende des Atriums befindet sich ein kleiner **Empfangsbereich (08)**, der von einem niedrigen Tisch und zwei Liegesofas dominiert wird. Eines der Sofas ist nicht mehr nutzbar, da der Bezug aufgeschlitzt und die Federfüllung in der großen Weinpfütze verteilt wurde, die sich wie ein gewaltiger Blutpfleck über die Marmorfleisen des Fußbodens ausbreitet. In einer Ecke liegt eine große, verbeulte Kupferschale inmitten von zertrampelt, matschigem Obst. Büsten bedeutender Heiliger und Würdenträger der Praioskirche, filigrane Schmucksäulen und üppig wachsende Topfpflanzen schmücken Atrium und Empfangsbereich. Manche davon wurden umgestürzt oder beschädigt, sodass am Boden liegende, scharfkantige Steinsplitter oder Scherben unvorsichtigen Gästen eine unliebsame Überraschung bereiten könnten (Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* –2, bei Misslingen 1W3+1 TP).

Im hinteren Bereich der Villa befindet sich der mit edlen Säulen umfasste **Garten (09)**. Aus dem einstmals sorgfältig gehegten und angeordneten Pflanzenarrangement im Zentrum, das dem Geruch nach in letzter

Söldner

MU 13 KL 11 IN 13 CH 11

FF 12 GE 13 KO 14 KK 14

LeP 34 AsP – KaP – INI 12+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 7

Waffenlos: AT 13 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Dolch*: AT 13 PA 7 TP 1W6+1 RW kurz

Säbel: AT 13 PA 8 TP 1W6+3 RW mittel

Streitkolben: AT 13 PA 7 TP 1W6+4 RW mittel

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

Vorteile/Nachteile: Giftresistenz I, Krankheitsresistenz I, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) I

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Finte I (Waffenlos, Dolch, Säbel), Wuchtschlag I (Waffenlos, Säbel, Streitkolben)

Talente: Einschüchtern 6, Handel 4, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 11, Menschenkenntnis 5, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 12, Überreden 4, Verbergen 8, Wildnisleben 6, Willenskraft 8

Kampfverhalten: Manöver, etwa *Finte* und *Wuchtschlag*, setzen die Söldner gelegentlich ein (insbesondere gegen einen einzelnen, schwergerüsteten Gegner), ansonsten versuchen sie, ihren Gegner in Überzahl zu überwältigen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 17 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

*) Vergiftet mit Wurara (siehe **Regelwerk** Seite 342)

Betrunkene

MU 13 KL 11 IN 13 CH 10

FF 13 GE 13 KO 13 KK 12

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

Improvisierte Hiebwaaffe*: AT 12 PA 6 TP 1W6+2 RW mittel

RS/BE: 0/0 (normale Kleidung)

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (vor allem Goldgier und Verschwendungssucht)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Dolch), Muttersprache Garethi III, Ortskenntnis (Hôt-Alem),

Talente: Einschüchtern 4, Gassenwissen 8, Handel 7, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 7, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 8, Überreden 9, Verbergen 8, Willenskraft 7

Kampfverhalten: Die Betrunkenen greifen sich den nächstbesten Gegenstand, der als Waffe durchgehen könnte, und gehen damit ohne Strategie auf Eindringlinge los.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP oder 1 Stufe *Schmerz*, *Betäubung* oder *Furcht*

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

*) *Improvisierte Waffen:* Bei Attacken und Paraden reicht bereits eine gewürfelte 19 aus, damit ein Bestätigungswurf für einen Patzer erfolgen muss (sprich: Es ist wahrscheinlicher, einen Patzer abzulegen). Gegen improvisierte Waffen erhält der Verteidiger einen Bonus von 2 auf seine Verteidigung.

Zeit als Abort genutzt wurde, ragen die nackten Füße eines Trunkenbolds in den Wandelgang.

Auf der Südseite des hinteren Bereichs der Villa befindet sich neben weiteren **Räumen der Leibwächter und Dienerschaft (04)** das ehemalige **Arbeitszimmer (10)** des Legaten. Die hohen Regale sind bis auf die eine oder andere Weinamphore leer; Solareon hat beim Auszug alle Unterlagen und Bücher mit in sein neues Tempeldomizil genommen. Der schwere Schreibtisch ist umgestürzt, seine Schubladen wurden herausgerissen und achtlos im Raum verstreut. An der Wand hängt schief ein recht schlechtes, aber sehr obszönes Gemälde, das einen Zwerge und zwei Elfenfrauen beim Liebesspiel zeigt. Dem Arbeitszimmer gegenüber befindet sich das **Schlafzimmer (11)** der Villa. Hier halten sich Hilda und Haldur auf, die zusammen mit einem schönen, unbekannten Waldmenschen ihren Drogenrausch in dem großen Himmelbett ausschlafen. Zwei kleinere Kommoden und eine Kleidertruhe vervollständigen die Einrichtung. Zwischen Schlafzimmer und Arbeitszimmer liegt der durch einen goldgefassten, roten Vorhang abgetrennte **Ankleidebereich (12)**. In zwei großen Schränken befindet sich die überschaubare, aber durchweg luftige Garderobe der neuen Herrschaften. Am Ende des Raumes steht ein kleiner, hölzerner Schminktisch, auf dem diverse Duftwässer, Tiegeln, Bürsten und Kämmen unter einem polierten Silberspiegel drapiert sind. Stellen die *Rabenkrallen* die Zwillinge in der Villa, werden diese ihre (Anzahl der Heldinnen +1) Söldner und

Gäste (ca. Anzahl der Heldinnen x 2) auf die Eindringlinge hetzen. Während die angeheuerteten Schläger nicht ungefährlich sind, werden die zum großen Teil durch Rauschkräuter und Alkohol berauschten Feieryäste erfahrenen Kämpfern keine nennenswerten Schwierigkeiten machen; jedoch kann die ein oder andere unkoordinierte Attacke durch eine improvisierte Hiebwaaffe durchaus für die Ablenkung sorgen, die einem der feindlichen Söldner einen unverhofften Kampfvorteil verschafft.

Es ist möglich, dass Akiljas Agenten (siehe Seite 25) zu dieser Auseinandersetzung dazustoßen. Sie inszenieren sich womöglich als Retter in der Not, sodass es nicht unwahrscheinlich ist, dass sie von Hilda und Haldur und ihren Leibwächtern als Verbündete wahrgenommen werden und sich gemeinsam gegen die *Rabenkrallen* wenden.

Überwinden die Heldinnen die feindlichen Kämpfer, sind die Zwillinge zu Verhandlungen bereit, in denen es ihnen vordergründig darum geht, ihr Leben zu retten, und darüber hinaus, sich den neugewonnenen Wohlstand zu sichern. Ihr größter Trumpf ist dabei das Blut des Heiligen Gilborn. Das goldgefasste Bernsteingefäß ist unter einer losen Bodenplatte im Fischteich des Atriums versteckt.

LÖSUNGSWEGE

In diesem Kapitel findest du Informationen und Hilfsmittel, um den Ablauf des Abenteuers an die Vorgehensweise deiner Spieler anzupassen und entsprechend auszugestalten. Der nachfolgende Überblick beschreibt beispielhaft, wie die Ereignisse in Hôt-Alem ohne ein Eingreifen der Helden verlaufen würden. Um den Handlungsablauf unvorhersehbarer und spannender zu gestalten, stehen mehrere optionale Ereignisse und Hindernisse zur Verfügung, die für die Helden eine Ablenkung und zusätzliche Herausforderung bedeuten und sie bei der Verfolgung ihrer eigentlichen Ziele stören können. Im Anschluss findest du Vorschläge, wie du den Spannungsbogen in diesem freien Teil des Abenteuers aufbauen und ein dramatisches Finale gestalten kannst. Sind die Helden in Hôt-Alem erfolgreich, endet das Abenteuer mit der Überquerung des Tirob.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach eurer Ankunft in der Sonnenstadt haben euch einige Soldaten der Fürstlichen Garde unter den neugierigen Blicken der Einheimischen bis zum Palast des Fürst-Protektors eskortiert. Der Weg führt über eine schmucke Allee vorbei am Greifenplatz bis hinauf zu den Güldenhängen im Osten Hôt-Alems. Ihr überquert einen im garethischen Stil gestalteten Turnierplatz und erreicht einen kiesbedeckten Hof, in dessen Zentrum ein großer Springbrunnen plätschert. Anstelle des Fürst-Protektors erwartet euch dort jedoch lediglich dessen Gattin, gekleidet in die Uniform einer Admiralin der mittelreichischen Südflotte. Sie heißt eure Gesandtschaft höflich, aber kühl willkommen. Auf ihren Befehl wird euch im Erdgeschoss des Nordflügels eine Unterkunft zur Verfügung gestellt, in der ihr euch, wie sie sagt, von den Strapazen der Reise erholen könnt. Auf Decius' Frage nach einer baldigen Audienz bei ihrem Gatten reagiert sie nur mit ausweichenden Floskeln.



Der Ablauf der Ereignisse ohne das Eingreifen der Helden

Der offene Aufbau des Abenteuers bietet dir und deinen Spielern ein hohes Maß an Freiheit und Gestaltungsspielraum. Es sind die Helden, die durch ihr Handeln den entscheidenden Unterschied machen (können) und dafür sorgen, dass die Verhandlungen ungeachtet der ungünstigen Bedingungen dennoch erfolgreich verlaufen. Gleichzeitig steht die Welt um sie herum nicht still und auch ohne ihre aktive Beteiligung verfolgen die übrigen Akteure weiterhin ihre Ziele und gehen ihren unterschiedlichen Plänen nach. Um dir die Orientierung zu erleichtern, beschreibt der nachfolgende Kasten den Ablauf der Ereignisse, wie sie sich entwickeln würden, wenn die *Rabenkrallen* nicht vor Ort wären beziehungsweise sich entscheiden, die Hände in den Schoß zu legen und nicht in das Geschehen einzugreifen.

Fünf Tage in Hôt-Alem

21. Hesinde:

- Am Nachmittag trifft die al'anfanische Delegation in Hôt-Alem ein. Am Stadttor wird die Gesandtschaft von einer Ehrenwache der fürstlichen Garde in Empfang genommen und zum Palast eskortiert.
- Die Delegation wird von Praiadanya Seridarez, der Ehefrau des Fürst-Protektors, im Namen ihres Gatten begrüßt und die Al'Anfaner erhalten Räumlichkeiten im Nordflügel des Palastes zu ihrer Verfügung.
- Am Abend findet ein feierlicher Empfang mit den Mitgliedern des Rates statt, allerdings ohne den Fürst-Protektor, der sich wegen einer Unpässlichkeit entschuldigen lässt.

22. Hesinde:

- Decius Paligan erhält nach hartnäckigem Beharren eine kurze Audienz beim Fürst-Protektor. Refardeon II. glaubt dabei, in Decius den Kronprinzen von Brabak zu erkennen, und begrüßt diesen herzlich. Dieses Ereignis offenbart das ganze Ausmaß der Verwirrung des Herrschers und lässt befürchten, dass die bevorstehenden Verhandlungen einige Herausforderungen mit sich bringen werden.
- Die Al'Anfaner nehmen Kontakt zu den Ratsmitgliedern auf, um herauszufinden, wie sich deren Unterstützung erlangen lässt.
- In der Nacht ertappt Tsaël Barrera den Söldner Unnio Montez bei einem Treffen mit seiner Kontaktperson. Bei dem Versuch, ihn zur Rede zu stellen, wird sie von ihm ermordet.

23. Hesinde:

- Am frühen Morgen wird Tsaels Leiche im Palastgarten entdeckt. Decius Paligan beschuldigt die wegen des Lärms herbeigeeilte Akilja de Cavazo hinter dem Mord zu stecken und gerät in einen heftigen Streit mit der Kemi-Gesandten. Die beiden Diplomaten können nur mit Mühe davon abgehalten werden, einander an die Kehle zu gehen.
- Im Hafen bricht durch einen Unfall ein Feuer aus. Der Brand heizt die Stimmung an und schürt Unruhe in

der Stadt, zumal (verbreitet von Akiljas Agenten) rasch das Gerücht die Runde macht, die Al'Anfaner hätten das Feuer gelegt, um für ihre Verhandlungen mit dem Fürst-Protektor Druck aufzubauen.

24. Hesinde:

- Oderin du Metuant entsendet Odilo Kugres-Estrazar in die Stadt, um die Gesandtschaft bei den Verhandlungen zu unterstützen und zugleich seine Verärgerung darüber kundzutun, dass noch keine sichtbaren Fortschritte erzielt wurden.
- Akilja de Cavazo gelingt es in einem günstigen Moment, bis zum Fürst-Protektor vorgelassen zu werden. Um ein Haar kann sie den verwirrten Herrscher dazu bringen, einen Bündnisvertrag zwischen Hôt-Alem und dem Kemireich zu unterzeichnen.

25. Hesinde:

- Die Ereignisse spitzen sich zu. Alle Seiten verstärken ihre Bemühungen, um doch noch an ihr Ziel zu gelangen. Durch wechselseitige Intrigen und Sabotage entsteht eine Pattsituation; weder den Al'Anfanern noch den Kemi gelingt es, alle Ratsmitglieder auf ihre Seite zu ziehen. Der Rabenpakt ist somit klar in der nachteiligen Position.

26. Hesinde:

- Nachdem die Zeit, die Oderin du Metuant der Delegation eingeräumt hat, ergebnislos verstrichen ist, lässt er am Morgen des 26. Hesinde seine Truppen vor der Stadt aufmarschieren. Ein Bote überbringt dem Rat Hôt-Alems eine unmissverständliche Botschaft: „Entweder Ihr öffnet die Tore oder meine Garden werden es tun.“

Freiheit und Festlegung

Ungeachtet aller Freiheiten, die das Abenteuer für die Helden und ihre Entscheidungsmöglichkeiten bieten soll, gibt es für einige der auftretenden Figuren sowie für einige der stattfindenden Entwicklungen einen kanonischen Ausgang, der zu Beginn des abschließenden Abenteuers der Kampagne vorausgesetzt wird. Dies ist notwendig, um für den weiteren Verlauf der Kampagne aber auch für die Geschichtsschreibung im offiziellen Aventurien eine gewisse Kontinuität zu ermöglichen. Wie zuvor, steht es dir und deiner Gruppe frei, davon abzuweichen und den weiteren Verlauf der Kampagne entsprechend anzupassen und zu improvisieren.

Folgender Stand wird für den weiteren Verlauf der Kampagne vorausgesetzt:

- Odilo Kugres-Estrazar ist am Leben und wurde von den Helden noch nicht enttarnt.
- Decius Paligan ist am Leben.
- Akilja de Cavazo ist am Leben und in Freiheit.
- Die Hauptmacht des Boronszuges hat den Tirob (spätestens) am 26. Hesinde überquert.



Zwischenfälle und Hindernisse

Die im Folgenden beschriebenen Szenen sind dazu gedacht, die Handlung abwechslungsreicher und unvorhersehbarer zu gestalten. Die Ereignisse können dazu genutzt werden, um als unerwartete Zwischenfälle den Heldinnen bei der Verfolgung ihrer eigentlichen Ziele Hürden und Ablenkungen in den Weg zu stellen. Sie sind zeitlich flexibel während des Aufenthalts in Hôt-Alem verwendbar und können auch miteinander verknüpft werden. Für die Erfüllung des Auftrages der Heldinnen sind sie nicht zwangsläufig erforderlich, daher hast du die Freiheit, einzelne Szenen abzuwandeln oder auch komplett wegzulassen.

Esmeraldas Entführung

Was ist geschehen? Die Stieftochter des Gesandten, Esmeralda Inezano (siehe Seite 19), langweilt sich des Abends in der Unterkunft, die man der Delegation zugewiesen hat. Sie zieht los, um auf eigene Faust das Nachtleben von Hôt-Alem zu erkunden und sich zu amüsieren. Da sie ahnt, dass ihr Stiefvater damit nicht einverstanden wäre, informiert sie niemanden über ihren Ausflug, plant sie doch, rechtzeitig wieder zurück zu sein, ehe ihre Abwesenheit bemerkt wird. Am Ende einer feuchtföhlichen Nacht döst sie allerdings im Hinterzimmer einer Taverne ein.

Wie werden die Heldinnen darin verwickelt? Als ein Diener Esmeralda am nächsten Morgen wecken will, findet man ihr Bett leer vor. Decius Paligan ist außer sich. Er befürchtet eine Entführung durch die Kemi oder andere Schurken. Da er um Esmeraldas Eigenwilligkeit und Spontanität weiß, kann er jedoch auch eine andere Ursache für ihr Verschwinden nicht völlig ausschließen. Er befiehlt den *Rabenkrallen*, unverzüglich loszuziehen, um diskrete Nachforschungen anzustellen und die verschollene Tochter zu suchen. Für den Fall, dass sie selbst die Schuld an ihrem Verschwinden trägt, erwartet er einen schonungslos offenen Bericht und deutet an, dass dies Konsequenzen für Esmeralda haben wird.

Was können die Heldinnen tun? Die Befragung der Dienerschaft fördert keine nützlichen Hinweise zutage, eine der Wachen im Palast des Fürst-Protectors erinnert sich jedoch, dass Esmeralda sich am Vortag bei ihm erkundigt hat, wo man in der Stadt etwas erleben könne. Er hat ihr die Windhager Stube unweit des Palastes und die Löwenschenke am Greifenplatz empfohlen und sie gewarnt, sich von der Taverne Glutauge am Hafen fernzuhalten. Sowohl in der Windhager Stube als auch in der Löwenschänke erinnert man sich an Esmeralda, sie hat beide Häuser jedoch bereits vor Mitternacht wieder verlassen. Fündig werden die Heldinnen schließlich in einem Hinterzimmer der Taverne Glutauge, wo die junge Frau über einem ansehnlichen Boltan-Gewinn eingeschlafen ist. Nach der durchzechten Nacht ist Esmeralda verkatert und benötigt einige Augenblicke, um einen klaren Kopf zu bekommen. Erfährt sie von den Heldinnen, welche Folgen ihr heimlicher Ausflug hatte, zeigt sie sich kleinlaut und reumütig (was sie aber

nur begrenzt ist). Damit sie vor ihrem Stiefvater nicht schlecht dasteht, versucht sie die Heldinnen zu überreden, sich gemeinsam mit ihr eine dramatische Entführungsgeschichte um eine Bande charyptischer Piraten auszudenken. Sie argumentiert, dass dies nicht nur für sie von Vorteil sei, sondern auch die *Rabenkrallen* als ihre Retter gut dastehen lassen würde. Zögern die Heldinnen, darauf einzugehen, bietet sie ihnen den Gewinn ihres Boltan-Spiels der vergangenen Nacht (rund acht Dukaten in kleinen Münzen) als zusätzlichen Anreiz.

Welche Folgen hat das Ereignis für die Heldinnen? Lassen sich die *Rabenkrallen* auf die Bitte ein und gelingt es ihnen, den Gesandten mit einer glaubwürdigen Geschichte zu überzeugen (Probe auf *Überreden (Manipulieren)* –3), haben sie in Esmeralda für die Zukunft eine dankbare Helferin gewonnen. Sie kann beispielsweise deren Abwesenheit vor dem Gesandten oder den Bediensteten des Palasts verbergen. Sagen die Heldinnen hingegen die Wahrheit, steigen sie in Decius Gunst und gewinnen sein Vertrauen. Esmeralda aber schmolzt ihnen gegenüber, straft sie fortan mit Nichtachtung und versucht womöglich sogar, die Heldinnen bei etwas Verbotenem zu ertappen, um sie ihrerseits zu verpetzen.

Auf Seiten des Horasreiches? Auch Heldinnen in horasischen Diensten können durch ihre Entscheidung entweder bei Esmeralda oder Decius Pluspunkte sammeln beziehungsweise sich deren Zorn zuziehen.

Decius auf der Brücke

Was ist geschehen? Decius Paligan nutzt eine der zahlreichen Verhandlungspausen, um die vor kurzem errichtete Brücke über den Tirob zu besichtigen. Vor Ort hat er den Einfall, sich mit der Brücke als Kulisse porträtieren zu lassen, und er nimmt in triumphaler Pose Aufstellung. Einige Einheimische werden Zeugen der Szene und fühlen sich von dem herrschaftlichen Auftreten der Al'Anfaner provoziert. Von einigen lautstarken Wortführern zusätzlich angestachelt, bildet sich ein zorniger Menschauflauf, der dem Gesandten den Weg zurück in die Stadt versperrt.

Wie werden die Heldinnen darin verwickelt? Sofern die *Rabenkrallen* den Gesandten nicht ohnehin auf seinem Ausflug begleitet haben, um für seinen Schutz zu sorgen, werden sie von der aufgelösten Esmeralda alarmiert. Sie berichtet, dass ein wütender Mob versuche, ihren Stiefvater von der Brücke herab in den Fluss zu stoßen.

Was können die Heldinnen tun? Decius hat die unerwartete Wendung der Ereignisse die Sprache verschlagen, daher ist es an den Heldinnen, die Situation zu beruhigen oder einen anderen Weg zu finden, den Gesandten sicher aus seiner misslichen Lage zu befreien. Eine Möglichkeit wäre, zu den Menschen zu sprechen, um sie zu beruhigen (Probe auf *Überreden (Manipulieren)* –2) oder eine Ablenkung zu organisieren, um den Auflauf zu zerstreuen, ehe er weitere Teilnehmer gewinnt. Die versammelten



Menschen sind unbewaffnet und lassen sich auch mit gezogenen Klingen zurückdrängen; ein solches Vorgehen kann dem Ruf Al'Anfas aber zusätzlich schaden. Denkbar wäre auch, die Garde des Fürst-Protektors zur Hilfe zu rufen, die dann ihrerseits einen Weg für den Gesandten bahnt. Als Gegenspieler der Heldinnen erweist sich insbesondere einer der Wortführer der Empörung: **Thronwind Spichbrecher** (Mitte 50, wettergegerbtes Gesicht, verhärtet, Holzbein, heisere Stimme, verbissen, paranoid; meisterlicher Seeoffizier; Willenskraft 9 (14/13/12), SK 1). Er ist Kapitän der Karavelle *Unverzagt*, die als Teil der Südmeerflotte des Mittelreiches im Hafen vor Anker liegt. Im Kampf gegen die Schrecken der Blutigen See und die Schiffe des Heptarchen der Meere, **Darion Paligan**, hat Thronwind nicht nur viele Freunde und Kameraden, sondern auch sein rechtes Bein verloren. Seitdem hasst er alles, was den Namen Paligan trägt und vermutet auch hinter den Al'Anfanern und insbesondere hinter deren Gesandtem Verschwörer und Dämonenbündler, die gekommen sind, um Hôt-Alem und dem Mittelreich zu schaden.

Welche Folgen hat das Ereignis für die Heldinnen?

Je nachdem, welches Vorgehen sie gewählt haben, sind die **Rabenkrallen** möglicherweise als Angehörige der Delegation für die Menschen in der Stadt deutlich sichtbar geworden, was es ihnen erschweren kann, sich in den folgenden Tagen unerkannt in der Stadt zu bewegen. Ihr Handeln hat aber auch Folgen für den Ruf der Gesandtschaft insgesamt. Ist es ihnen gelungen, die Situation friedlich zu regeln, beruhigt sich die aufgewühlte Stimmung wieder. Haben sie dagegen einen gewaltsamen Weg gewählt, spricht sich dies rasch in Hôt-Alem herum und schadet dem Ruf Al'Anfas. In diesem Fall müssen sie zukünftig noch diskreter vorgehen, um nicht als Al'Anfaner erkannt und angefeindet zu werden. Auch die drei Berater des Fürst-Protektors sind ihnen gegenüber dann mit Zugeständnissen zurückhaltender, da sie nicht den Zorn der Bevölkerung auf sich ziehen wollen. Hinzu

kommt, dass Thronwind Spichbrecher auf die Heldinnen aufmerksam geworden ist, was ihnen beim folgenden Ereignis das Vorgehen erleichtern oder erschweren kann.

Auf Seiten des Horasreiches? Die Heldinnen können versuchen, die teilweise bereits vorhandenen Vorurteile, die in der Bevölkerung gegen die Al'Anfaner bestehen, unauffällig zu verstärken, um sicherzustellen, dass auf absehbare Zeit kein enges Bündnis zwischen Al'Anfa und Hôt-Alem zustande kommen wird.

Zwischenfall auf See

Was ist geschehen? Das al'anfanische Galeeren-Geschwader unter Commandante Diago Delazar (siehe Seite 15) kreuzt in Sichtweite der Stadt in der Alemitischen Bucht. In der Absicht, den Druck zu erhöhen und damit die Verhandlungen zu unterstützen, nähern sich die Galeeren jeden Tag ein kleines Stück weiter den Hafenbefestigungen, ehe sie wieder abdrehen. Während die meisten Bewohner der Stadt das Ganze als typisch al'anfanische Machtdemonstration abtun und darüber allenfalls den Kopf schütteln, empfinden einige Offiziere und Matrosen der kaiserlichen Südmeerflotte das selbstbewusste Auftreten der Schwarzen Armada in den Gewässern Hôt-Alems als Demütigung und Provokation. Akiljas Agenten tun ihr Bestes, Öl ins Feuer zu gießen, und sind bald erfolgreich: Insbesondere Thronwind Spichbrecher (siehe oben), der Kapitän der Karavelle *Unverzagt*, brennt vor Zorn. Vergeblich versucht er seine Vorgesetzte, Admiralin Praiadanya Seridarez, zu überzeugen, seinem Schiff zu gestatten, auszulaufen, um den Al'Anfanern eine Lektion zu erteilen. Praiadanya aber, die auf eine Lösung am Verhandlungstisch hofft, erteilt dem Ansinnen eine klare Abfuhr, was Thronwinds Wut nur noch mehr entfacht. Nachdem er auch mit dem Versuch scheitert, die übrigen Kapitäne der Flotte von der Notwendigkeit zu überzeugen, den Al'Anfanern die Stirn zu bieten, beschließt er, auf eigene Faust zu handeln.

Wie werden die Heldinnen darin verwickelt? Die Heldinnen können Zeugen eines hitzigen Streits zwischen Praiadanya und Thronwind werden, etwa, wenn sie die Admiralin aufsuchen, um mit ihr als Ratsmitglied zu verhandeln. Der Kapitän verlässt verbittert den Raum, den die *Rabenkrallen* gerade betreten und murmelt (unbemerkt von Praiadanya, aber belauscht von den Heldinnen), dass es an der Zeit sei, die Sache selbst in die Hand zu nehmen. Behalten die Heldinnen Thronwind, der ihnen gegebenenfalls bereits von der Begegnung auf der Tirob-Brücke bekannt ist, im Auge, können sie beobachten, dass dieser sein Schiff heimlich zum Auslaufen vorbereiten lässt.

Was können die Heldinnen tun? Reagieren die *Rabenkrallen* schnell, kann es ihnen gelingen, an Bord zu gelangen und Thronwind zu überwältigen, noch ehe die *Unverzagt* den Anker lichtet. Zögern sie zu lange oder messen sie den Worten des Kapitäns zunächst keine größere Bedeutung bei, erfahren sie erst, was geschehen ist, als das Schiff bereits unter vollen Segeln den Hafen verlässt.

Thronwind lässt das Schiff in direktem Kollisionskurs auf die schwarzen Galeeren zusteuern, vorgeblich, um die Al'Anfaner aus dem Hoheitsgebiet des Fürst-Protektorats zu vertreiben. Tatsächlich aber hofft er, dass jemand an Bord der al'anfanischen Schiffe die Nerven verlieren und die *Unverzagt* unter Beschuss nehmen wird. Dies würde es ihm ermöglichen, zurückzuschießen und die Galeeren in einen Kampf zu verwickeln. Dass die Al'Anfaner in der Überzahl sind und die *Unverzagt* vermutlich versenken werden, nimmt er dabei billigend in Kauf. Er hofft, dass sein Opfer und das seines Schiffes der Admiralin und den anderen Kapitänen der Südmeerflotte endlich die Augen für die Niedertracht der Al'Anfaner öffnet und diese dann gezwungen sein werden, etwas zu unternehmen.

Die Heldinnen können versuchen, die al'anfanischen Schiffe (beispielsweise durch Lichtsignale, Flaggensignale oder den Einsatz von Magie) zu warnen, damit sie abdrehen und sich rechtzeitig zurückziehen, ehe die *Unverzagt* sie erreicht. Gelingt dies, fehlt Thronwind die Rechtfertigung, die Galeeren weiter zu verfolgen. Zwar versucht er dies dennoch, wird in diesem Fall aber von seiner ersten Offizierin abgesetzt, die das Schiff anschließend zurück in den Hafen steuern lässt.

Scheitert der Versuch, eine bewaffnete Auseinandersetzung zu vermeiden, können die *Rabenkrallen* sich immerhin dadurch hervortun, dass sie die Kapitäne der übrigen kaiserlichen Schiffe in Hôt-Alem davon abhalten, ihrerseits auszulaufen, um der *Unverzagt* beizustehen, wodurch sich der Zusammenstoß zu einer ausgewachsenen Seeschlacht ausweiten würde. Dies kann entweder durch Überzeugungsarbeit gelingen oder indem die Heldinnen die Admiralin so schnell wie möglich zum Hafen bringen, die dann ihrerseits die Ordnung wiederherstellt. Auch gilt es in diesem Fall, die Besatzung der sinkenden *Unverzagt* so rasch wie möglich zu retten.

Welche Folgen hat das Ereignis für die Heldinnen? Haben die Heldinnen Thronwind aufgehalten oder

konnten sie auf anderem Wege verhindern, dass sein Plan aufgeht, gewinnen sie damit die Dankbarkeit von Praiadanya Seridarez. Sie zeigt sich in diesem Fall bei Verhandlungen um die Rechte zur Hafennutzung durch al'anfanische Schiffe deutlich aufgeschlossener als zuvor. Hat der unversöhnliche Kapitän dagegen den Tod auf See gefunden, womöglich sogar mit einem großen Teil seiner Besatzung, nimmt die Admiralin dies den Al'Anfanern, wenn auch nicht unbedingt den *Rabenkrallen* persönlich, sehr übel. Die Heldinnen können einen Teil des angerichteten Schadens wiedergutmachen, wenn sie darauf verweisen können, dass sie zumindest eine größere Eskalation verhindert und damit schlimmeren Schaden abgewehrt haben.

Auf Seiten des Horasreiches? Auch für Heldinnen in horasischen Diensten ist eine totale Eskalation nicht wünschenswert. Wenn sie, ohne ihre Tarnung zu gefährden, die richtigen Worte finden, können sie aber die Gelegenheit nutzen, um zu erreichen, dass der Hafen von Hôt-Alem auch zukünftig für al'anfanische Schiffe versperrt bleibt.

Die Prüfung der Golgaritin

Was ist geschehen? In Hôt-Alem befindet sich, benachbart zum Borontempel, eine kleine Ordensfestung der Golgariten. Die Ordensniederlassung im Fürst-Protektorat wurde einst auf Bestreben des Garether Kaiserhauses gegründet und ist neben dem Ordenshaus in Brabak der einzige Stützpunkt der Golgariten in der Region. Während der Orden im Norden schon lange den Kampf gegen die Schattenlande und ihre Hinterlassenschaften als vordringliches Ziel erkannt hat, befinden sich unter den Golgariten in Hôt-Alem noch immer einige, die entschlossen an der Bekämpfung der al'anfanischen Häretiker als zentrale Aufgabe des Ordens festhalten. Zu diesen Traditionalistinnen zählt auch die ergraute Ordensritterin ♀ *Khorena Berling* (Mitte 60, asketische Züge, aufrechte Haltung, hartnäckige Nackenschmerzen, gradlinig, knapp; meisterliche Ordenskriegerin; Willenskraft 12 (16/14/10), SK 2). Sie kann weder die Al'Anfaner noch die in ihren Augen nicht minder ketzerischen Kemi leiden und war anfangs fest entschlossen, sich jedem Kämpfer Al'Anfas oder Kemis in den Weg zu stellen, der versucht, den Boden Hôt-Alems zu betreten. Zunächst bestärkt, dann aber auch zum Grübeln gebracht, wurde sie durch einen Traum, den sie in zwei aufeinanderfolgenden Nächten hatte, in dem ein Rabe sein Nest gegen drei weiße Krähen verteidigt.

Wie werden die Heldinnen darin verwickelt? Khorena möchte sich selbst ein Bild von den Al'Anfanern und deren Interessen machen und hat deshalb Decius Palignan um ein Gespräch gebeten. Dieser argwöhnt jedoch eine Hinterlist und ihm ist die Angelegenheit zudem lästig. Daher entsendet er die bewährten *Rabenkrallen* und befiehlt ihnen, als seine Bevollmächtigten die Ordensfestung der Golgariten aufzusuchen.

Was können die Heldinnen tun? Die Ordensritterin zeigt sich zunächst enttäuscht, dass der al'anfanische Gesandte nicht selbst gekommen ist, nimmt dann aber

widerwillig das Gesprächsangebot der *Rabenkrallen* an. Durch hartnäckiges Fragen versucht sie zur ergründen, ob der Feldzug Prinzessin Rhôndas und ihrer al'anfanischen Verbündeten eine Bedrohung für Hôt-Alem und insbesondere für die in der Stadt praktizierte Boron-Verehrung nach Puniner Ritus darstellt. Um Khorena zu überzeugen, ist es erforderlich, all ihre Fragen zufriedenstellend und möglichst ehrlich zu beantworten (Proben auf *Bekehren & Überzeugen* oder *Überreden*).

Welche Folgen hat das Ereignis für die Heldinnen?

Ist es den *Rabenkrallen* gelungen, Khorena begreiflich zu machen, dass die militärischen Pläne Al'Anfas nicht vorsehen, Hôt-Alem oder dem Puniner Ritus zu schaden, willigt sie ein, nichts gegen den al'anfanischen Marsch über die Tirob-Brücke zu unternehmen. Konnten die Heldinnen sie nicht überzeugen oder haben sie sich im Streit von ihr getrennt, tritt sie an dem Tag, als der Heerzug den Tirob überqueren will, auf die Brücke und droht an, jedem mit der Klinge in der Hand entgegenzutreten, der versucht, den Fluss zu überschreiten. Die Heldinnen haben dann noch eine letzte Gelegenheit, sie davon zu überzeugen, dass ihr Tun sinnlos ist und es nicht im Sinne Borons sein kann, wenn sie ihr Leben nutzlos opfert. Andernfalls findet sie im Kampf den Tod, nachdem sie zuvor zwei Ordenskrieger der Boronsrabens schwer verwundet hat. Abseits dieser Ereignisse verhält sich der Golgariten-Orden im Rabenkrieg offiziell neutral, dies gilt auch für die anderen in Hôt-Alem lebenden Ordensmitglieder.

Auf Seiten des Horasreiches? Gelingt es den Heldinnen (gegebenenfalls indem sie ihre wahre Identität offenbaren), Khorena davon zu überzeugen, dass ein Kampf gegen Al'Anfa zu diesem Zeitpunkt sinnlos ist

Der Mord an Tsaël Barrera

Das einzige Ereignis, das zeitlich genauer festgelegt ist, ist die Ermordung von Tsaël Barrera durch Unnio Montez während der zweiten Nacht in Hôt-Alem. Auch hier hast du die Möglichkeit, den Zeitpunkt notfalls um ein oder zwei Tage nach hinten zu verschieben, ohne dass dadurch die Handlung insgesamt durcheinandergerät. Bemühen sich die Heldinnen um die Aufklärung des Todesfalls, können sie durch eine Untersuchung des Leichnams und Tatorts rasch herausfinden, dass sich keine Kampf- oder Abwehrspuren finden lassen. Tsaël wurde aus nächster Nähe mit einem geraden Stich ins Herz getötet und hatte keine Gelegenheit, ihren Säbel zu ziehen. Sie hat den Täter also offenbar gekannt und ihm vertraut. Dies schränkt den Kreis der Verdächtigen erheblich ein und lässt vermuten, dass der Mörder innerhalb der Gesandtschaft zu finden sein dürfte.

Je nach Vorgehensweise der Heldinnen können sie Unnio entweder des Mordes überführen und infolgedessen auch seinen Verrat aufdecken oder ihn bei der Informationsweitergabe an das Orealbanner beobachten und so seinem Motiv für den Mord auf die Spur kommen.

und sie ihre Entschlossenheit besser für einen anderen Zeitpunkt aufsparen sollte, können sie in ihr eine Verbündete gewinnen. Dies mag den Interessen des Adlerthrons später noch von Nutzen sein.

Das Orealbanner

Marvana Zornbrecht, die langfristige Gegenspielerin der Helden, hat eine Söldnergruppe angeworben, die auf Sabotage und Attentate spezialisiert ist. Die meisten der Söldner sind Veteranen der Dukatengarde oder der anderen al'anfanischen Eliteregimenter, die aus dem einen oder anderen Grund unehrenhaft aus ihren Einheiten entlassen wurden oder mit knapper Not dem Galgen entkommen sind. In Verballhornung des traditionsreichen Namens der Dukatengarde nennen sie sich Orealbanner. Zum Zeitpunkt des Abenteuers umfasst die Einheit 14 Personen, darunter eine Spinnenhexe und ein Magier aus Mengbilla.

Das Orealbanner ist den Helden nach Hôt-Alem nachgereist und folgt Marvanas Anweisungen. Deren Rachefantasie sieht vor, dass die verhassten *Rabenkrallen* zu nächst spektakulär scheitern und anschließend den Tod finden sollen. Dementsprechend steigern sich auch das Tempo und die Angriffslust der Söldner von Tag zu Tag. Während diese zunächst vor allem damit beschäftigt sind, den Helden Steine in den Weg zu legen und deren Verhandlungen zu sabotieren, gehen sie ab dem zweiten oder dritten Tag mehr und mehr zu anfangs verdeckten und schließlich ganz offenen Anschlägen auf das Leben der *Rabenkrallen* über.



Die Anzahl der entsandten Söldner ist festgelegt, sodass deren Angriffe spätestens dann enden, wenn es den Helden gelungen ist, sie alle aufzuspüren und zu überwältigen. Es ist aber nicht ausgeschlossen, dass nach mehreren misslungenen Sabotageakten und Anschlägen die verbliebenen Mitglieder des Orealbanners zu dem Schluss gelangen, dass sie die *Rabenkrallen* unterschätzt haben und dementsprechend zögerlicher und vorsichtiger vorgehen, sodass die Helden eine Atempause erhalten.



Im umgekehrten Fall, etwa, wenn die Helden unerwartet rasche Erfolge gegen das Orealbanner erzielen, ist es möglich, dass diese in Hôt-Alem einige zusätzliche Schlagetots zur Unterstützung anwerben oder einige später eintreffende Nachzügler als Verstärkung erhalten.

Stets informiert

Das Orealbanner wird von Unnio Montez (siehe Seite 20) über die Pläne und Bewegungen der *Rabenkrallen* informiert, sodass die Söldner die Möglichkeit haben, diesen zu folgen, Hinterhalte zu legen oder ihnen bei Nachforschungen und Zeugenbefragungen knapp

zuvorzukommen. Unnio trifft sich zur Informationsweitergabe mit dem Straßenjungen **Lucan** (11, zerzaustes schwarzes Haar, mager, schlechte Zähne, flink) am Dienstboteneingang des Palastes. Dieser überbringt die Nachricht dann umgehend an das Orealbanner.

Nachdem es den Helden gelungen ist, Unnio als Verräter zu enttarnen, kann gegebenenfalls der später eintreffende Odilo Kugres-Estrazar (siehe Seite 15) die Rolle des Informanten übernehmen. Odilo ist im Gegensatz zu Unnio jedoch geübt darin, keine verräterischen Spuren zu hinterlassen, sodass die Helden zwar den Verdacht erlangen können, dass sich ein weiterer Informant in der Delegation befindet, zunächst aber keine Hinweise finden, die auf Odilo als Verdächtigen hindeuten.

Sabotage

Um die Bemühungen der al'anfanischen Delegation und insbesondere der *Rabenkrallen* zu stören, nutzt das Orealbanner alle sich bietenden Möglichkeiten. Unter Umständen sind sie sogar bereit, Akilja oder ihren Agenten Informationen zuzuspielen, um den Helden zu schaden. Nachfolgend findest du einige Beispiele, die du beliebig abwandeln und um eigene Ideen ergänzen kannst. Spätestens wenn die Helden zwei oder dreimal bei zuvor zugänglichen Gesprächspartnern auf reservierte Reaktionen treffen, sollten sie erkennen, dass jemand versucht, ihren Ruf zu untergraben und ihre Kontaktpersonen einzuschüchtern. Bei Nachforschungen in der Stadt werden sie dann schnell selbst mit den Gerüchten und ihren Folgen konfrontiert.

- Sofern die *Rabenkrallen* offen als Soldaten auftreten, versuchen die Söldner, sie in Verruf zu bringen, etwa indem sie Gerüchte über angeblich begangene Kriegsgräueltaten in der Stadt verbreiten. Weitere Methoden sind offenkundige Bestechungsversuche und bewusst ungeschickte Einschüchterungsversuche im Namen der Helden.
- Um in der Stadt eine gegenüber Al'Anfa und Prinzessin Rhônda feindselige Stimmung zu schaffen und damit der Delegation ihre Arbeit zu erschweren, schüren die Söldner die bei einigen Stadtbewohnern ohnehin bereits vorhandene Unzufriedenheit und sorgen für Gerede über angebliche Pläne Oderin du Metuants, das gesamte Fürst-Protectorat zu besetzen und in das Imperium von Al'Anfa einzugliedern. Die in die Stadt entsandten Diplomaten seien in Wahrheit Spione, die die Schwachstellen der Befestigungsanlagen erkunden sollen.
- Gerade wenn die *Rabenkrallen* (erkennbar) unter Zeitdruck stehen, nutzt das Orealbanner seine Möglichkeiten, um ihnen das Vorankommen zu erschweren. So können dringend benötigte Gegenstände entwendet, Wege durch scheinbar zufällige Störungen verlängert und Informanten der Helden bestochen oder zusammengeschlagen werden, damit sie fortan schweigen oder der Empfehlung folgen, Hôt-Alem umgehend zu verlassen. Die Zauberkundigen der Söldnereinheit nutzen hierbei auch die Möglichkeiten der Beherrschungsmagie, insbesondere die Zaubersprüche GROSSE GIER und IMPERAVI.

Attentate

Zeigen die Sabotageversuche nicht die erhoffte Wirkung, gehen die Kämpfer des Orealbanners bald dazu über, die Helden direkt anzugreifen. Dies beginnt mit weniger auffälligen Unfällen und steigert sich bis zu offenen Angriffen.

- Die Söldner versuchen zunächst, die *Rabenkrallen* durch zufällig erscheinende Unfälle, etwa herabstürzende Dachziegel oder Mauerstücke, zu dezimieren oder zumindest zu schwächen. Da dem Orealbanner die Ziele der Helden häufig bekannt sind, wenn diese in der Stadt unterwegs sind, haben die Attentäter die Möglichkeit, ihre Fallen wie Fluchtwege gut vorzubereiten. Dadurch ist es für die *Rabenkrallen* nicht einfach, die Verursacher zu entdecken und zu fassen.
- Im Laufe der Verhandlungen nehmen die Mitglieder der al'anfanischen Delegation an mehreren offiziellen Gastmählern teil. Das Orealbanner versucht diese Gelegenheiten zu nutzen, um die Helden zu vergiften. Dazu bestechen sie zunächst Mitglieder des Küchenpersonals, um den *Rabenkrallen* ein Pulver in Wein oder Speisen zu mischen (angeblich harmloses Rauschmittel, das nur dafür sorgen soll, dass sich die Al'Anfaner an der Tafel blamieren). Zeigen Bestechungsversuche keinen Erfolg mehr, was spätestens nach dem ersten bekannt gewordenen Vergiftungsfall der Fall ist, geht das Orealbanner dazu über, Küchenangestellte oder Diener beziehungsweise deren Familien einzuschüchtern, um die Vergiftungen fortzusetzen. Wenn sich die Möglichkeit ergibt, schleichen sich auch einzelne Mitglieder des Orealbanners als Diener verkleidet im Palast ein, um den *Rabenkrallen* eine Flasche Wein oder einen Obstteller mit den besten Empfehlungen des Fürst-Protectors (oder eines der Ratsmitglieder) zu überbringen. Kehren die Helden von einem Ausflug in die Stadt zurück, kann es geschehen, dass sie eine Schlange, eine giftige Spinne oder einen Skorpion in ihrem Bett vorfinden.
- Als letzte Eskalationsstufe geht das Orealbanner auch zu offenen Angriffen über. Dies können Armbrustbolzen aus sicherer Entfernung, aber auch vergiftete Wurfdolche oder der sorgfältig geplante Hinterhalt in einer Gasse in einem der ärmeren Teile der Stadt sein. Die Söldner nutzen dabei ihr durch Beobachtungen beziehungsweise die Berichte Unnios erlangtes Wissen über die Stärken und Schwächen der *Rabenkrallen*. Sie greifen ohne Vorwarnung und mit ganzer Härte an, um die Helden aus dem Gleichgewicht zu bringen und ihnen keine Gelegenheit zu geben, sich zu organisieren und ihre besonderen Fähigkeiten (schwere Waffen, Magie, Götterwirken usw.) zum Einsatz zu bringen. Gleichwohl kann es auch den erfahrenen Söldnern des Orealbanners passieren, dass sie die Stärke der *Rabenkrallen* falsch einschätzen oder durch ihre Siegesgewissheit nachlässig werden. Sofern die Helden zuvor bereits einige der Söldner getötet oder

gefangen genommen haben, mag bei einigen ihrer Gegner der Wunsch nach Vergeltung überwiegen, sodass diese bei der Aussicht auf Rache kurzzeitig einen zuvor abgesprochenen Plan vernachlässigen und den Helden damit eine Schwachstelle bieten.

Kukris

Stufe: 4

Art: Einnahme- und Waffengift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6-1 SP pro KR, Juckreiz (1 Stufe *Verwirrung*), Krämpfe (1 Stufe *Schmerz*) / 1W3-1 SP; Krämpfe (1 Stufe *Schmerz*)

Beginn: 10 KR (Schaden und Juckreiz), 15 KR (Krämpfe)

Dauer: bis zum Tod / 50 KR

Kosten: 350 Silbertaler

Omrais

Stufe: 4

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6-1 SP pro KR, Brennen am ganzen Körper (1 Stufe *Schmerz*) / 1W3-1 SP pro KR, leichtes Brennen

Beginn: 5 Minuten

Dauer: 30 KR / 15 KR

Kosten: 250 Silbertaler

Der Schwarzmagier und die Spinnenhexe

MU 15 KL 14 IN 14 CH 14

FF 12 GE 14 KO 13 KK 11

LeP 32 AsP 44 KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 3 ZK 1 GS 8

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

Dolch: AT 16 PA 9 TP 1W6+2 RW kurz

Magierstab, lang (2H): AT 15 PA 11 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE: 0/0 (normale Kleidung)

Vorteile/Nachteile: Krankheitsresistenz I / Persönlichkeitsschwächen (vor allem Arroganz)

Sonderfertigkeiten: Muttersprache Garethi III, u. a. Bindung des Stabes (Schwarzmagier), Vertrautbindung (Spinnenhexe)

Talente: Einschüchtern 13, Gassenwissen 6, Handel 6, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 4, Magiekunde 12, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 10, Überreden 5, Verbergen 6, Willenskraft 13

Zauber:

Schwarzmagier: Horriphobus 14, Imperavi 13, Incendio 12, Invocatio Minor 13, Schwarzer Schrecken 13

Spinnenhexe: Große Gier 12, Hexengalle 11, Krabbelnder Schrecken 14, Spinnenlauf 12, Spinnenruf^{FAMIII120} 14

Kampfverhalten: siehe Seite 51

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Der Beweis

Die Umsetzung des Auftrags hat Marvana zwar in die Hände des Orealbanners gelegt, die Angelegenheit beschäftigt sie jedoch zu sehr, um einfach nur abzuwarten. Von Rachedurst getrieben, kann sie nicht davon ablassen, dass Vorgehen der Söldner aufmerksam zu verfolgen. Sie hat daher zusätzlich einen ihrer Adjutanten in der Verkleidung eines einfachen Hafenarbeiters nach Hôt-Alem entsandt, der ihr mittels Brieftauben regelmäßig über die Fortschritte Bericht erstattet und die Befehle der Generalin an das Orealbanner weiterleitet. **■ Pedro Gómez** (22, kurzgeschorenes Haar, Sonnenbrand, maßgeschneiderte Offiziersstiefel, schüchtern, linkisch, gutes Gedächtnis; durchschnittlicher Offizier) haben die Helden bereits im zweiten Abenteuer der Kampagne, auf dem Marsch von Qinsay nach Trus kennengelernt. Sie wissen daher um seine Verbindung zu Marvana Zornbrecht. Gelingt es ihnen, Pedro lebendig gefangen zu nehmen und zum Sprechen zu bringen, haben sie mit ihm einen eindeutigen Beweis für die Verwicklung der Generalin in die Attentate und Sabotageversuche.

Orealbanner-Mitglied

MU 15 KL 12 IN 13 CH 12

FF 12 GE 15 KO 15 KK 15

LeP 40 AsP – KaP – INI 15+1W6

AW 8 SK 2 ZK 3 GS 8

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

Boronsichel (2H): AT 17 PA 8 TP 2W6+4 RW mittel

Brabakbengel: AT 16 PA 8 TP 1W6+6 RW mittel

Dolch: AT 16 PA 9 TP 1W6+2 RW kurz

Langschwert: AT 17 PA 10 TP 1W6+4 RW mittel

Kriegsbogen: FK 15 LZ 2 TP 1W6+8 RW 25/50/100

Leichte Armbrust: FK 15 LZ 8 TP 1W6+6 RW 10/50/80

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

Vorteile/Nachteile: Krankheitsresistenz I / Persönlichkeitsschwächen (vor allem Arroganz)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I+II, Entwaffnen (Brabakbengel, Langschwert), Finte I+II (Waffenlos, Dolch, Boronsichel, Brabakbengel), Kampfreflexe I, Muttersprache Garethi III, Ortskenntnis (Al'Anfa), Präziser Schuss/Wurf I (Kriegsbogen), Rundumschlag I (Boronsichel, Brabakbengel, Langschwert), Sturmangriff (Boronsichel, Brabakbengel, Langschwert), Vorstoß (Boronsichel, Brabakbengel, Langschwert), Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Boronsichel, Brabakbengel, Langschwert)

Talente: Einschüchtern 12, Gassenwissen 6, Handel 6, Körperbeherrschung 13, Kraftakt 14, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 10, Überreden 5, Verbergen 6, Willenskraft 13

Kampfverhalten: siehe Seite 51

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

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

Kampftechnik Zweihandschwerter

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Boronsichel (2H)	2W6+3	KK 14	0/-2	mittel	4 Stein	180 HF	400 S

Kampftechnik Bögen

Waffe	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis
Kriegsbogen	1W6+8	2 Aktionen	25/50/100	Pfeile	1 Stn	140 HF	100 S

Hinweise zur Ausgestaltung des Finales

Das Abenteuer ist modular aufgebaut, um jeder Spielgruppe möglichst viel Entscheidungsfreiheit für eine individuelle, auf die Heldinnen zugeschnittene Ausgestaltung der Handlung zu bieten. Es enthält daher kein nach einem festen Muster vorgeplantes Finale, in dem die *Rabenkrallen* an einem bestimmten Ort oder zu einer bestimmten Zeit einen Durchbruch bei den Verhandlungen erreichen oder auf ihre Widersacher treffen. Um dich als Meister bei der Entwicklung eines spannenden Abenteuerhöhepunkts zu unterstützen, bietet der folgende Abschnitt einige Hinweise und Tipps, die du nutzen kannst. Es ist zwar kaum möglich, alle kreativen Ideen vorherzusehen, auf die deine Spielerinnen kommen können, dir stehen aber eine Reihe von Anregungen zur Verfügung, wie du auf die naheliegenden Vorgehensweisen der Heldinnen eingehen kannst.

Ziele der Heldinnen

Es ist hilfreich, wenn die Spielerinnen bei aller Entscheidungsfreiheit die Ziele, die ihre Charaktere verfolgen, nicht aus den Augen verlieren, damit sie am Ende des Abenteuers das Gefühl verspüren, dass diese etwas erreicht haben. Für die Heldinnen gilt es im Wesentlichen vier Ziele zu erreichen:

- Um Oderins Auftrag zu erfüllen, müssen sie alle drei Mitglieder des Rates von Hôt-Alem dazu bewegen, einem Durchmarsch des Heeres durch das Territorium des Fürst-Protectorats und einer Überquerung der Tirob-Brücke zuzustimmen. Zugleich gilt es den Gesandten des Kaiserhofes davon abzuhalten, ein Veto gegen einen entsprechenden Ratsbeschluss einzulegen. Dies muss spätestens bis zum 25. Hesinde gelingen und die Heldinnen müssen sicherstellen, dass bereits überzeugte Ratsmitglieder nicht wieder von der Gegenseite beeinflusst oder unter Druck gesetzt werden, ehe der offizielle Ratsbeschluss gefasst und verkündet wurde.
- Parallel zu den Verhandlungen über den Durchmarsch gilt es zu verhindern, dass Akilja de Cavazo ihrerseits Verhandlungserfolge erreicht, die den Verlauf des Boronszuges spürbar behindern. Auch sollte es den Agenten der Kemi-Gesandten nicht gelingen, die Bewohner in der Stadt gegen Prinzessin Rhônda und ihre al'anfanischen Verbündeten aufzuhetzen.

Die zeitliche Dimension

Da unterschiedliche Handlungspfade zur Verfügung stehen, denen die Heldinnen folgen können, liegt es weitgehend in ihrer Hand, wann sie einen Erfolg bei den Verhandlungen erzielen und auf welchem Weg. Die Handlung kann jedoch eine besondere Dramatik entwickeln, wenn es den Heldinnen tatsächlich erst am letzten Tag, kurz vor Ende der von Oderin gesetzten Frist, gelingt, ihr Ziel zu erreichen. Ein früherer Erfolg wird von Spielerinnen schnell als zu leicht empfunden, während ein Verzetteln in Details oder gar das Verpassen der festgelegten Frist für Enttäuschung und Frustration am Spieltisch sorgen können. Die in den vorangegangenen Abschnitten beschriebenen Szenen und Figuren geben dir die Möglichkeit, durch den Einbau von Hindernissen oder das Einstreuen von zusätzlichen Hinweisen behutsam in den zeitlichen Verlauf einzugreifen und so das Vorankommen der Heldinnen zu beschleunigen oder zu verlangsamen, ohne dass die Spielerinnen dies als Gängelei empfinden.

Unter Umständen kann es hilfreich sein, zu diesem Thema ein klärendes Gespräch innerhalb der Gruppe zu führen. Sollte es bei euch am Spieltisch Einigkeit geben, dass die Heldinnen auch durch eine ungünstige Verkettung von Ereignissen scheitern beziehungsweise auch einmal unerwartet leichte Erfolge erringen dürfen, kannst du die stattfindenden Zwischenfälle und Hindernisse auch vorab festlegen und zeitlich verorten. So bleibt es stärker dem freien Spiel überlassen, welchen Ausgang die Handlung nimmt.



- Um sich selbst zu schützen, aber auch um zu verhindern, dass diese die errungenen Verhandlungserfolge sabotieren, müssen die Söldner des Orealbanners besiegt, gefangen genommen oder aus der Stadt vertrieben werden. Ein Ziel, das die Heldinnen nicht von Anfang an bewusst verfolgen, in diesem Zusammenhang aber erreichen sollten, ist es, die Verbindung des Orealbanners zu Marvana Zornbrecht aufzudecken.

- ☛ Während ihres gesamten Aufenthaltes in der Stadt müssen die *Rabenkrallen* außerdem darauf achten, größere Zwischenfälle zu verhindern. Falls dies an der ein oder anderen Stelle nicht gelingt, gilt es die Folgen so gut wie möglich abzumildern. Im Gegensatz zu den anderen, konkreteren Zielen sind bei diesem letzten Punkt vor allem ein schnelles Reaktionsvermögen und Improvisationstalent gefragt.

Aufbau des Spannungsbogens

Es kann der Spannung am Spieltisch zuträglich sein und das Erfolgsgefühl verstärken, wenn für die Spielerinnen ein sich steigernder Spannungsbogen erkennbar ist, der bestimmten Grundstrukturen einer spannenden Geschichte folgt. Wenn du einige grundlegende dramaturgische Konzepte bei der Vorbereitung des Abenteuers und während des Spiels im Hinterkopf behältst, kannst du sicherer auf Unvorhergesehenes reagieren und gegebenenfalls gezielt auf Tempo und Atmosphäre der Handlung Einfluss nehmen.

Es kann, auch um dir selbst den Überblick zu erleichtern, hilfreich sein, den Verlauf des Abenteuers gedanklich in mehreren Phasen zu planen. Möglich wäre beispielsweise eine dramaturgische Unterteilung in vier Abschnitte:

- ☛ Wenn die Heldinnen Hôt-Alem erreichen, wissen sie zunächst nicht genau, was sie dort erwartet. Die Spannung entsteht daher vor allem aus dem Unbekannten heraus und der Notwendigkeit, sich in einem fremden Ort zu orientieren.
- ☛ Haben sie einen ersten Eindruck von Palast und Stadt gewonnen und beginnen, sich zu entspannen, kannst du mit dem Erscheinen der Kemi-Gesandten und ihrer Helfer, die als offene Gegenspieler auftreten, ein neues Spannungselement ins Spiel bringen. Zwar hält sich Akilja de Cavazo selbst weitestgehend an die diplomatischen Gepflogenheiten, ihre Agenten sind jedoch weniger zimperlich in der Wahl ihrer Mittel.
- ☛ Nachdem die *Rabenkrallen* sich an die stete Konkurrenz durch die Delegation der Kemi gewöhnt haben, kann das Oreal-Banner als schwer einzuschätzender und noch schwerer zu fassender Gegenspieler in Erscheinung treten, um zusätzliche Spannung zu erzeugen. Das Wissen um eine weitere Gegnerfraktion, deren Ziele und Beweggründe für die Heldinnen zunächst nicht fassbar sind, setzt diese unter Druck. Möglicherweise fühlen sie sich veranlasst, zusätzliche Sicherheitsmaßnahmen zu ergreifen oder ihre Pläne und Vorgehensweisen zu überdenken.
- ☛ Eine letzte Zuspitzung erfährt die Handlung mit dem Finale des Abenteuers. Hierbei spielt einerseits der steigende zeitliche Druck eine wichtige Rolle, andererseits sollte auch erkennbar sein, dass die Gegenspieler nun alle ihnen zur Verfügung stehenden Mittel einsetzen, um einen Erfolg der Al'Anfaner zu verhindern. Je näher die *Rabenkrallen* ihrem Ziel kommen, desto mehr intensivieren ihre Gegner die Versuche, sie in letzter Minute doch noch scheitern zu lassen. Wenn die Heldinnen glauben, ihr Ziel bereits erreicht zu haben oder es zumindest in greifbare Nähe gerückt ist, stellt sich ihnen das Orealbanner zu einer letzten Konfrontation entgegen (siehe Seite 55).
- ☛ Die im Vorangegangenen beschriebenen Zwischenfälle und Hindernisse kannst du immer wieder zwischendurch nach eigenem Ermessen einstreuen. Sie dienen dazu, den Handlungsverlauf abwechslungsreicher und weniger vorhersehbar zu gestalten. Gleichzeitig lassen sie sich auch als Ablenkung oder falsche Spur nutzen, um die Herausforderung anspruchsvoller zu gestalten. Sie eignen sich auch, falls die Heldinnen an einer bestimmten Stelle unerwartet schnell erfolgreich waren und du ihr Vorankommen aus dramaturgischen Gründen bremsen möchtest.
- ☛ Eine Methode, die du zur Lenkung des Spannungsbogens nutzen kannst, ist es, wichtige Szenen hervorzuheben und unwichtige Szenen schneller abzuhandeln. Auf diese Weise gewinnen die Spielerinnen ein Gefühl dafür, welche Szenen für den weiteren Verlauf des Abenteuers von größerer Bedeutung sind, ohne dabei in ihrer Entscheidungsfreiheit eingeschränkt zu werden.
- ☛ Eine weitere Möglichkeit ist der regelmäßige Wechsel zwischen Spannung und Entspannung. Eine dauerhafte Steigerung der Spannung über viele Stunden hinweg ist eine beachtliche Herausforderung. Es macht Sinn, zwischendurch immer wieder auch ruhigere, entspannte, humorvolle oder sogar langweilige Szenen stattfinden zu lassen. Ein Beispiel für eine solche Szene wäre ein Verhandlungsgespräch zwischen Decius Paligan und dem Fürst-Protector, das keine Erfolge zu erbringen scheint und sich unangenehm in die Länge zieht. Solche Szenen machen es leichter, die Situation dann wieder gezielt zuzuspitzen. Gleichzeitig können sie den Spielerinnen aber auch das Gefühl vermitteln, dass ihre Heldinnen auf glühenden Kohlen sitzen, wenn sie während einer offiziellen Verhandlungsrunde zum Stillhalten gezwungen sind, zugleich aber wissen, dass der zeitliche Druck beständig steigt. Gut verdeutlichen lässt sich dies durch das Näherrücken der von Oderin gesetzten Frist oder ein bevorstehendes, heimliches Treffen in einem anderen Teil der Stadt, zu dem sie zu spät zu kommen drohen.

Am Ziel

Ist es den Heldinnen gelungen, die Unterstützung aller drei Ratsmitglieder zu gewinnen und Baron Linnart dazu zu bewegen, sich einem Beschluss zu Gunsten Al'Anfas nicht in den Weg zu stellen, rückt ihr Ziel in greifbare Nähe. Nun gilt es noch sicherzustellen, dass alle Ratsmitglieder wohlbehalten und ohne Verzögerung in den Palast gelangen, um die Entscheidung offiziell zu machen. Erhalten die Gegenspieler der Heldinnen Kenntnis vom Erfolg der *Rabenkrallen*, beschließen sie – soweit sie dazu noch in der Lage sind –, ein letztes Mal einzugreifen, indem sie versuchen, eines der Ratsmitglieder auf seinem Weg aufzuhalten oder gar zu entführen. Auch eine finale Konfrontation mit den Heldinnen ist denkbar (siehe unten).

Was kann ich tun, wenn ...

... die Heldinnen zögern oder sich nicht entscheiden können, wo sie anfangen sollen? Sofern die Heldinnen nicht von sich aus aktiv werden, kannst du ihnen in Gestalt von Decius Paligan oder Tsaël Barrera Aufgaben geben, die sie in die richtige Richtung lenken. Eine andere Möglichkeit wäre, dass sie auf das Vorgehen Akilja Algerin de Cavazos und ihrer Agenten aufmerksam werden und erkennen, dass sie dringend etwas unternehmen müssen, um gegenzusteuern.

... die Heldinnen vom Ziel abkommen oder sich in Details verzetteln? Auch hier kann ein Auftrag von Decius Paligan die Aufmerksamkeit der *Rabenkrallen* auf ihr eigentliches Ziel zurücklenken. Eine ähnliche Wirkung kann eine Nachricht von Oderin du Metuant haben, der sich bei den Heldinnen nach deren Fortschritt (gegebenenfalls in einem ganz bestimmten Punkt) erkundigt. Eine weitere Möglichkeit ist, dass die Heldinnen ein Gespräch der Kemi-Gesandten oder ihrer Helfer belauschen, bei dem diese sich darüber auslassen, dass die einfältigen Al'Anfaner sich offenkundig von Nebensächlichkeiten haben ablenken lassen.

... die Heldinnen einen Eklat provozieren oder sich gesellschaftlich ungebührlich verhalten? Benehmen sich die *Rabenkrallen* daneben oder werden sie auf frischer Tat bei etwas ertappt, das nicht mit dem Auftreten einer diplomatischen Gesandtschaft vereinbar ist, kann ihnen dies manche Tür (zunächst) verschließen. Finden sie keine glaubwürdige Begründung, um ihr Verhalten zu rechtfertigen, ist der einfachste Weg eine reumütige Entschuldigung bei den Betroffenen, gegebenenfalls verbunden mit dem Versprechen, dass sich etwas Derartiges niemals wiederholen wird. Eine weitere Möglichkeit, von der du aber nur sparsam Gebrauch machen solltest, ist, dass der Hof von Höt-Alem, aufgrund der leidvollen Erfahrungen mit dem geistig verwirrten Fürst-Protector, inzwischen eine gewisse Nachsichtigkeit gegenüber unangebrachtem Verhalten entwickelt hat und im Einzelfall auch einmal bereit ist, höflich darüber hinwegzusehen.



Sind alle Hürden überwunden, wird im Rahmen einer kurzfristig anberaumten Ratssitzung im Thronsaal des Palastes der einstimmige Beschluss gefasst, dass die Truppen Rhôndas und ihrer al'anfanischen Verbündeten das Gebiet des Fürst-Protectorats einmalig durchqueren und die Brücke über den Tirob nutzen dürfen. Konnten die Heldinnen auch eine Nutzung des Hafens für al'anfanische Schiffe erreichen, ist dies ebenfalls Bestandteil des Beschlusses. Sodann werden Akilja, Decius, Odilo und die Heldinnen hinzugebeten und offiziell über die Entscheidung des Rates informiert. Die Kanzlerin der Kemi reagiert äußerlich gefasst auf den Beschluss und wird nach dessen Bekanntgabe so rasch wie möglich mit ihren verbliebenen Agenten abreisen. Decius begibt sich gemeinsam mit den Heldinnen zu Oderin, um dem Schwarzen General die frohe Kunde zu überbringen.

In der Kürze liegt die Würze ...



Es ist durchaus möglich, dass die Kürze der Zeit, in der die Heldinnen die drei Ratsmitglieder auf ihre Seite ziehen müssen, deine Spielerinnen in große Schwierigkeiten bringt. Willst du ihnen dennoch ein Scheitern ersparen, bietet jede Mission Möglichkeiten zur Abkürzung:

- So könnte beispielsweise eine Laune des Fürst-Protectors diesen unvermittelt in vollem Ornat mitsamt Siegel im Quartier der Heldinnen (die er möglicherweise für eine Gesandtschaft aus dem Bornland oder Khunchom hält) auftauchen lassen, sodass die Infiltration seiner Gemächer im Palast obsolet wird.
- Um mittels einer gut erdachten, wasserdichten Lügengeschichte den unvollständigen Bericht der Maga Inarés zu erhalten, reicht es, die *Rabenkrallen* auf die weltfremde Gelehrte treffen zu lassen, wenn ihr Diener Ygor abwesend ist.
- Legat Solareon di Morundi könnte über die Ausweglosigkeit seiner Situation bereits so verzweifelt sein, dass er den *Rabenkrallen* von Anfang an reinen Wein einschenkt.
- Die Verhandlungen mit dem kaiserlichen Gesandten Linnart von Halberg könnte Decius Paligan auch ohne Mitwirkung der Heldinnen durchführen.
- Zu guter Letzt, ist es immer möglich, Akiljas Kemi-Agenten die eigentliche „Arbeit“ verrichten zu lassen, sodass die Heldinnen diesen nur noch die wertvolle Beute abjagen müssen.

Die finale Konfrontation

Durch den offen gestalteten Ablauf des Abenteuers lässt sich nicht mit Sicherheit vorhersagen, wann, wo und unter welchen Umständen der Entscheidungskampf zwischen den Heldinnen und dem Orealbanner stattfinden wird. Mit hoher Wahrscheinlichkeit wird die Entwicklung aber auf eine der drei im Folgenden näher beschriebenen Möglichkeiten beziehungsweise eine Mischform aus mehreren dieser Varianten hinauslaufen.

Die Heldinnen in der Defensive

Konzentrieren sich die Heldinnen in erster Linie darauf, ihren eigentlichen Auftrag zu erfüllen, und verhalten sich ansonsten eher defensiv, wird das Orealbanner spätestens dann zuschlagen, wenn erkennbar ist, dass die *Rabenkrallen* kurz davorstehen, ihr Ziel zu erreichen. Die Söldner versuchen dann, die Heldinnen in einen möglichst abgeschiedenen Teil der Stadt zu locken und anzugreifen. Als Lockmittel kann beispielsweise eine falsche Nachricht dienen, in der den *Rabenkrallen* vertrauliche Informationen über eines der Ratsmitglieder oder die Kanzlerin der Kemi zum Verkauf

Zu schnell, zu leicht ...

Gelingt es den Heldinnen durch Glück oder effizientes Vorgehen, das Orealbanner schon deutlich vor der Erfüllung ihres diplomatischen Auftrags zu überwältigen, sodass die Söldner nicht mehr als Gegner in einer finalen Auseinandersetzung kurz vor Ablauf der Frist auftreten können, kannst du auf folgende Möglichkeiten zurückgreifen: Die Agenten Akiljas können, soweit noch kampffähig, die Rolle des Orealbanners als Kampfgegner übernehmen. Ebenso könnte von Marvana Zornbrecht entsandte Verstärkung, dann unter dem Befehl von Pedro Gómez, in Hôt-Alem eintreffen und versuchen, die Heldinnen im letzten Moment noch aufzuhalten. Sind die Heldinnen durch die vorangegangenen Kämpfe bereits stark angeschlagen, ist es aber auch möglich, ihnen den (verdienten) Erfolg zu gönnen und das Finale des Abenteuers ganz auf das Erreichen des dringend benötigten Verhandlungsergebnisses zuzuschneiden.



angeboten werden. Als Übergabeort kommt etwa eine Seitengasse am Hafen oder in den Randgebieten der Stadt in Frage. Wenn möglich, wählt das Orealbanner einen Zeitpunkt am Abend oder während der Nacht, um im Schutz der Dunkelheit unbemerkt möglichst nah an die Heldinnen heranzukommen und diesen den Fluchtweg abzuschneiden. Auf Verhandlungsversuche der *Rabenkrallen* gehen die Söldner nicht ein, zumal sie ihnen nicht zutrauen, sie wirklich besser zu bezahlen, als dies Marvana Zornbrecht in Aussicht gestellt hat.

Die Heldinnen auf der Jagd

Entschließen sich die Heldinnen, ihrerseits Jagd auf das Orealbanner zu machen, gilt es, die Söldner entweder anzulocken und an einem dafür vorbereiteten Ort in eine Falle laufen zu lassen oder das Versteck der Truppe aufzuspüren. Da die *Rabenkrallen* wissen, dass

ihre Gegner es darauf abgesehen haben, sie zu überfallen, können sie dies ausnutzen. Beispielsweise, indem sie den Anschein erwecken, es bestünde eine günstige Gelegenheit, die Gruppe an einem abgelegenen Ort zu überraschen oder einzelne Heldinnen allein abzusassen. Die Söldner gehen in einem solchen Fall zwar mit der gebotenen Vorsicht vor, können der Aussicht auf einen schnellen Erfolg aber nicht widerstehen.

Gelingt es den *Rabenkrallen*, einen der Söldner gefangen zu nehmen und zu befragen oder einem flüchtenden Söldner unbemerkt zu folgen, können sie das Versteck des Orealbanners aufspüren. Es handelt sich um ein altes, baufälliges Haus im Norden der Stadt, unweit des Garnisonstors. Zwar haben die Söldner eine Wache abgestellt, die die Tür im Auge behält, ein konzentrierter Angriff der Heldinnen trifft sie aber trotzdem unvorbereitet und sie benötigen einige Augenblicke, um sich zu organisieren.

Drohen sie im Kampf zu unterliegen, versuchen die Söldner sich zurückzuziehen. Ein Verhandlungsangebot ziehen sie nur dann in Betracht, wenn ihnen alle Fluchtwege versperrt sind und dies die einzige Möglichkeit zu sein scheint, ihre Haut zu retten. Voraussetzung ist außerdem, dass ihre Anführerin Daria bereits getötet wurde, für tot gehalten wird oder aus anderen Gründen nicht anwesend ist.

Die Heldinnen als lachende Dritte

Haben die Heldinnen durchschaut, dass sie es beim Orealbanner und den Kemi-Agenten in Akiljas Diensten mit zwei unterschiedlichen Gruppen zu tun haben, die zwar beide gegen die *Rabenkrallen* vorgehen, jedoch nicht miteinander verbündet sind und (möglicherweise) auch nichts voneinander wissen, können sie versuchen, dies zu ihrem Vorteil zu nutzen. Um beide Gruppen gegeneinander auszuspielen, bedarf es allerdings sorgfältiger Planung und Fingerspitzengefühls.



Das Orealbanner kann für die Kemi zum Ziel werden, wenn die *Rabenkrallen* erfolgreich den Eindruck vermitteln können, es handele sich dabei um eine zweite al'anfanische Einheit, die inkognito agiert und ebenfalls das Ziel verfolgt, eine Überquerung des Tirob zu ermöglichen. Im umgekehrten Fall kann die Aufmerksamkeit der Söldner geweckt werden, wenn die Heldinnen so tun, als besäßen Akiljas Agenten einen wichtigen Gegenstand oder eine Information, die sie zu beschaffen versuchen. Das Orealbanner versucht dann, den *Rabenkrallen* zuvorzukommen und die Kemi zuerst zu überfallen. Die List kann gelingen, da beide Parteien misstrauisch und im Zweifel schnell mit der Waffe bei der Hand sind. Gleichzeitig können jedoch auch scheinbare Kleinigkeiten den Plan zum Scheitern bringen. Je nachdem, wie kundig die Heldinnen vorgehen, kannst du ihnen einiges an Tüftelei und sorgfältig aufeinander abgestimmtem Vorgehen abverlangen, damit sie sich auch in dieser Variante gefordert fühlen und den Eindruck haben, dass ihr Plan nur um Haaresbreite gelingt.

Das Kampfverhalten der Oreal

Wenngleich es sich bei fast allen Mitgliedern des Orealbanners um Veteranen al'anfanischer Eliteeinheiten handelt, sind die einzelnen Söldner zu sehr Individualisten, um wirklich konsequent aufeinander abgestimmt zu kämpfen. Können sie Zeit und Ort eines Kampfes bestimmen, sprechen sie sich vorher über das grundsätzliche Vorgehen ab, kämpfen ansonsten aber jeder auf seine eigene Weise, um ihre unterschiedlichen Stärken und Vorlieben ausspielen zu können. Ihre Disziplin ist nicht so stark ausgeprägt, wie bei regulären Militäreinheiten, da viele der Söldner zu Egoismus, Sturheit und Alleingängen neigen – nicht selten war das der Grund, warum sie aus ihren bisherigen Einheiten ausgeschlossen wurden. Die Heldinnen können dies zu ihrem Vorteil nutzen, insbesondere dann, wenn es ihnen gelingt, ihre Gegner zu überraschen. Wird ein Trupp (oder die gesamte Gruppe) des Orealbanners unerwartet angegriffen, erleiden die Kämpfer nicht nur den Status Überrascht (siehe **Regelwerk** Seite 36), sie benötigen auch drei Kampfunden, bis sie sich untereinander soweit abgestimmt haben, dass sie effektiv als Gruppe gegen die Heldinnen vorgehen.

Was, wenn die Heldinnen scheitern?

Für den weiteren Verlauf der Kampagne wird davon ausgegangen, dass die Streitmacht des Boronszuges den Tirob ohne größere Verzögerung überqueren kann und dass dies gelingt, ohne dass dadurch ein ernsthafter Konflikt zwischen der Schwarzen Allianz und dem Mittelreich ausgelöst wird. Sollten die Heldinnen in ihren Bemühungen scheitern, dieses Ziel durch Verhandlungen oder andere Methoden zu erreichen, stehen dir und deiner Gruppe zwei Möglichkeiten zur Verfügung: Ihr könnt entweder den in diesem und dem nächsten Abenteuer skizzierten Zeitplan für euer privates Aventurien entsprechend anpassen und die Geschehnisse an diesem Punkt einen anderen Verlauf nehmen lassen oder festlegen, dass den Al'Anfanern auch ohne einen Verhandlungserfolg der Heldinnen eine schnelle Überquerung des

Die sieben Nahkämpfer des Orealbanners verfügen über die gängigen Kampfsonderfertigkeiten (Finte, Wuchtschlag, Sturmangriff), einige von ihnen auch über Entwaffnen. Sie sind sich nicht zu schade, auf schmutzige Tricks zurückzugreifen, haben es zugleich aber auch nicht eilig, am Boden liegenden, scheinbar bereits besiegten Gegnern den Garaus zu machen. Stattdessen genießen sie ihren Triumph und verhöhnen oder demütigen die Besiegten.



Mehrere der Söldner gehen gezielt gegen kampfstärke Helden vor und nehmen sie in die Zange.



Die vier Fernkämpfer unter den Söldnern sind mit Armbrust oder Bogen ausgestattet. Sie unterstützen die Nahkämpfer der Einheit und geben Deckung beim Vorrücken und Zurückziehen. Außerdem nehmen sie gezielt freistehende *Rabenkrallen*, beispielsweise Fernkämpfer oder Zauberkundige, unter Beschuss.



Die Schützen haben ihre Pfeile und Bolzen mit Gift (Arax, Kelmon oder Wurara, siehe **Regelwerk** Seite 342) bestrichen.



Die beiden Magiewirker des Orealbanners (eine Spinnenhexe und ein Schwarzmagier), setzen ihre Fähigkeiten ein, um die Heldinnen durch Zauberei zu täuschen und aus dem Konzept zu bringen (GROSSE GIER, HORRIPHOBUS, HEXENGALLE, weitere Zauber siehe unten).



Der Magier hat mittels des INVOCATIO MINOR einen Heshtoth (siehe **Regelwerk** Seite 356) herbeigerufen, der die Söldner im Kampf unterstützt.



Daria (sofern noch am Leben) weiß sehr genau um die Gefährlichkeit der *Rabenkrallen*, dank derer sie inzwischen um manche Narbe reicher ist. Sie hält sich zunächst im Hintergrund und lenkt ihre Kämpfer aus sicherer Distanz. Einer günstigen Gelegenheit, Rache an einer geschwächten Heldin zu nehmen, kann sie aber nicht widerstehen.



Daria oder ihre Nachfolge sollte wenn möglich auch diese Auseinandersetzung mit den *Rabenkrallen* überleben, damit sie den Heldinnen im abschließenden Band der Kampagne noch ein letztes Mal gegenüber treten kann.

Flusses gelingt. Letzteres kann durch ein Nachgeben des Rates infolge Oderins Drohung geschehen (siehe Seite 36) oder eine schriftliche Garantie Al'Anfas, den Status des Fürst-Protektorats anzuerkennen und zu schützen. Denkbar ist auch ein mühsames Übersetzen weiter flussaufwärts (siehe Seite 13) oder eine Verschiffung der Streitmacht mithilfe der Schwarzen Armada und zusätzlich angeworbener (oder beschlagnahmter) Schiffe und Boote. In jedem Fall sollten die *Rabenkrallen* aktiv an der Suche nach einer Alternative beteiligt sein.

Kurz gesagt: Wenn deine Heldinnen es nicht schaffen, dass die Streitmacht des Boronszuges Hôt-Alem passieren darf, müssen sie einfach einen anderen Weg finden – und mit den Konsequenzen leben. Selbstverständlich entfallen in diesem Fall sämtliche Ehrungen und Beförderungen (siehe Seite 59).

Zauber

Imperavi

Der Spruch zwingt eine Person für kurze Zeit unter die Kontrolle des Zauberers.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel befolgt einen einzigen Befehl des Zauberers, der seinem Selbsterhaltungstrieb nicht offensichtlich zuwiderläuft. Es wird also einen Diebstahl begehen, eine einzige Frage beantworten oder dem Zauberer in einem Kampf beistehen, nicht aber von einer Klippe springen oder seine eigenen Hände verspeisen. Der Zauber kann nicht dazu eingesetzt werden, dass das Opfer während der kompletten Wirkungsdauer Befehle entgegennimmt („Ich befehle dir, allen meinen Befehlen zu gehorchen.“) oder mehrere Fragen wahrheitsgemäß zu beantworten. Auch lange Befehlsketten sind nicht erlaubt („Öffne die Tür, gehe hinein, mache das Licht an und zerschlage die Kiste.“), sondern nur einzelne, knappe Befehle. Der Meister hat hierbei das letzte Wort, ob ein Befehl möglich ist oder nicht.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Druiden, Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Incendio

Der Incendio entzündet ein Lebewesen.

Probe: KL/CH/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der Incendio lässt das ausgewählte Lebewesen in Flammen aufgehen.

QS 1: 1W6 TP

QS 2: 1W6+2 TP

QS 3: 1W6+2 TP, *Brennend* auf kleiner Fläche

QS 4: 1W6+4 TP, *Brennend* auf kleiner Fläche

QS 5: 1W6+6 TP, *Brennend* auf kleiner Fläche

QS 6: 1W6+6 TP, *Brennend* auf großer Fläche

Der Zauberspruch trifft sein Ziel automatisch. Der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Gildenmagier, Scharlatane

Steigerungsfaktor: B

Krabbelnder Schrecken

Der Krabbelnde Schrecken manifestiert sich in Form Tausender Insekten, Maden und Würmer, die den Körper des Opfers bedecken.

Probe: MU/CH/FF

Wirkung: Haut und Kleidung des Ziels werden von unzähligen Kleintieren bedeckt. Werden sie abgeschüttelt oder anderweitig entfernt, erscheinen sofort neue Exemplare. Alle Proben sind um QS/2 erschwert. Am Anfang jeder KR muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Störungen ignorieren*) erschwert um -2 abgelegt werden. Bei Misslingen erleidet das Opfer eine 1 Stufe *Furcht*. Die *Furcht* ist kumulativ, das Opfer kann also über mehrere KR und misslungene Proben immer mehr Furchtstufen erhalten.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: 10 KR

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Schwarzer Schrecken

Der relativ schwache, aber dafür äußerst flexible Furchtzauber erlaubt es, Angst vor der Farbe Schwarz zu erzeugen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel erhält 1 Stufe des Zustands *Furcht*, wenn es während der Wirkungsdauer etwas Schwarzes sieht. Dunkelheit zählt hierbei nicht als Schwarz.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Druiden

Steigerungsfaktor: A



Bericht beim Schwarzen General

Unabhängig davon, ob die Helden Oderin du Metuant zunächst durch einen Boten über den Erfolg informieren oder ihn direkt aufsuchen, im Anschluss an den erfolgreichen Einsatz in Hôt-Alem erhalten die *Rabenkrallen* sowie Decius Paligan und Odilo Kugres-Estrazar die Möglichkeit, dem Schwarzen General persönlich ihren Bericht vorzutragen. Neben Oderin sind bei dieser Gelegenheit auch Said Bonareth und Diago Delazar anwesend, um aus erster Hand von den Ereignissen in der Sonnenstadt zu erfahren. Während des offiziellen Rapports ergreift zunächst Decius das Wort, der in epischer Breite seine diplomatischen Erfolge bei den Verhandlungen schildert und den Einsatz der *Rabenkrallen* sowie eine eventuelle Unterstützung durch Odilo allenfalls am Rande erwähnt. Oderin hört sich das Eigenlob einige Zeit lang an, ehe er ruhig, aber bestimmt erklärt, er habe genug gehört und könne sich nun ein Bild von der Lage in Hôt-Alem machen. Mit einigen knappen Dankesworten schließt er die Nachbesprechung. Als Decius sich zum Gehen wendet und auch die Helden Anstalten machen, das Feldherrenzelt zu verlassen, befiehlt Oderin den *Rabenkrallen*, zu bleiben. Decius zeigt sich zunächst irritiert, akzeptiert aber die Begründung, der General habe noch einige militärische Details mit seinen Soldaten zu besprechen.

Der Schwarze General verlangt nun, den ungeschminkten Bericht der Helden zu hören. Er folgt ihren Worten aufmerksam und stellt insbesondere zur Stimmung unter der Bevölkerung der Stadt und zum Orealbanner einige Rückfragen. Haben sich die Helden während des Zwischenfalls auf See (siehe Seite 48) durch ihr rasches Handeln hervor getan und eine Eskalation verhindert, hebt Diago Delazar ihr besonnenes Verhalten hervor und zollt ihnen Anerkennung.

Auch der Schwarze General zeigt sich zufrieden mit dem diskreten Vorgehen der *Rabenkrallen*, und sie erhalten von ihm ein gewohnt knappes, aber ehrlich gemeintes Lob. Er gibt unumwunden zu, dass der Erfolg der Helden und das Erreichen einer friedlichen Einigung ihn aus einem strategischen Dilemma befreit haben. Auch Prinzessin Rhônda, davon ist Oderin überzeugt, wird früher oder später einsehen, dass der diplomatische Umgang mit dem Fürst-Protektorat und die Vermeidung einer offenen Konfrontation mit dem Mittelreich der richtige Weg war. Wenn auch nicht sofort, so wird sie den Helden doch in Zukunft dankbar sein.

Marvana



Können die Helden Beweise vorbringen, dass Marvana Zornbrecht hinter den Anschlägen des Orealbanners steckt, beispielsweise durch erbeutete schriftliche Anweisungen oder das Geständnis des gefangen genommenen Pedro Gómez, haben sie diesmal genug in der Hand, um ihre Gegnerin zweifelsfrei zu überführen. Nach allen vorherigen Taten der Generalin ist dieser Verrat an seinen Zielen für Oderin du Metuant der entscheidende Tropfen,

der das Fass zum Überlaufen bringt. Äußerlich bleibt er ruhig, aber die *Rabenkrallen* können den Zorn in seinen Augen lodern sehen, als er einen Offizier der Schwarzen Garde herbeiruft und diesem den Befehl gibt, unverzüglich mit einer schnellen Kuriergaleere nach Yleha aufzubrechen, um Marvana Zornbrecht festzusetzen.

Allerdings kann die Schurkin ihren Häschern entkommen: Als die Schwarze Garde in Yleha eintrifft, um die Generalin zu verhaften, hat diese (von Odilo gewarnt) die Stadt bereits mit einer Handvoll ihrer Getreuen und einem schnellen Schiff verlassen. Ihr Ruf aber ist zerstört, sie gilt fortan als Verräterin am Imperium von Al'Anfa und Oderin setzt eine Prämie auf ihren Kopf aus. Marvana ist dadurch geschwächt und in ihren Möglichkeiten eingeschränkt, doch sie verfügt dank des Netzwerkes der Verschwörer noch immer über genug Verbündete und Ressourcen, um zu einem letzten entscheidenden Schlag gegen Oderin und die Helden ausholen zu können – und ihr Rachedurst ist größer als je zuvor.

Ehrungen und Beförderungen

Oderin ist mit dem Erfolg der *Rabenkrallen* überaus zufrieden und zeigt dies auch. Die Helden dürfen an seiner Seite, an der Spitze des Heerzuges, die Überquerung des Tirob anführen und werden zu Mitgliedern seines erweiterten Beraterstabes ernannt. Alle *Rabenkrallen*, die noch nicht den Rang Leutnant innehaben, werden zudem befördert (die Übersicht zu den militärischen Rängen Al'Anfas findest du im Anhang auf Seite 64).

Konnten die Helden bei den Verhandlungen in Hôt-Alem Ankerrechte für die al'anfanischen Schiffe durchsetzen und/oder ist es ihnen gelungen, während des Zwischenfalls auf See (siehe Seite 48) zu verhindern, dass al'anfanische Seeleute zu Tode kommen, werden sie von Diago Delazar für eine Auszeichnung vorgeschlagen. Sie erhalten den Sturmraab der Schwarzen Armada, einen Orden, der für herausragende Verdienste in und um die al'anfanische Flotte vergeben wird.



Den Helden ist im Verlauf des Rabenkrieges ein steiler Aufstieg gelungen, der sie von ihrem Beginn als vergleichsweise unbekannte Soldaten bis in das direkte Umfeld des Feldherrn geführt hat. Ihre neu errungene Position wird im abschließenden sechsten Teil der Kampagne noch eine wichtige Rolle spielen.



Auch Helden in Diensten des Horasreiches sind dem Ziel ihres geheimen Auftrages nahegekommen. Sie befinden sich nun dicht am Zentrum der Macht und können dadurch Einblicke in die al'anfanischen Pläne und Strategien gewinnen, die keinem anderen Agenten des Adlerthrons möglich sind.

Die Überquerung des Tirob

Am 26. Hesinde durchquert die Streitmacht des Boronzuges das Gebiet des Fürst-Protektorats und überschreitet den Fluss Tirob. Den *Rabenkrallen* wird die besondere



Ehre zuteil, an der Seite von Oderin du Metuant und Prinzessin Rhônda an der Spitze der Kolonne dem Heer vorauszumarschieren. Von den Bewohnern Hôt-Alems misstrauisch beäugt, aber ohne weitere Zwischenfälle, bewegt sich der Heerzug durch die Almadaner Allee, am Greifenplatz vorbei und über die Brücke.

Auf der anderen Seite des Tirob lässt Oderin die Streitmacht noch einmal anhalten. Er lobt die Soldaten für ihre Ausdauer und Disziplin und verkündet, dass nunmehr die letzte Etappe des Marsches begonnen habe. Prinzessin Rhônda, die im Anschluss spricht, bekräftigt, dass das Ziel des Boronzuges nahe sei und alle, die sich ihr angeschlossen haben, um ihr borongewolltes Werk zu unterstützen, ihren gerechten Lohn erhalten werden. Im jäh aufbrausenden Jubel aus den Kehlen Hunderter Kemi und Al'Anfaner gehen die letzten Worte der Prinzessin unter und können nur von den dicht in ihrer Nähe stehenden Helden verstanden werden: Auch alle, die sich gegen sie gestellt haben, sollen dafür schon bald einen gerechten und gnadenlosen Lohn erhalten ...

Wie geht es weiter?

Nach der Überquerung des Tirob bei Hôt-Alem führt Prinzessin Rhônda die Streitmacht des Boronzuges weiter nach Süden ins Kernland des alten Kemi-Reiches. Große Teile der Bevölkerung stellen sich bereitwillig auf die Seite der Prinzessin, sodass die wichtige Siedlung Setepen auf der Alemitischen Halbinsel ohne größeren Widerstand besetzt werden kann. In Khefu, der Hauptstadt

des Kemi-Reiches, brechen Kämpfe zwischen den Anhängern Prinzessin Rhôndas und Königin Elas aus.

In **Der Fluch der Hornechse** schiffen sich die Helden an der Seite des Schwarzen Generals und seiner besten Truppen nach Laguana ein. Auf der Insel vor der Küste Kemis haben sich Königin Ela und die Heerführerin Chanya Al'Plâne mit den Resten ihrer Getreuen in einer uralten Tempelanlage verschanzt. Es gilt nun, den Krieg rasch und mit möglichst geringen Verlusten zu beenden, aber auch zu verhindern, dass der Aufstieg der neuen Herrschaft unschuldige Opfer fordert. Im Augenblick des Triumphs lassen die Verschwörer ihre Maske fallen und offenbaren ihre Ziele. Die Helden müssen im entscheidenden Moment eingreifen und eine letzte Konfrontation mit ihrer verhassten Feindin Marvana Zornbrecht überstehen.

Der Lohn der Mühen

Für die Überzeugung der Ratsmitglieder, das erfolgreiche Aushandeln der Flussüberquerung sowie das Überwinden des Orealbanners und der Kemi-Agenten erhalten alle Helden **45 Abenteuerpunkte**. Haben sie sich bei einigen Herausforderungen besonders geschickt angestellt, kreative Lösungen erdacht, unschuldige Leben gerettet oder zusätzliche Erfolge im Sinne ihrer Auftraggeber erzielt, kannst du zusätzlich bis zu **5 Abenteuerpunkte** pro Held vergeben.

ANHANG



Zeittafel

Die hier genannten Daten sind lediglich Orientierungswerte. Kleinere Abweichungen sind problemlos möglich.

Die jüngere Vergangenheit

- ☛ 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 Boronszug 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 Khefu.
- ☛ 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. Die Helden reisen der Streitmacht als Kundschafter voraus.
- ☛ 11. Boron 1042 BF: Die Eroberung Menehets gelingt unter hohen Verlusten.
- ☛ 14. Boron 1042 BF: Die Helden erreichen Belam.
- ☛ 18. Boron 1042 BF: Das Heer kommt in Trus an.
- ☛ 19. Boron 1042 BF: Die Schlacht von Trus endet in einem Desaster. Die Helden fliehen durch den Dschungel, um nach Yleha zu gelangen.
- ☛ 24. Boron 1042 BF: Die Helden erreichen Fort Salhén.
- ☛ 25. Boron 1042 BF: Die Helden kommen in Yleha an und erstatten Oderin Bericht.
- ☛ 28. Boron 1042 BF: In Yleha entgeht Oderin du Metuant nur knapp einem Attentat, mehrere al'anfanische Offiziere kommen bei dem Brandanschlag ums Leben.
- ☛ 29. Boron 1042 BF: Die horasische Gesandte Carvaia ya Dergamon trifft in Yleha ein. Oderin beauftragt die *Rabenkrallen*, ihm den Kopf von Mariano ya Strozza zu bringen.
- ☛ 30. Boron 1042 BF: Die Helden reisen mit der Marbo nach Kolchis. Von dort aus machen sie sich zu Fuß auf den Weg nach Teernberg.
- ☛ 5. Hesinde 1042 BF: Die Helden können Mariano ya Strozza in der Achaz-Stadt Zraah aufspüren.
- ☛ 9. Hesinde 1042 BF: Das Schiff der Helden erreicht Yleha, und sie erstatten Oderin Bericht.
- ☛ 11. Hesinde 1042 BF: Als Kundschafter von Oderin du Metuants Hauptstreitmacht marschieren die Helden nach Süden.
- ☛ 14. Hesinde 1042 BF: Die Helden erreichen Mehat und werden dort in Kämpfe mit der Vorhut der Kemi verwickelt, die den Beginn der Schlacht um den Ort bilden. Am Abend werden sie mit der Suche nach Said Bonareth und dem Schwert des Heiligen Laguan beauftragt.
- ☛ 16. Hesinde 1042 BF: Am dritten Tag findet die Schlacht von Mehat ihren Höhepunkt. Die Helden kehren rechtzeitig mit der Verstärkung zurück, um den al'anfanischen Sieg sicherzustellen.

Die Ereignisse des Abenteuers

- ☛ 21. Hesinde 1042 BF: Die Helden erhalten den Auftrag, eine diplomatische Delegation nach Hôt-Alem zu begleiten und treffen am späten Nachmittag in der Stadt ein.
- ☛ 23. Hesinde 1042 BF: Die Leiche der ermordeten Tsael Barrera wird gefunden. Im Hafen von Hôt-Alem bricht ein Feuer aus. Rasch machen Gerüchte die Runde, die Al'Anfaner hätten das Feuer gelegt.
- ☛ 24. Hesinde 1042 BF: Odilo Kugres-Estrazar trifft in Hôt-Alem ein.
- ☛ 26. Hesinde 1042 BF: Das Heer des Boronszuges überquert den Tirob.

Die Meisterpersonen im Überblick

Die nachfolgende Übersicht listet sämtliche Meisterpersonen des Abenteuers auf. Unter Zugehörigkeit ist die offizielle Zugehörigkeit zu einer Kriegspartei oder Interessengruppe vermerkt, während unter Loyalität angegeben ist, wem die Person in Wahrheit die Treue hält.

Der Vermerk „selbst“ bedeutet, dass die Figur eigene, persönliche Ziele verfolgt und diese über die Ziele ihrer Interessengruppe stellt. Mit neutral sind Personen gekennzeichnet, die in Bezug auf die zentralen Konfliktthemen des Abenteuers eine unparteiische Position einnehmen.

Name	Titel/Rolle	Zugehörigkeit	Loyalität	Seite
Abelmir Bohlenberg	Informationshändler	Hôt-Alem	neutral	23
Adaque von Oberberg-Savanar	Zunftkapitänin	Hôt-Alem	selbst	34
Akilja Algerîn de Cavazo	Kanzlerin	Kemi-Delegation	Kemi	24
Alricia	Schreiberin der Hafenmeisterei	Hôt-Alem	neutral	11
Alvara al'Zahra	Wirtin des Jadepalast	Hôt-Alem	neutral	39
Alavaro	Küchenjunge	Hôt-Alem	neutral	41
Bosjew	Pjerows Sohn	Hôt-Alem	neutral	41
Daria	Nemesis der Helden	Orealbanner	Verschwörer	22
Decius Paligan	al'anfanischer Gesandter	Gesandtschaft	Al'Anfa	18
Diago Delazar	Commandante	Schwarze Armada	Al'Anfa	15
Esmeralda Inezano	Decius' Stieftochter	Gesandtschaft	Al'Anfa	19
Hagunald Kätner	Wirt der Windhager Stube	Hôt-Alem	neutral	12
Haldur	Prostituierter	Hôt-Alem	selbst	40
Hilda	Prostituierte	Hôt-Alem	selbst	40
Inarés de la Peña	Magierin	Brabak	neutral	36
K'amûn Ni Djem'ka	Handlinger Akiljas	Kemi-Delegation	Kemi	26
Kenillo	Decius' Leibsklave	Gesandtschaft	Al'Anfa	19
Khorena Berlind	Ordensritterin	Golgariten-Orden	Boron-Kirche	49
Linnart von Halberg	mittelreichischer Gesandter	Mittelreich	Mittelreich	32
Lucan	Straßenjunge	Hôt-Alem	Verschwörer	51
Marvana Zornbrecht	Generalin	Armee	Verschwörer	22
Mutter Corvina	Borongeweihte	Al'Anfa	Al'Anfa	20
Neb	Handlinger Akiljas	Kemi-Delegation	Kemi	26
Nuxolam Sohn des Andrasch	Wirt von Rotbarts Relings	Hôt-Alem	neutral	11
Odilo Kugres-Estrazar	Hüter der Nacht	Gesandtschaft	Verschwörer	15
Pedro Gómez	Marvanas Adjutant	Armee	Verschwörer	52
Perinyo Bauernfreund	Handlinger Akiljas	Kemi-Delegation	Kemi	26
Pjerow Besenov	Leiter der Nordlandbank	Hôt-Alem	neutral	41
Praiadanya Seridarez	Admiralin	Hôt-Alem	selbst	28
Randara	Tempelvorsteherin (Rondra)	Hôt-Alem	neutral	11
Refardeon II.	Fürst-Protektor	Hôt-Alem	neutral	31
Rohal von Seester	Wirt im Glutauge	Hôt-Alem	neutral	22
Said Bonareth	Subcommandante	Rabenkrallen	Al'Anfa	15
Solareon di Morundi	Praiosgeweihter	Hôt-Alem	selbst	39
Tancredus Lorianio	Handlinger Akiljas	Kemi-Delegation	Kemi	25
Thronwind Spichbrecher	Kapitän	Hôt-Alem	Mittelreich	48

Name	Titel/Rolle	Zugehörigkeit	Loyalität	Seite
Tomasio ya Strozza	Agent	Horasreich	selbst	26
Tsael Barrera	Capitana	Gesandtschaft	Al'Anfa	19
Unnio Montez	Söldner	Gesandtschaft	Verschwörer	20
Wilciano Amanzar	Decius' Koch	Gesandtschaft	neutral	20
Ygor Bornländer	Inarés' Diener	Hôt-Alem	neutral	37
Yvonya Tannspitz	Decius' Schreiberin	Gesandtschaft	Kemi	20

Kleines Glossar für Kemi und Al'Anfa

Achaz: kulturschaffende Echsen-
spezies, vor allem im Süden
Aventuriens beheimatet

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

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

DBA: der Geheimdienst des
Horasreiches (Directorium
für besondere Angelegenheiten)

Don/Donna: Anrede für Granden

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

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

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

Káhet Ni Kemi: kem'sche Bezeichnung für das König-
reich der Kemi

Kem'scher Ritus: Der kem'sche Boronkult ist dem al'an-
fanischen 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 De-
mut und sehen Selbsttötungen weitaus restriktiver.



Khefu: Hauptstadt des Kemi-Reichs

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

Meridiana: historischer Name
des Vizekönigreiches, aus dem
das Imperium von Al'Anfa her-
vorgegangen ist; mittlerwei-
le Bezeichnung für den ge-
samten Tiefen Süden des
Kontinents Aventurien

Nisut: Königinnentitel in
Kemi

Rabenkrallen: Zu Beginn
des Rabenkrieges neu auf-
gestellte militärische Spezial-
einheit, offiziell ein Teil der Al'An-
fanischen Fremdenlegion

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, die häufig im Dienst des Al'Anfani-
schen Imperiums steht

Schwarzer General: inoffizieller Titel Oderin du
Metuants

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 Aus-
weitung des Einflusses auf andere Gebiete

Trahelien: Bezeichnung für die meridianische Region
zwischen Mysobien und der Syllanischen Halbinsel

Sold bei den Rabenkrallen

Ähnlich wie die Mitglieder der Dukatengarde und anderer Eliteeinheiten werden die Mitglieder der *Rabenkrallen* deutlich besser bezahlt, als dies bei gewöhnlichen Söldnern oder Soldaten der Fall ist. Für besonders gefährliche Einsätze und Kämpfe werden meist ein Sturmsold oder zusätzliche Prämien an die Überlebenden (bzw. die Angehörigen von verstorbenen Kämpfern) ausgezahlt.

Rang	Tagessold
Soldat/in	10 Oreal
Corporal/a	15 Oreal
Sargento/Sargenta	20 Oreal
Ensignio/Ensignia	25 Oreal
Leutnant	30 Oreal
Capitan/a	40 Oreal

Was sonst noch geschah ...

Mittelbrücke – etwa 30 Meilen nördlich von Hôt-Alem

Eine Abteilung kem'scher Rebellen unter Boronîan Pâestumai und Ziyaal Al'Plâne erkämpft sich etwa 30 Meilen nördlich von Hôt-Alem den Tirob-Übergang. Es gelingt den Rhôndatreuen, die von den Kemi „Mittelbrücke“ genannte Brücke intakt zu erobern und auf dem westlichen Flussufer einen Brückenkopf zu errichten. Ein

weiteres Vordringen in Richtung Khedu bleibt vorerst jedoch aufgrund der hohen Verluste der Angreifer aus.

Khedu

In der kem'schen Hauptstadt brechen Kämpfe zwischen den Novadi-Milizen des Mawdli Kazan ibn Delleschi und der elatreuen Stadtgarde aus, der die Aufständischen nicht zu Unrecht vorwerfen, die Stadt kampflos Rhôndas Truppen ausliefern zu wollen. Den Loyalisten fehlen die Soldaten, um gegen den Aufstand vorzugehen, und so gelingt den Novadi nach einem Sieg über die Stadtgardisten beim Nisut Chepeka-Museum die Einnahme aller wichtigen Gebäude der Hauptstadt, darunter auch die Chanya-Al'Plâne-Garnison. Auch der greise Stadtmeister Brodergar fällt in die Hände der Aufständischen. In der Folgezeit kommt es zu bürgerkriegsähnlichen Gefechten mit den in ihrem Viertel verschanzten Achaz, denen der neue Stadtherr ibn Delleschi ebenfalls Kollaboration mit Prinzessin Rhônda vorwirft.

Châset, kem'sche Überseeprovinz

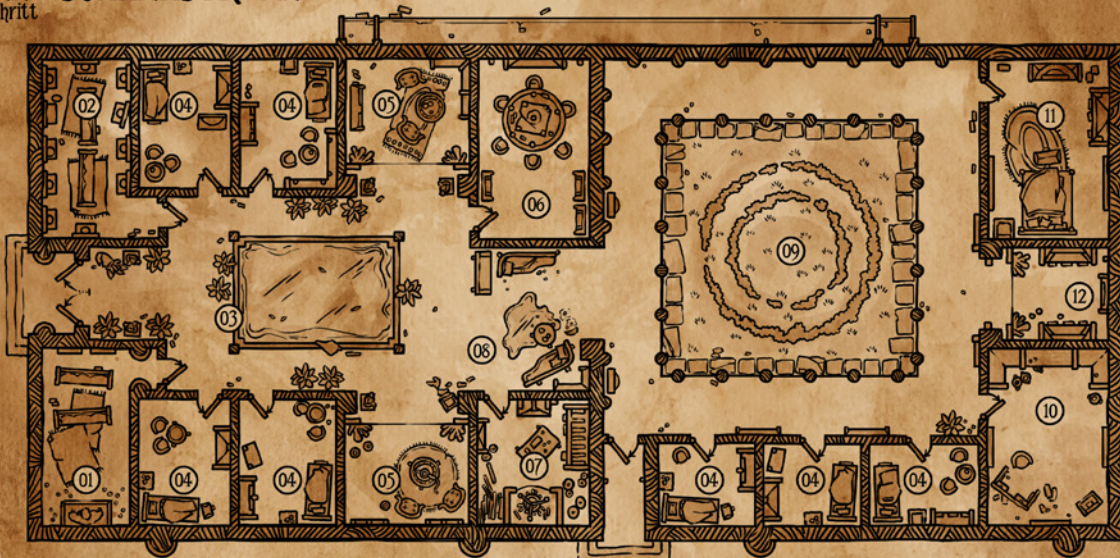
In einem Seegefecht gelingt es drei Kriegsschiffen der Handelsherrin Derija Al'Plâne, de facto-Herrscherin der kem'schen Inselkolonien, die Schivone *Keku* zu erobern, deren Kapitän Ketaré Sekut weiterhin Königin Ela die Treue hält. Die gefangenen Loyalisten werden von den Siegern gut behandelt und können unbehelligt nach Neu-Bosparan ausreisen.

Damit hat die sich für Prinzessin Rhônda aussprechende Handelsmagnatin die unangefochtene Kontrolle über alle kem'schen Waldinseln erlangt. In Re'cha und Kemhaven auf Benbukkula verstärken ihre al'anfanischen Verbündeten ihre Präsenz.



VILLA SONNENSTRAHL

2 Schritt



- | | | |
|---|-----------------------------|--------------------|
| 01 Große Kapelle | 05 Seitenflügel des Atriums | 09 Garten |
| 02 Kleine Kapelle | 06 Speisekammer | 10 Arbeitszimmer |
| 03 Atrium | 07 Küche | 11 Schlafzimmer |
| 04 Räume der Leibwächter und Dienerschaft | 08 Empfangsbereich | 12 Ankleidebereich |

PRAIOS

Seite 30

DAS KEMI-REICH

10 Meilen





Der Preis des Greifen – Rabenkrieg V

von Armin Abele und David Schmidt

Nach dem Sieg über das Heer der kem'schen Loyalisten planen die al'anfanischen Truppen, entlang der Ostküste Traheliens ins Herz des Kemi-Reiches vorzustoßen. Doch ein letztes Hindernis ist noch zu überwinden: der Fluss Tirob. Die einzige Brücke liegt im mittelreichischen Protektorat Hôt-Alem, das sich zwar bislang im Konflikt zwischen den beiden meridianischen Reichen neutral verhalten hat, aber einen ungehinderten Durchzug der Truppen unter dem Zeichen des gekrönten Raben dennoch nicht einfach so akzeptieren wird. Das gesamte Fußvolk durch unwegsame Regenwälder zu führen, würde mehrere Wochen in Anspruch nehmen und den Kemi Gelegenheit bieten, sich neu zu formieren.

Diplomatisches Geschick ist gefragt, um die Machthaber in der Sonnenstadt davon zu überzeugen, sich auf die Seite des mächtigen Imperiums von Al'Anfa zu schlagen und dem Boronszug freien Durchzug zu gestatten. Wer wäre für eine so drängende Aufgabe wohl besser geeignet als die Spezialisten der *Rabenkrallen*?

Das fünfte Abenteuer der Rabenkrieg-Kampagne gewährt eine Atempause von der Mühsal des Zuges durch Dampfende Dschungel. Doch in Hôt-Alem gilt es nun, sich durch nicht minder gefährliche Sümpfe einer völlig anderen Art zu schlagen.

Der Preis des Greifen ist auch losgelöst aus dem Kampagnenhintergrund spielbar.



Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3–6 Helden

Genre: Stadt- und Intrigenabenteuer

Voraussetzungen: gesellschaftliches Feingefühl und Selbstsicherheit auf diplomatischem Parkett

Ort: Hôt-Alem

Zeit: Winter 1042 BF

Komplexität (Spieler/Meister): hoch / hoch

Erfahrung der Helden: kompetent bis meisterlich

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Körperliche Talente

Kampf

Lebendige Geschichte



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



www.ulisses-spiele.de

US25343PDF