

DSA-Professional

Das Fest der Schwertmeister

Set II




**Schmidt
Spiele**

**Droemer
Knaur**

Das Schwarze Auge[®]
Fantastische Fantasie-Spiele

Das Fest der Schwertmeister

von Hadmar Wieser



Inhalt

Vorwort	7	Geheime Aktionen	42
Leben in Tharun	7	Erste Informanten	42
Im Lager der Brigantai	10	Wichtige Persönlichkeiten	42
Die Brigantai	10	Die Familie des Insellords	43
Der Alltag der Brigantai	14	Andere Würdenträger	43
Das Fest	16	Diener und Gefolgsleute	44
Die Falle	17	Sonstige Bewohner	45
Das Feldherren-Lager	17	Untersuchungen	46
Die Vorbereitungen	20	Kontakt mit den Brigantai	46
Sarab Hamur	21	Die Abrechnung	47
Die Stadt	21	Der Sohn des Richters	47
Die Festung	22	Der Insellord	47
Die Ankunft	23	Der Sindayru-Azarai	48
Der Insellord und sein Hofstaat	24	Der Zirraku-Azarai	49
Die Festung	26	Der Richter	49
Der Palast	26	Der Oberste Schwertmeister	50
Der Tempelbezirk	28	Der Sieg	51
Der Schwertmeister-Trakt	30	Die Lagebesprechung	51
Die Kyma	30	Die Beute	51
Der Wirtschaftstrakt	32	Runensteine	52
Die Guerai-Schmiede	33	Gefangene	52
Die Wachgebäude	34	Die Folgen	54
Am Hof des Insellords	36	Fortsetzung des Abenteuers	54
Das Orakel	36	Wie geht's weiter?	55
Mahlzeiten	36	Sicherung Hamurs	55
Musikvorführungen	37	Andere Inseln	55
Die Shin Dhara	37	Die Piraten	55
Die Audienz des Insellords	38	Abenteuer der Brigantai	56
Die Steuern	38	Schlußbemerkung	56
Die Menschenjagd	39	Die Pläne des Schicksals sind zwischen den Seiten 28/29	
Das Fest	40		
Die Hinrichtung	40		

Vorwort

In dem vorliegenden Abenteuer »Das Fest der Schwertmeister« setzen wir die Bemühung fort, hochstufigen Helden eine möglichst flexible, gleichzeitig aber in sich logische Handlung zu liefern, in der sie ihre Fähigkeiten ungehindert einsetzen können. Daher verlassen wir den üblichen Weg eines Abenteuers, in dem Vorgeschichte, Abenteuer und Abschluß genau getrennt und durch die Präsentation des Meisters offensichtlich zu unterscheiden sind.

»Das Fest der Schwertmeister« beginnt mit einleitenden Worten über das Leben in Tharun, die dem Meister das Gefühl für diese Welt geben sollen; der Meister seinerseits soll die Spieler damit auf die Neue Welt einstimmen.

Aus diesen Anregungen, die der Meister vorträgt, soll – im folgenden Kapitel – ein Dialog werden, in dem Meister und Spieler gemeinsam entscheiden, was in den Wochen oder Monaten seit der Ankunft der Helden geschehen soll.

Diese Ereignisse werden nicht im Rückblick dargestellt, sondern eher im Zeitraffer.

Ehe es sich die ganze Spielrunde versieht, kann hier bereits die Handlung beginnen. Wenn der Meister oder die Spieler es wünschen, können einzelne Szenen durchgespielt werden oder sich sogar zu kleinen Abenteuern entwickeln.

Anschließend kann der Meister wieder zu einem einfachen Dialog übergehen.

In diesem Wechsel aus »zurücklehnen und genießen« und »aktiv in die Geschichte eingreifen« sollte es für die

Spieler überraschend oder noch besser unmerklich zum Aufbau der eigentlichen Handlung kommen.

Aber auch diese Handlung werden die Helden in einer Art mitgestalten können wie nie zuvor. Während der »Weg in die Neue Welt« eine deutlich vorgegebene Strecke war, wird nun nicht einmal der Weg, sondern nur noch das Ziel beschrieben: Dieses Ziel ist die Eroberung der Festung Sarab Hamur. Zweck dieses Abenteuers – im kosmischen Zusammenhang des Krieges der Götter – ist die Machtübernahme auf der Insel Hamur durch die Helden und ihre Verbündeten, die Brigantai.

Aber keine Angst: Wir, die Autoren, haben Sie, den Meister, nicht völlig im Stich gelassen. Sollten Sie eine Spielgruppe haben, die, anstatt über ihr eigenes Schicksal zu entscheiden, lieber von einem Auftraggeber geführt wird, eine Gruppe, die das großräumige Denken den Meisterpersonen und den Aufbau der Handlung dem Meister überläßt, so werden Sie die nötigen Angaben vorfinden, um das zu ermöglichen.

Mit den Kapiteln, die die Aufeinanderfolge der Ereignisse schildern, können Sie die Handlung aufbauen; mit den ausführlichen *Meisterinformationen* können Sie Ihre Meisterpersonen zum Leben erwecken und sie die Welt Tharun mitgestalten lassen; und mit den Abschnitten, in denen die Schauplätze beschrieben werden, können Sie die Kulissen für ein neues dramatisches Abenteuer errichten.

Der Krieg der Götter, Teil 2 – demnächst in Ihrer Spielrunde!

Leben in Tharun

Falls Sie den Eindruck haben, daß Ihre Helden diesem Abenteuer noch nicht gewachsen sind, sei es, daß sie zuwenig Erfahrung haben, sei es, daß ihre Ausrüstung nicht ausreicht, sei es, daß sie die Sprache nicht beherrschen, so geben Sie ihnen noch einige Monate Zeit. Sie können einige Kurzabenteuer einschieben, wie sie im folgenden ansatzweise erwähnt werden, oder die Helden einfach erzählen lassen, womit sie die Zeit verbringen – Training oder Urlaub, Lernen oder Zechen –, und ihre Werte dementsprechend erhöhen.

Erwähnen Sie ab und zu, wie beeindruckend die Eigenschaften und Fähigkeiten der Helden sind. Es hat keinen Sinn, wenn die Spieler durch das Auftauchen

immer neuer ebenbürtiger Feinde das Gefühl haben, daß sich im Laufe der letzten 20 Stufen eigentlich nichts geändert hat.

Letztlich dient das Spiel der Unterhaltung, und ein bißchen Beweihräucherung kann nicht schaden. Gönnen Sie den Spielern den Spaß und beschreiben Sie, wie ein Held dieses Kalibers auf einfache Tharuner wirkt. Warum sollen immer nur die Meisterpersonen die sensationellen Auftritte haben?

Und haben Sie keine Angst, daß Ihre Spieler größenwahnsinnig werden; das folgende Abenteuer wird ihnen klarmachen, daß auch ein Superheld all seine Fähigkeiten bis zur äußersten Grenze einsetzen muß, um

den Göttern einen kleinen Dienst zu erweisen! Es ist wichtig, den Spielern das Bild einer ganzen Welt zu vermitteln, fremdartig, aber in sich geschlossen. Am besten gelingt das durch konkrete Einzelheiten, die teilweise für die Handlung Bedeutung haben, teilweise aber nur für die Atmosphäre des Spieles.

Während ihres Aufenthaltes werden die Helden unweigerlich die Sprache zumindest teilweise erlernen; im weiteren gehen wir davon aus, daß sie zumindest die Grundbegriffe beherrschen und sich in einfachen Sätzen verständigen können. Erwähnen Sie, um den Spielern einen Eindruck von diesem Wissen zu vermitteln, einige Besonderheiten des Tharunischen.

So gibt es etwa für bestimmte aventurische Begriffe einfach keine Übersetzung, wie z. B. für Revolution, Aufstand, Ungehorsam, aber auch für Weltall, Schöpfung und Gottheit. Lassen Sie die Spieler selber darauf kommen, oder vermitteln Sie etwas »Orwell-Gedankengut«: Was nicht gesprochen werden kann, kann nicht gedacht werden, und was nicht gedacht werden kann, kann nicht getan werden. Die Helden werden verblüfft feststellen, daß sie den Brigantai manche selbstverständlich scheinende Ausdrücke erst umständlich erklären müssen; unter Umständen müssen sie neue Wörter erschaffen oder Lehnwörter aus dem Aventurischen übernehmen.

Erinnern Sie die Spieler immer wieder an die tharunische Sonne und ihre Eigenarten. Verwenden Sie für Zeit, Geographie und Wetter die Begriffe, die sich aus der tharunischen Weltordnung ergeben, vermeiden Sie die entsprechenden aventurischen (und irdischen) Ausdrücke, und animieren Sie auch die Helden dazu. Geben Sie die Tageszeit in der Stundenfarbe an, und vermitteln Sie die fehlende Orientierung in einer Welt ohne Kalender:

Es gibt keine Geburtstage, und kaum jemand kann historische Ereignisse datieren; Verabredungen über größere Zeiträume sind schwierig einzuhalten. Es gibt keinen Horizont, kaum Schatten (außer unter Bäumen) und keinen Mond. Die Sichtweite ist bei Tag sehr hoch und bei Nacht fast gleich Null.

Die Himmelsrichtungen sind völlig willkürlich festgelegt, weswegen Richtungsangaben eher nach markanten geographischen Merkmalen erfolgen. Es gibt keinen Sonnenuntergang, sondern ein Sonnenverglühen, und man sagt nicht Morgenröte, sondern Morgenbläue. Man blickt nicht nach den Sternen, sondern nach den Lichtern auf der anderen Seite der Welt.

Vielleicht macht es Ihnen und Ihren Spielern Spaß, Redewendungen und Sprichwörter zu »tharunisieren«. Wenn ein Held in der Nacht sagt: »Es ist so dunkel, daß man nicht die Hand vor Augen sieht«, fragt ihn jeder Tharuner, warum er das eigens erwähnt.

Ein Tharuner empfindet »Morgenstund' hat Gold im Mund« als Gotteslästerung, denn die Farbe des Morgens ist Blau, und Gold ist die Stunde der Nanurta.

»Aller Anfang ist schwer« ist Ketzerei, denn »aller Anfang« ist die Erschaffung der Welt.

Er spricht nicht vom Frühling, sondern von der Saatzeit, die willkürlich etwa alle 300 Tage stattfindet, und Sommer und Winter sind ihm überhaupt fremd.

Er fragt sich nicht, was es heute für ein Wetter geben wird, sondern denkt angestrengt darüber nach, was er tun muß, damit er – bzw. ein mächtiges Wesen – dieses Wetter machen kann.

Spezielle Informationen:

Im Lauf der Zeit habt ihr euch an Dinge gewöhnt, die nicht direkt mit dem Aufbau der Neuen Welt zusammenhängen. Zum Beispiel müßt ihr euch noch immer bemühen, bei weiten Schüssen mit euren Bögen und Spannen den starken Wind zu berücksichtigen, der Tag und Nacht vom Meer her bläst und unweigerlich die Geschosse von ihrem Weg abbringt.

In den letzten Tagen sind auch eure Träume wieder von ungewohnter Lebhaftigkeit, und Stück für Stück wird euch klar, welche Mächte hinter eurem scheinbar freiwilligen Vordringen bis hierher stecken.

Meisterinformationen:

Der Held mit dem höchsten Charisma-Wert hat diesen Traum: »Du stehst inmitten eines hellerleuchteten Raumes, der keine Wände zu haben scheint, und beginnst zu tanzen. Du hast Schwert und Dolch in den Händen und wirbelst ringsum im Kreis. Ringsum stehen menschenähnliche Vögel mit Federkronen und betrachten dich interessiert. Du weißt nicht, was man von dir erwartet, aber es ist sehr wichtig, daß dein Tanz ihnen gefällt ...«

Der mutigste unter den Helden träumt von einer Schlacht: »Um dich tobt die größte Schlacht, an der du je teilgenommen hast. Freunde wie Feinde, alle irgendwie fremdartig, sind um dich herum in einen gnadenlosen Kampf verwickelt. Vor dir siehst du den einen Feind, der dir bestimmt ist. Du kommst ihm näher, links und rechts Schläge austeilend, aber er weicht zurück. Du wirst müde; mit jedem Schritt werfen sich dir mehr gesichtslose Feinde entgegen, und je mehr du vordringst, desto mehr verdichtet sich vor dir eine lebende Mauer aus Menschenleibern. Du schlägst um dich und erwachst schweißgebadet.«

Jener unter den Helden, der sich am meisten durch Gottesfurcht und Religiosität auszeichnet, hat folgenden Traum: »Du gehst durch eine fremde Stadt mit weiten Plätzen. Ringsherum bewegen sich deine Freunde, teils mit dir, teils an dir vorbei. Da erscheint ein fremdartiges Wesen mit schwarzen Augen, das dich an einen Geier erinnert. Es schreitet durch die Straßen, und wo es deine Freunde trifft, erstarren diese zu Stein. Du weißt, daß nur du vor diesem Bann gefeit bist.«

Ein besonders kluger Held träumt folgendes: »Du stehst winzig klein am Grund einer braunen Amphore. Oben kannst du durch einen Kreis die Sonne hereinscheinen sehen. Unter gewaltigen Anstrengungen kannst du die glatten Innenwände der Amphore hochklettern. Als du über den Rand blickst,

stellst du fest, daß die Amphore am Boden einer weitaus mächtigeren steht.«

Es steht Ihnen frei, wieder allen Helden Träume zuzuweisen; jedenfalls sollten sie das unbestimmte, aber sichere Gefühl haben, von einer unbekannten Hand geleitet und geschützt zu werden.

Im Lager der Brigantai

Die Brigantai

Sanyarin Dhana

Spezielle Informationen:

Seit eurer Ankunft im Lager der Brigantai hat sich vor allem Sanyarin für euch interessiert, hat sich von eurer Herkunft, euren Lehren und euren Erfahrungen erzählen lassen und hat offensichtlich eine ganze Menge daraus gelernt.

Meisterinformationen:

Sanyarin, der unbestrittene Anführer der Brigantai, ist der wichtigste Freund der Helden und wird sie während der ganzen Kampagne begleiten. Dabei wird auch er neue Erfahrungen machen und seine Fähigkeiten verbessern. Die folgenden Werte sind sozusagen eine Vorschau auf Sanyarin, etwa zu Beginn des dritten offiziellen Abenteuers, wenn er etwa zwei Stufen hinzugewonnen hat. Seine Entwicklung bis dorthin wollen wir zugleich als Regel-Beispiel verwenden.

Jetzt, wo Sie und die Spieler die Regeln über Waffenspezialisierung und Rüstungsgewöhnung kennen, können wir verraten, daß Sanyarin diese Erfahrungen natürlich auch besitzt. Als ihn die Helden kennenlernten, hatte er vier Steigerungen (auf der 21., 23., 25 und 27. Stufe) hinter sich; mit Erreichen der 29. Stufe wird er dies fortsetzen.

Seine Spezialisierung auf den Langdorn (AT+3, PA+2) bringt ihm keinen Regel-Vorteil, da er die Waffe ja ohnehin ohne Abzüge beherrscht. Sie könnte sich aber günstig auswirken, wenn er irgendwann einmal mit einem beschädigten Langdorn kämpfen muß, der aus irgendwelchen Gründen verschlechterte AT- und PA-Werte hat.

Sanyarins Gewöhnung an den Spranger (AT+2, PA+1) und den Schild (AT+1, PA+1) haben zunächst auch keine Wirkung, da er ja auch keinen Rüstungsmalus hat. Angesichts dieses Vorteils und der bevorstehenden Schlachten legt er sich allerdings ein Paar Schinter zu und holt seinen Brigantai-Topet nach langer Zeit wieder hervor.

Mit RS:5 hätte er also jetzt AT-2 und PA-1. Seine Gewöhnung reduziert dies auf AT-1 und PA-0. Denn die Gewöhnungswerte für die zwei Rüstungsteile addieren sich nicht, es gilt nicht einmal der bessere der beiden, sondern nur der kleinere. Sonst ent-

stünde ja die paradoxe Situation, daß Sanyarin mit Spranger und Schild weniger Malus hätte als mit nur einem der beiden Rüstungsteile. Auch wenn Sanyarin den Schild wegließe, könnte er nicht den vollen Bonus von AT+2 genießen; denn die Verwendung des Sprangers erhöht den RS und damit den AT-Malus nur um 1. Der volle Bonus würde sich aber auswirken, wenn Sanyarin z. B. Rüstungsteile mit einem Gesamt-RS:9 trüge, so daß RS:+1 den AT-Malus um 2 erhöht.

Erst wenn Sanyarin mit Erreichen der 31. Stufe die Gewöhnung auf Schild: AT+2 erhöht, kann er diesen Bonus voll nutzen, denn Schild und Spranger zusammen erhöhen RS und AT-Malus um 2.

Bei seinen Eigenschaften wird Sanyarin vor allem seinen MU-Wert trainieren. Als Anführer und Stratege im Hintergrund hat er nie ungewöhnlich viel Entschlossenheit und Schnelligkeit, einen Kampf zu beginnen, benötigt. Jetzt, wo häufige Kämpfe bevorstehen, in denen jeder Mann gebraucht wird, wird Sanyarin seine Geschicklichkeit ein wenig vernachlässigen, um sie in Mut umzuwandeln.

Sanyarins Astralenergie beträgt anfangs nur 20 (ein willkürlicher Wert), da er erst seit kurzem einen einzelnen Runenstein besitzt. Erst mit Erreichen der nächsten zwei Stufen wird sie sprunghaft ansteigen (um 29 und 30).

Sanyarin Dhana, Brigantai der 30. Stufe:

MU:15; KL:19; CH:18;
GE:18; KK:14;
LE:102; AE:79; AU:116;
GST3; MK:79
RS:5; AT:18(18); PA:17(17);
TP:1W+6

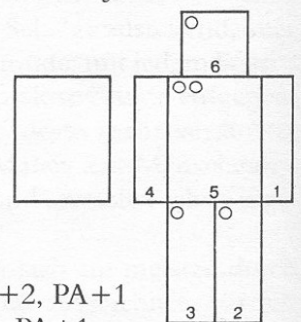
Spezialisierung:

Langdorn AT+3, PA+2

Gewöhnung: Spranger AT+2, PA+1

Schild AT+1, PA+1

TAW: Fernkampf:18; Reiten:18



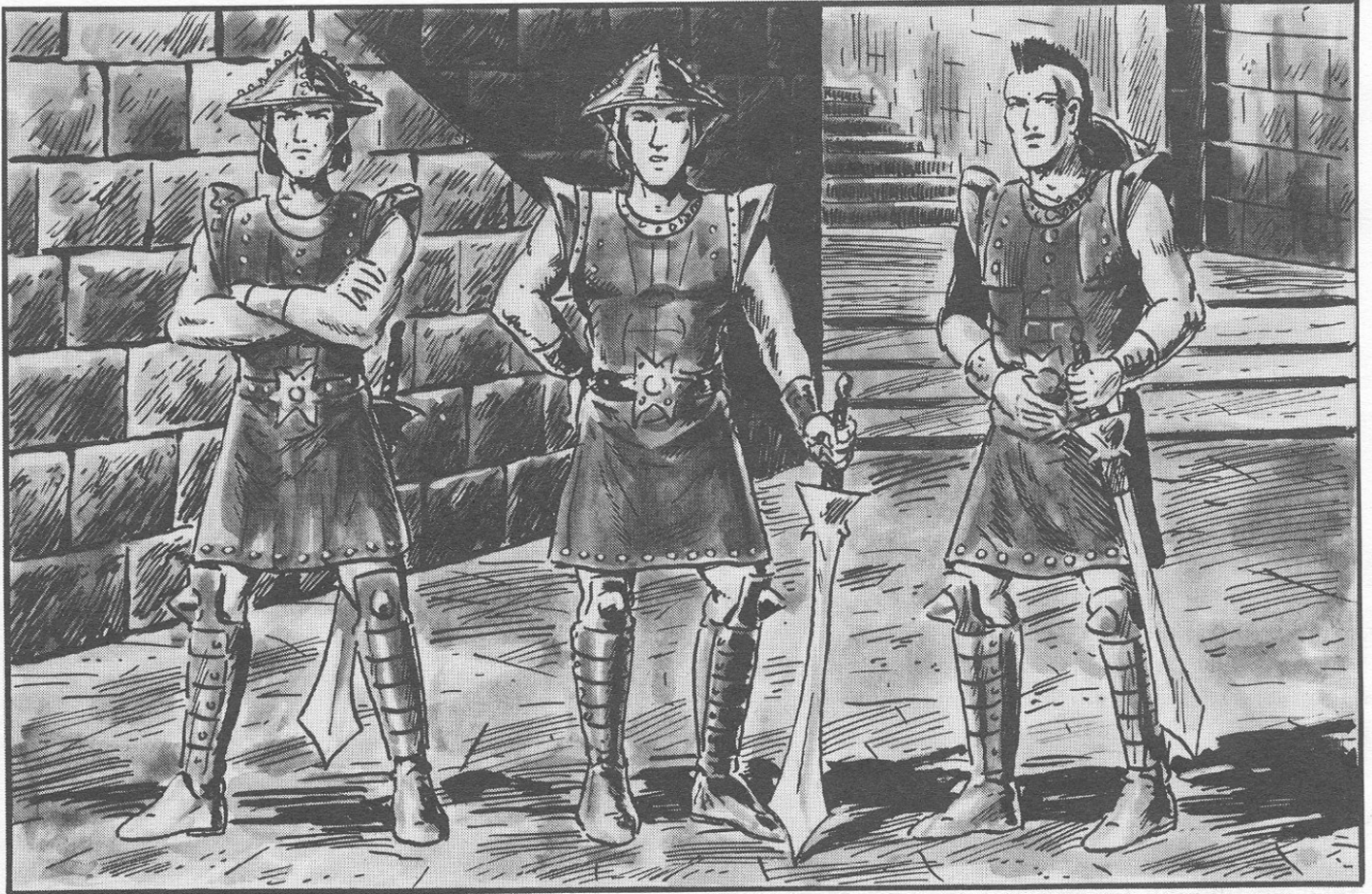
Langdorn »Blitzzunge« (Endurium):

TP:1W+4; GW:100;

AT:0; PA:0; BF:1;

Magie: AT:+1 3x MAT 2-4

LO:20



Sanyarin Dhanas Kampfstil besteht vor allem darin, dem Gegner zuerst einige Treffer beizubringen und ihn dann, wenn er die verwundeten Körperzonen gedeckt hält, durch gezielte Attacken in diese kampfunfähig (das heißt also bewußtlos) zu machen.

Batu Batarama

Allgemeine Informationen:

Der Champion der Brigantai, ihr stärkster Kämpfer also, ist der gutmütige Batu Batarama, der im Kampf aber zu einer regelrechten Kampfmaschine heranwachsen wird.

Spezielle Informationen:

Batus lange, kupfern glänzenden Haare und die Ritualnarben, die seinen ganzen Körper von der Stirn bis zu den Knöcheln bedecken, weisen ihn als ehemals angesehenen Schwertmeister aus.

Der Insellord von Akimakar scheint Batu himmel-schreiendes Unrecht zugefügt zu haben, durch das er gezwungen wurde, nach Hamur zu fliehen und sich den Brigantai anzuschließen.

Es sind aber keinerlei Einzelheiten darüber aus ihm herauszubekommen.

Batu trägt nur einen Toppet, einen Eisenrock und Schinter, dazu zwei über Schulter und Taille verlaufende, gekreuzte Lederriemen, die seinen Oberkörper noch breiter erscheinen lassen.

Seine Hauptwaffe ist ein kolossaler Spalter aus Endurium namens »Einschlag«.

Meisterinformationen:

Die Waffe trägt ihren Namen zu Recht:

In einer verstärkten Attacke schlägt dieses Mordwerkzeug tatsächlich wie eine Bombe ein und kann fast jeden Menschen mit einem Schlag töten (Batu bekommt ja, da es sich um eine Vier-Würfel-Waffe handelt, für jeden freiwilligen AT-Malus 8 TP zusätzlich).

»Einschlag« kann einmal am Tag eine gegnerische, nichtmagische Waffe unabhängig von ihrem Bruchfaktor zertrümmern, nachdem dieser Waffe eine Parade gegen »Einschlag« gelungen ist.

Batu ist wie alle Akimakaris ein hervorragender Reiter und leidet sehr darunter, daß er kein Reittier besitzt.

Die angegebenen AT- und PA-Werte sind – wie bereits gewohnt – erstens der übliche Wert, nach Einrechnung aller Werte für die Rüstung, die Gewöhnung, die Waffe und der Spezialisierung, und zweitens der Grundwert.

Batu Batarama, Brigantai der 26. Stufe:

MU:19; KL:14; CH:12;

GE:15; KK:20;

LE:118; AU:138; GST3; MK:66

RS:4; AT:14(18); PA:14(17);

TP:4W+12

Spezialisierung: Spälter AT+1, PA+2

Gewöhnung: Schinter AT+1, PA+1

Eisenrock PA+1

TAW: Reiten: 20

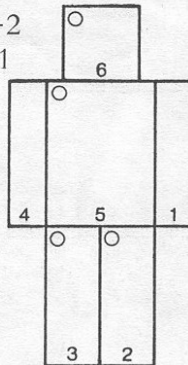
Spälter »Einschlag« (Endurium):

TP:4W+4; GW:700; AT:-5;

PA:-5; BF:2;

Magie: 1x Waffe zertrümmern

LO:20



Jar, Jugari und Jundari

Allgemeine Informationen:

Die Drillinge Jar, Jugari und Jundari sehen einander zum Verwechseln ähnlich. Sie bilden mit Batu die »schwere« Truppe der Brigantai.

Spezielle Informationen:

Ihre Haare – im typischen Brigantai-Bürstenschnitt – glänzen in einem grellen Gelb und Grün, und auch ihre Spranger sind mit Lederstücken in diesen ihren Lieblingsfarben besetzt. Außer dem Spranger tragen alle drei einen Toppet und Rohren. Bewaffnet sind sie mit magischen Kreuzdornen, deren Griffe mit gelben und grünen Edelsteinen geschmückt sind.

Die Drillinge sind fröhliche, lautstarke Kameraden, die für derbe Scherze und blutrünstige oder unanständige Geschichten schwärmen. Außerdem sind sie die wichtigsten Runenherren unter den Brigantai.

Meisterinformationen:

Die Kreuzdorne »Geifer«, »Gift« und »Galle« können einmal am Tag, sofern ihnen ein Treffer gelingt, eine gegnerische, nichtmagische Rüstung derart verätzen, daß sie sich im Laufe weniger Stunden – also erst nach Ende des Kampfes – in Staub auflöst.

Jari, Jugari und Jundari, Brigantai der 20. Stufe:

MU:18; KL:14; CH:13;

GE:15; KK:17;

LE:112; AE:0; AU:129;

GST3; MK:54

RS:4; AT:15(18); PA:13(17);

TP:2W+8

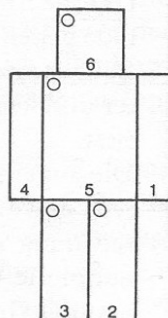
Kreuzdorne »Geifer«,

»Gift« und »Galle«:

TP:2W+3; GW:350;

AT/PA:-2/-3; BF:3;

Magie: 1x Rüstung zerstören



Die Drillinge besitzen zusammen fünf Runensteine (Frieden, Härte, Weichheit, Wasser, Fühlen), derzeit aber noch keine Astralenergie. Vermutlich weil sie Drillinge sind, konnten sie eine Abart der Runenmagie entwickeln, die jedem von ihnen ermöglicht, das gesamte Runenzauber-Repertoire aller fünf Steine einzusetzen, solange zumindest zwei der Brüder am Auslösen des Zaubers beteiligt sind. Praktisch ist also jeder der drei, sofern ihn ein Bruder unterstützt, ein Fünf-Runen-Herr.

Sie sind mit der Sammlung ihrer Steine, die eher einfühlsame, subtile Zauber erzeugt, nicht sehr zufrieden und wären an einem Tausch interessiert. Im speziellen würden sie gerne »Frieden« und »Fühlen« gegen die entsprechenden Gegenstücke der Helden eintauschen.

Die angegebenen Runensteine sind nur eine Vorschlagsliste; falls die Spieler sich andere Runensteine zum Tausch wünschen, können Sie die Liste entsprechend ändern.

Ra'Ida Janmara

Allgemeine Informationen:

Ra'Ida Janmara ist die einzige Frau unter den Kämpfern der Brigantai.

Spezielle Informationen:

Ra'Ida hat ein hartes Gesicht und die langen, weißblonden Haare einer Hashandri. Sie trägt einen Spranger, einen Toppet und einen kleinen ovalen Schild. Ihre Waffe ist eine normale Schwinge.

Ra'Ida wirkt sehr mißtrauisch, scheint sich aber für eure eigenartigen Anschauungen zu interessieren.

Meisterinformationen:

Ra'Ida Janmara, Brigantai der 13. Stufe:

MU:16; KL:12;

CH:12;

GE:15; KK:14;

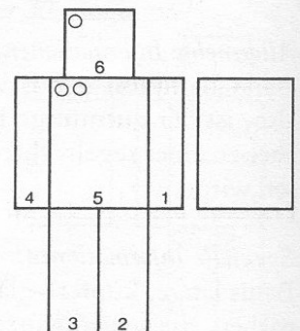
LE:70; AU:84;

GST1; MK:38

RS:3; AT:15(16);

PA:15(15);

TP:1W+6



Ra'Ida hat durch genaue Beobachtung, vielleicht auch durch besonderes Einfühlungsvermögen eine Besonderheit im Kampf beobachtet, die sie Augenmerk nennt: Die Augen aller, außer den erfahrensten Kämpfern, richten sich wenige Momente vor einer Attacke immer auf die entsprechende Körperzone.

Sie hat gelernt, diese verräterischen Augenblicke zu erkennen, und erhält im Kampf gegen alle Nicht-Schwertmeister einen Parade-Bonus von 1. Diesen Vorteil verrät sie kaum jemandem, und der Meister sollte ihn für die Helden nur als verblüffend exakte Reaktion erscheinen lassen.

Ra'Ida hat selbst bei den Brigantai immer wieder unter dem Chauvinismus der tharunischen Männer zu leiden. Daher ist sie sehr argwöhnisch und eine Expertin darin, sich mit ihrem spitzen Knie Respekt bei Männern zu verschaffen.

Sollte unter den Helden eine Abenteurerin sein, so weicht sie nicht mehr von deren Seite und läßt sich immer wieder von der Welt erzählen, wo eine Frau ohne weiteres Waffen tragen kann und so viel mehr Freiheiten genießt.

Ashi Kal'Dadi

Allgemeine Informationen:

Ashi ist ein junger, besonders aufgeweckter Brigantai und einer jener, die euch von Anfang an begleiten.

Spezielle Informationen:

Ashi hat die weißblonden Haare eines eingeborenen Hamuris, die er allerdings bis auf einen kleinen Kamm rasiert hat, und stammt ursprünglich aus dem Dorf, in dem die Helden ankamen.

Er trägt einen Spranger, einen Toppet und einen kleinen Schild und ist mit einem langen Dorn bewaffnet.

Ashi interessiert sich noch mehr als die anderen für eure Heimatwelt, und drängt euch dauernd, mehr darüber zu erzählen.

Dabei scheinen ihn besonders die Entstehung der Welt und die Rolle der Götter zu interessieren.

Meisterinformationen:

Ashi kann fast schon allein durch die ersten Erzählungen über die Zwölfgötter bekehrt werden. Er hatte schon immer das Gefühl, daß mit den Lehren

der Azarai etwas nicht stimmt, und nimmt jeden neuen Gedanken kritisch, aber begeistert auf. Falls ihm die Helden ausführlich über Aventurien erzählen, ist er fast nicht mehr zu halten und drängt sie zu dem Versprechen, ihn mitzunehmen, wenn sie zurückkehren sollten.

Wer immer unter den Helden zuerst auf den Gedanken kommt, Ashi wirklich zu den Zwölfgöttern und allen damit verbundenen Anschauungen zu bekehren, kann sich 11 Karmapunkte gutschreiben bzw., falls Ashi der erste bekehrte Tharuner überhaupt ist, die doppelte Menge.

Natürlich ist auch eine gemeinsame Bekehrung durch mehrere Helden möglich.

Dies erspart zwar kaum Zeit (letztlich kann immer nur einer reden), erlaubt aber, die Prämie auf alle Beteiligten aufzuteilen.

Ashi Kal'Dadi,

Brigantai der 11. Stufe:

MU:15; KL:13; CH:13;

GE:13; KK:13;

LE:65; AU:78; GST1;

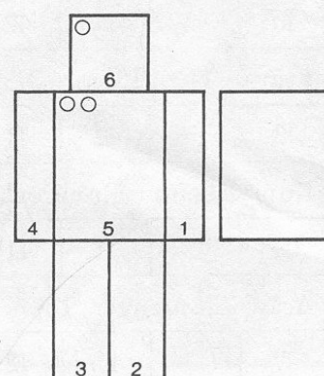
MK:35

RS:3; AT:12(13);

PA:16(16); TP:1W+4

TAW: Fernkampf:18;

Reiten:18



Weitere Brigantai

Die folgende Liste der Brigantai ist nicht völlig erschöpfend, um dem Meister etwas Freiheit für eigene Personen zu lassen. Insgesamt umfassen die Brigantai 16 Schwertmeister und noch einmal so viele normale Kämpfer.

Etwa die Hälfte dieser Brigantai hat Familie, üblicherweise eine Gefährtin und ein oder zwei Kinder. Insgesamt hat das Lager ungefähr 100 Bewohner.

St	MU	KL	CH	GE	KK	LE	AU	GST	MK	RS	AT	PA	TP
Hadadda (Spranger, Toppet, Schwinge, Paradet, Große Spanne)													
19	16	14	14	14	15	100	115	3	52	2	18(18)	17(17)	1W+8
Gindamo (Spranger, Kuppel, Schild, Schwinge, Kleine Spanne)													
17	15	13	12	13	16	85	101	3	47	4	17(18)	16(17)	1W+8
Tam'lin (Spranger, Kuppel, Kreuzdorn)													
15	16	12	11	14	15	80	95	3	42	2	16(18)	11(15)	2W+6
Druuga (Spranger, Toppet, Schild, Paradet, 5 Sternchen)													
16	15	12	11	17	14	81	95	3	44	3	17(18)	16(16)	1W+4

St	MU	KL	CH	GE	KK	LE	AU	GST	MK	RS	AT	PA	TP
Nemto (Spranger, Kuppet, Schwinge, Große Spanne)													
12	15	13	10	12	16	72	88	1	34	3	15(16)	13(13)	1W+9
Suoro (Spranger, Toppet, Schwinge, Paradet, Große Spanne)													
11	14	12	11	14	14	68	82	1	34	2	15(15)	14(14)	1W+7
Zoran Zoran (Spranger, Kuppet, Flammar)													
14	15	13	08	13	18	76	94	1	41	3	15(18)	11(14)	2W+7
Tanmare (Spranger, Toppet, Schinter, Schwinge, Kleine Spanne)													
11	15	12	10	16	12	67	79	1	34	4	14(15)	12(13)	1W+5
Joala (Spranger, Toppet, Schild, Schwinge)													
10	13	11	12	13	14	61	75	1	31	3	14(15)	13(13)	1W+6
Kumro Thei (Eisenrock, Toppet, Schwinge, Große Spanne)													
13	15	12	11	13	16	72	88	1	34	2	18(18)	13(13)	1W+9
Kumro Lanou (Eisenrock, Toppet, Schwinge, Große Spanne)													
09	13	11	11	13	14	60	74	1	29	2	15(15)	12(12)	1W+7
Acawer (Spranger, Toppet, Schwinge, Große Spanne)													
07	13	11	12	13	11	52	63	1	25	2	16(16)	09(09)	1W+5
Tempezs (Spranger, Toppet, Langer Dorn, Kleine Spanne)													
11	12	12	13	15	13	65	78	1	34	2	13(13)	16(16)	1W+4
Awwe Loren (Spranger, Toppet, Schwinge, Große Spanne)													
09	13	10	12	14	13	59	72	1	28	2	15(15)	12(12)	1W+6
Tallajmaj (Spranger, Toppet, 2 kurze Dorne)													
11	12	11	12	13	17	67	84	1	33	2	18(18)	08(11)	1W+7
Thrur (Spranger, Toppet, Schild, Schwinge, Kleine Spanne)													
08	10	12	11	13	14	55	69	1	28	3	14(15)	11(11)	1W+6
Roggar (Spranger, Toppet, Schwinge, Große Spanne)													
07	13	9	11	13	14	54	68	1	23	2	15(15)	10(10)	1W+7
Djalvi (Spranger, Toppet, Schwerer Dolch, Große Spanne)													
05	10	11	10	15	12	45	58	1	21	2	15(15)	06(08)	1W+2

Der Alltag der Brigantai

Allgemeine Informationen:

Nach und nach beginnen die Brigantai, euch in ihr Alltagsleben einzuführen, und bald betrachten sie euch als gleichwertige, wenn auch etwas eigenartige Mitglieder.

Äußeres

Spezielle Informationen:

Sehr bald werdet ihr von einigen der Brigantai, vor allem von den Drillingen, aufgefordert, euch einen

Haarschnitt in der Art der meisten der Brigantai zulegen. Andererseits finden manche, daß ihr ohnehin schon ungewöhnlich genug aussieht, und einige erwägen sogar, sich in ihrem Aussehen etwas nach euch zu richten.

Meisterinformationen:

Falls sich unter den Helden ein Zwerg oder ein Elf befindet, so erregt er natürlich besonderes Aufsehen. Die einzigen Nichtmenschen im weitesten Sinn, die die Tharuner kennen, sind die Gruus; auf den Gedanken, daß es andere vernunftbegabte, womöglich dem Menschen in mancher Hinsicht sogar überlegene Wesen geben könnte, sind sie nie gekommen.

Nach erstem Mißtrauen werden sie das aber sicher sehr interessant finden, vielleicht sogar als Anzeichen, daß die Welt der Helden wirklich einiges mehr zu bieten hat. Das kann sogar dazu führen, daß sich einige junge Brigantai als Standeszeichen Bärte wachsen lassen oder sogar versuchen, die spitzen Elfenohren zu imitieren.

Erzählungen

Allgemeine Informationen:

Abends sitzen die Brigantai um ihre Lagerfeuer, Wagen und Zelte zusammen und unterhalten sich gegenseitig durch das Vortragen von Liedern und Legenden.

Spezielle Informationen:

Die Brigantai legen sehr viel Wert auf ihre eigenen Legenden, die ihnen einen kleinen Platz in der Weltordnung sichern, auch wenn das die Azarai und andere Mächtige leugnen.

Ihr hört vor allem Erzählungen über den ehemaligen Anführer Sayran Dhana, den Onkel von Sanyarin, der aus der Hauptstadt Sarab Hamur fliehen mußte und hier immer mehr Brigantai um sich scharte. Er ist vor einigen tausend Tagen auf einer Patrouille verschwunden, und die Brigantai ergehen sich in Vermutungen, was wohl aus ihm geworden ist.

Die Waffen der Brigantai

Spezielle Informationen:

Ein wichtiger Bestandteil des Lebens der Brigantai sind natürlich ihre Waffen, die sie möglichst individuell schmücken, täglich reinigen, und nach Möglichkeit auch jeden Tag – zumindest im Training – einsetzen.

Meisterinformationen:

Falls einer der Helden eine Armbrust oder eine ähnliche Waffe besitzt, erntet diese einiges Interesse von



Seiten der Brigantai. Die Tharuner besitzen zwar Speerschleudern, aber auf den Gedanken, eine derartige Waffe in verkleinertem und tragbarem Maßstab zu bauen, sind sie nicht gekommen. Unter den Brigantai kann ein abtrünniger Guerai-Bogner sein, der sehr interessiert ist, diese neuartige Konstruktion zu studieren.

Aber auch andere ungewöhnliche aventurische Waffen werden interessiert betrachtet; es ist unübersehbar, daß manch ein Brigantai die Waffe auch gerne ausprobieren möchte, aber in Tharun bedeutet es einen großen Freundschaftsbeweis, einem anderen die Waffe auszuhändigen, und daher würde keiner der Brigantai danach fragen.

Streifzüge

Allgemeine Informationen:

Nachdem sich die Brigantai an euch gewöhnt haben, werdet ihr bald aufgefordert, euch einer ihrer Patrouillen oder Jagdgruppen anzuschließen.

Spezielle Informationen:

Die Brigantai verlassen das Lager prinzipiell nur in Gruppen von mindestens fünf Leuten und vermeiden es, wo immer möglich, über Nacht fortzubleiben. Sie

raten euch eindringlich, bei ihnen zu bleiben oder es wenigstens ebenso zu halten.

Meisterinformationen:

Die Helden können einzeln oder zusammen mit den Brigantai oder ganz alleine auf die Jagd gehen. Die 100 Bewohner des Brigantai-Lagers brauchen alle zwei Tage ein Beutetier in der Größenordnung eines Rotbären oder Riesenelches. Eine nicht ganz ungefährliche Jagd in einer Phase allgemeinen Friedens kann den Spielern ein Gefühl dafür geben, daß ein Held niemals ganz außer Gefahr lebt.

Zuweilen stehen auch Patrouillen durch die Dörfer der Hamuris auf dem Programm: Einerseits ergänzen die Brigantai ihren Speiseplan durch Feldfrüchte wie Reis und Kiri-Früchte, zuweilen auch Wein oder Honig – dieses Einheben von Abgaben ist für sie genauso selbstverständlich wie für die Gueraï, und die Bauern sehen das ebenso.

Andererseits überwachen die Brigantai natürlich auf diese Weise die Aktivitäten vor allem der Gueraï aus Sarab Hamur, aber auch eventuell neuaufgetauchter Monster. Und zuweilen haben sie bei einer solchen Gelegenheit auch einen Eindringling, wie etwa einen Piratentrupp von Saichal, oder einen zukünftigen Brigantai, etwa einen Flüchtling von einer anderen Insel, aufgespürt.

Schließlich können Spähtrupps auch einfach die Erkundung der Insel vorantreiben. Durch die Gefährlichkeit einer Übernachtung im Freien gibt es für die Brigantai auch nach einer ganzen Generation noch immer unbekannte Flecken, vor allem im Zentrum und im Süden der Insel. Dazu kommt, daß die Tharuner von Karten herzlich wenig verstehen (siehe »Das Feldherren-Lager«). Und natürlich bedeutet eine erfolgreiche Erkundung nicht, daß sich nicht

im Lauf vieler tausend Tage einiges an so einer Stelle ändern kann.

Für die Helden sind derartige Streifzüge natürlich noch wichtiger, um mehr über Hamur, Hashandra und Tharun zu erfahren. Hierbei sind ihnen die Brigantai gerne behilflich, aber letztlich müssen die Helden sich das Wissen selber aneignen.

Für Elfen, Waldläufer und andere Aventurier, die sich mit Heilkräutern auskennen, ist die tharunische Flora natürlich eine große Herausforderung. Dazu kommt, daß die Heilkunst in Tharun fast ausschließlich bei den Pateshi-Azarai und den Geistern der Natur liegt. Die Brigantai sind etwas unabhängiger, aber nicht einer unter ihnen kann sich nach aventurischen Maßstäben als Kräuterkundiger oder Heiler bezeichnen.

Mit den Schwertmeister-Regeln können Heilkräuter, -tränke und -salben ungleich vielfältiger in ihrer Wirkung sein. Sie können Lebensenergie zurückgeben, einzelne Treffer heilen, die AT- und PA-Abzüge neutralisieren oder eine Kombination all dieser Wirkungen haben. Sie können die natürliche Heilwirkung vervielfachen oder dort unterstützen, wo sie (z. B. durch die Rundungs-Regeln) nicht sehr effektiv ist.

Selbstverständlich können Kräuter, Tränke und Salben auch noch eine andere als eine heilende Wirkung haben. Aufputzmittel können diverse Kampfwerte erhöhen oder Bewußtlosigkeit durch konzentrierte Treffer verzögern.

Geben Sie den Helden die Möglichkeit, sich eine größere Apotheke zuzulegen und sie während oder nach Abenteuern aufzufrischen. Es ist um so beeindruckender, wenn sich die Helden auf Hamur nicht nur als Kämpfer und Propheten, sondern auch als Heiler einen Namen machen.

Das Fest

Meisterinformationen:

Nach und nach regt sich bei den Brigantai die Hoffnung, daß es so etwas wie eine freie Welt geben könnte. Vielleicht durch die einsetzende Propaganda der Helden, vielleicht auch nur durch die Erzählungen über die Welt, aus der sie kommen, oder auch durch ihr bloßes Verhalten, das so viel, was dem Tharuner heilig, wenn auch unwillkommen scheint, einfach ignoriert.

Die Helden sollten gewisse freundschaftliche Beziehungen zu den Brigantai entwickelt haben, und auch die Spieler sollten sie nicht als reine unterstützende Meisterpersonen, sondern als interessante Charaktere mit bemerkenswerten Eigenheiten schätzen.

Versuchen Sie, das Einsetzen der »echten« Hand-

lung nicht zu offensichtlich zu machen. Gehen Sie von Erzählungen über kurze Rückfragen, was die Reaktionen der Helden angeht, bis zur reinen Beschreibung von Situationen über.

Allgemeine Informationen:

Sanyarin erklärt euch, daß er euch zu Ehren ein Fest veranstalten möchte. Ihr habt euch hier eingelebt, und er hat das Gefühl, daß durch eure Ankunft ein Wendepunkt in der Geschichte der Brigantai, vielleicht sogar der Insel Hamur erreicht wurde.

Spezielle Informationen:

Im Lager herrscht allgemeine Vorfreude, und alle helfen bei den Vorbereitungen mit. Die Brigantai sind in den letzten Tagen gezielt auf die Jagd gegangen und

haben reiche Beute mitgebracht. Im Laufe der heller werdenden Stunden werden Feuerstellen errichtet, und auf schweren Spießen werden Haarschweine und Geflügel gebraten. Zwischen den Wohnwagen werden große Holztische aus Baumstämmen und darübergelegten Holzbrettern aufgebaut.

Schließlich haben alle Männer ihre Plätze gefunden, während die Frauen sich um das Grillen des Fleisches und die Zubereitung der Beilagen aus den Dörfern kümmern.

Sanyarin wird mehrfach aufgefordert, das Fest zu eröffnen, aber er möchte noch auf einige Nachzügler warten. Schließlich läßt er sich doch überreden – die Schweine sind fast durch –, erhebt sich und spricht einen Festspruch:

»Lange Zeit schien es, daß wir Brigantai völlig allein sind. Ganz Tharun wird von den Schwertmeistern beherrscht. Ganz Tharun? Nein! Ein kleines Dorf voll

freiheitsliebender Brigantai weiß jetzt, daß es nicht so sein muß, und hofft auf eine andere Welt. Und unsere Freunde kommen aus dieser anderen Welt. Dieses Fest gilt unseren Freunden aus der Fremde, die uns so frohe Botschaft bringen.«

Meisterinformationen:

Wenn Sie wollen, können Sie nach diesem klassischen Beginn in der Gestalt Sanyarins eine ganze Rede halten.

Unter allgemeinem Jubel erzählt Sanyarin dann von der Welt der Helden, wo alles besser, schöner und größer ist. Je nachdem, wie die Helden bisher ihre Herkunft dargestellt haben – eher verschwiegen, unbefangen, aber nicht aufdringlich, oder geradezu prophetisch – wird Sanyarin hoffnungsvoll oder geradezu begeistert weitergeben, was sie ihm erzählt haben.

Die Falle

Allgemeine Informationen:

Als das Fest in vollem Gange ist, stürzt ein jüngerer Brigantai namens Awwe Loren in voller Jagdausrüstung ins Lager.

Spezielle Informationen:

Awwe bringt schlimme Nachrichten: Er war bei der fehlenden Jagdgruppe – mit Batu Batarama, dem jungen Ashi und einem dritten Brigantai –, als sie von einem Trupp von Guerai aus Sarab Hamur gestellt wurden.

Es kam zu einem kurzen Kampf, aber durch den Einsatz von Wurfscblingen wurden die Brigantai bald am Weiterkämpfen gehindert und gefangengenommen. Lediglich Awwe gelang es, sich freizuschneiden und zu entkommen.

Meisterinformationen:

Awwe wird von allen Seiten mit Fragen überschüttet, und auch die Helden können Fragen stellen; die folgenden Angaben werden in jedem Fall von irgendeinem Anwesenden erfragt. Es waren ungefähr ein Dutzend Guerai unter Führung eines starken Richters. Allein vier davon waren nötig, um Batu zu zähmen. Es scheint, daß Awwe – neben der Tatsache, daß seine Freunde gefangen wurden – besonders darüber erregt ist, daß die Guerai sie »wie wilde Tiere« und nicht wie ehrbare Gegner fingen.

Awwe hat das Gefühl, in eine Falle gelaufen zu sein. Er hat nicht den Eindruck, daß die Guerai zufällig im Wald waren. Einer der Drillinge meint dazu höhnisch, daß sich ohnehin keiner der Guerai freiwillig in »unsere Wälder« wagen würde.

Das Feldherren-Lager

Allgemeine Informationen:

In aller Eile wird eine strategische Besprechung einberufen. Die ganze Nacht hindurch diskutieren die Führer der Brigantai, was nun zu tun ist.

Meisterinformationen:

Falls die Helden nicht von sich aus an der Besprechung teilnehmen, werden sie nach etwa einer halben Stunde hinzugebeten.

Spezielle Informationen:

Die Führer sind sich darüber einig, daß die Gefangenen befreit werden müssen. Abgesehen davon, daß sie sie als ihre Freunde betrachten, ist Batu ein unersetzlicher

Kämpfer der Truppe, und Ashi dürfte nicht imstande sein, unter Folter die Geheimnisse der Brigantai zu bewahren. Sanyarin sorgt nach einigen Minuten erregter Diskussionen für Ruhe und beginnt, zunächst alle bekannten Daten zu sammeln.

Die gefangenen Brigantai werden vermutlich längere Zeit im Kerker bleiben. Der Insellord nimmt sich gern Zeit mit seinen Gästen ... Ebenso klar ist aber, daß die Gefangenen nach einiger Zeit auf höchst unangenehme Weise in Zirrakus Reich geschickt werden werden.

Sanyarin lehnt jede Aktion gegen Sarab Hamur ab, solange nicht der ganze Plan der Festung bekannt ist. Es gilt daher, diesen so bald wie möglich durch Kundschaften oder Spionage zu ermitteln.

Zunächst beginnen die Ortskundigen, alles bekannte Terrain auf einer großen Lehmfläche aufzuzeichnen. Die Karte wird dabei in seitlicher Perspektive gezeichnet, also so, wie der Betrachter die Festung tatsächlich sieht.

Meisterinformationen:

Bei dieser seitlichen Darstellung ist natürlich ein Großteil des Inneren der Festung nicht zu erkennen. Sollten die Helden das Thema zur Sprache bringen, stellt sich heraus, daß die Brigantai noch nie etwas von Draufsicht und ähnlichen Methoden gehört haben. Wenn die Helden Verbesserungsvorschläge machen, reagieren die Brigantai zuerst irritiert (»Aber so sieht das doch nur ein Vogel!«), dann begeistert.

In dieser Art verläuft die gesamte Planung des nun folgenden Abenteuers: Dieses Buch liefert genug Angaben, damit der Meister das weitere Vorgehen in Gestalt der Führer der Brigantai bestimmen kann. Beiträge der Helden sind aber nicht nur möglich, sondern sogar erwünscht.

Sprechen Sie die ganze Angelegenheit mit Ihren Spielern ausführlich durch: Machen Sie ihnen klar, daß Sie auf ihrer Seite sind, daß Sie aber auch eine glaubwürdige Handlung wünschen. Denken Sie gemeinsam nach, was angesichts dessen, was Sie und die Spieler über Tharun wissen, denkbar, glaubwürdig und nötig ist. Animieren Sie die Spieler zu eigenen Beiträgen.

Wir, die Autoren, können beurteilen, was für viele Schwertmeister-Spielrunden eine gute Lösung wäre; aber was die perfekte Lösung speziell für Ihre Runde ist, können nur Sie selbst entscheiden.

Akzeptieren Sie nur Vorschläge, die Sie und die meisten Spieler für überzeugend halten, unterstützen Sie diesen Plan aber dann nach Möglichkeit (in Gestalt der Brigantai, der Zwölfgötter und des Schicksals schlechthin).

Folgende Beiträge kommen auf jeden Fall von seiten der Brigantai, wenn die Spieler nicht darauf kommen:

Ein *direkter Angriff* ist fast aussichtslos: Die Brigantai bringen zusammen mit den Helden etwa 20 Schwertmeister und 15 weitere Kämpfer auf, notfalls könnte man noch ein Dutzend Halbwüchsige mitnehmen; der Insellord hat 50 Guera, ein halbes Dutzend Schwertmeister und Runenherren und einige Azarai, dazu den Vorteil der Ortskenntnis, eine gesicherte Verteidigungsposition und verhältnismäßig unerschöpfliche Ausrüstungsquellen, z. B. ein Waffenlager, Geschütze und Reittiere.

Ein *heimlicher Überfall* im Schutz von Nacht und Magie verspricht mehr Erfolg; trotzdem fehlt die genaue Ortskenntnis, und außerdem müssen die Brigantai nächtens, vor allem bei einer derartigen

Aktion, mit dem Auftauchen von Arkanai rechnen. Ein Brand oder eine vergleichbare Katastrophe in der Stadt oder gar der Festung könnte Teile der Verteidigungskräfte binden und vor allem die Aufmerksamkeit deutlich senken. Dazu müßte aber jemand in die Stadt oder Festung eindringen. Sich darin lange zu verstecken ist kaum möglich.

Offener Besuch: Offen in Stadt oder Festung zu gelangen, ist für praktisch alle Brigantai unmöglich. Dazu müßte man als Vertreter der herrschenden Kaste erscheinen oder zumindest als Fremder. Bei diesem Vorschlag richten sich plötzlich alle Blicke auf die Helden. (Das ist auch der Augenblick der Besprechung, wo die Helden spätestens hinzugezogen werden.)

Jeder Besucher der Stadt mit der offensichtlichen Macht eines Schwertmeisters gelangt unweigerlich vor den Insellord und müßte diesen und all seine Höflinge täuschen. Es ist unwahrscheinlich, daß das irgendeinem der Anwesenden ohne weiteres gelingen könnte. Die Brigantai sind durch ihr Gesicht, eventuelle Ritualnarben oder an ihrem Haarschnitt als Ausgestoßene zu erkennen, den Helden dagegen fehlt das nötige Wissen.

Es gibt einige Möglichkeiten, die Tarnung zu verbessern: Von Schiffbrüchigen oder auf der Reise Verletzten erwartet man kein einwandfreies Verhalten. Außerhalb Hashandras sind unzählige der hiesigen Sitten und Bräuche unbekannt, und umgekehrt weiß kaum jemand etwas über die dortigen Gepflogenheiten.

Einer der Brigantai schlägt vor, daß sich die Spione als Besessene oder Wahnsinnige ausgeben, ein anderer meint, sie könnten sich als Dämonen in Menschengestalt ausgeben. Falls hierzu von Seiten der Helden keine Unterstützung kommt, werden diese Ideen als zu fantastisch abgelehnt.

Sanyarin, der ja bereits als Neffe eines Brigantai aufgewachsen ist, traut sich lediglich zu, den Helden die nötigen Informationen zu geben, um zumindest als Schiffbrüchige aus einem anderen Reich durchzugehen. Auch sonst verfügt keiner der Brigantai über genauere Kenntnisse der Bräuche der hamuranischen Schwertmeister.

Aufenthalt: Die Helden müßten sich ziemlich sicher einige Tage lang in der Festung aufhalten: erstens, um den genauen Aufenthaltsort der Gefangenen festzustellen sowie um die Verteidigungsanlagen genau auszukundschaften, zweitens aber auch, weil Sanyarin die Zeit braucht, um die jungen Brigantai auf den Angriff vorzubereiten. Im Gegensatz zu einem Gueraiführer ist er nicht bereit, seine jungen, unerfahrenen Gefolgsleute einfach als »Schwertfutter« in den Tod zu schicken.

Der lange Aufenthalt bedeutet aber auch, daß die Helden sich Zeit bei ihren Erkundungen lassen kön-

nen: Es ist wichtiger, daß die ganze Mission unerkannt bleibt, als daß die Helden vielleicht nur scheinbar wichtige Informationen sammeln und dabei eine Entdeckung riskieren.

Verbindete: Wenn die Helden irgendwelche Unterstützung für die Sache der Brigantai gewinnen können, kann das nur von Vorteil sein. Die Anwesenden kennen niemanden, weder in der Stadt noch in der Festung, gut genug, um ihn zu empfehlen.

Die *Weitergabe* der gesammelten *Informationen* an die wartenden Brigantai ist natürlich der entscheidende Teil der ersten Mission. Einige Vorschläge von seiten der Brigantai und ihre eigenen Anmerkungen: Die Informationen werden an Pfeilen oder Steinen befestigt und während der Nacht aus der Festung geschossen. Es gibt nur wenige Stellen in Randgebieten der Festung, von denen aus die Geschosse außerhalb der Stadt landen können, und diese werden vermutlich gut bewacht. (Zur Erinnerung: Allerdings ist es nachts wirklich stockdunkel.) Diese Art von Informationsweitergabe ist einseitig und mengenmäßig begrenzt.

Die Helden verlassen die Festung offen, um einen Kontaktmann zu informieren. Ein Brigantai ist, wie erwähnt, schwer in der Stadt zu verstecken; ob die Helden auch die Stadt verlassen können, hängt sehr vom Erfolg ihrer Tarnung ab.

Die Informationen werden einem der Niederen gegeben, die trotzdem in der Festung aus- und eingehen dürfen. Dieser Bote müßte natürlich absolut zuverlässig sein.

Ein Held versucht, wieder heimlich aus der Festung zu entkommen. Das setzt viel Geschick voraus – oder viel Glück, z. B. bei der Möglichkeit, die zurückkehrenden Karren mit den Abgaben der Dörfer zu benutzen. Wenn der Held entdeckt wird, ist alles verloren; wenn er durchkommt, haben die Brigantai die perfekten Informationen und einen Ortskundigen Anführer.

Sanyarin ist in jedem Fall dafür, mehrere Übermittlungsmöglichkeiten vorzusehen, falls eine entdeckt wird. Dabei sollten Methoden benutzt werden, die große Informationsmengen weitergeben können, und solche, die mehrmals und auch kurzfristig eingesetzt werden können, um etwa Änderungen und Warnungen durchzugeben. Außerdem sollten auf jeden Fall regelmäßig Brigantai die Festung beobachten, und zwar von Orten aus, die auch den Helden in der Festung bekannt sind, so daß im Notfall immer ein Kontakt möglich ist.

Das *Angriffssignal* könnte von Sanyarin, also von den Brigantai draußen, kommen. Der Angriff könnte auch von vornherein auf eine bestimmte Stunde festgelegt werden. Die Helden könnten das Signal mit ihren normalen Informationsmeldungen abgeben, oder sie könnten ein offensichtliches Signal

geben. Denkbar wären – auch für Signale von draußen – das Blasen einer Meeresmuschel, das Abfeuern eines Brandpfeiles oder ein auffälliges Ereignis, z. B. ein Brand.

Sanyarin würde einen flexiblen Beginn vorziehen: Die Helden können durch den Zeitaufwand zum Sammeln aller Informationen einerseits und durch die Notwendigkeit, die Gefangenen rechtzeitig zu befreien, andererseits in eine zeitliche Zwickmühle geraten, wo alle schnell reagieren müßten.

Es ist nötig, für das *Scheitern* beider Missionen vorzusorgen: Wenn die Helden bereits beim Eindringen entdeckt und gefangen werden, sieht Sanyarin keine Rettungsmöglichkeit außer dem Anzünden der Stadt und einem Verzweiflungsangriff; er ist nicht sicher, ob er alle Brigantai für die zwei gefangenen Gruppen riskieren will. (Seinem Blick nach zu schließen, hofft er, daß die Fremden für so einen Fall heldenhaft auf eine Rettung verzichten.) Ähnliches gilt, wenn die Helden während ihres Aufenthaltes gefangen werden.

Falls der Angriff selber scheitert, sollte das Hauptziel der Rückzug möglichst vieler Brigantai sein. Das bedeutet: Sofortiger Abbruch des Angriffs, wenn die meisten Brigantai noch nicht in die Festung eingedrungen sind; schnelle Rückzugsgefechte, wenn sie bereits in erste Kämpfe verwickelt wurden; und »Rette sich, wer kann!«, wenn der Angriff durch einen Gegenschlag, unerwartete Hindernisse oder ein Einsatzheer zerschlagen wird.

Auch im Falle eines Erfolgs sollte vorgesorgt werden: Eigentliches Ziel ist die Befreiung der Gefangenen. Sanyarin fragt sich aber, ob der Aufwand nicht auch gleich eine Eroberung der Festung ermöglichen würde. Denkbar wäre auch, die Festung zu brandschatzen und sich dann zurückzuziehen.

Die Meinungen der Brigantai halten sich etwa in der Waage. Manche befürchten, daß nach einer Eroberung andere Insellords oder sogar der Archipelar eingreifen, was bei der derzeitigen Macht der Rebellen sicher ein Desaster wäre.

Sanyarin hält das zumindest mittelfristig für unwahrscheinlich; es wäre sogar möglich, daß der Archipelar die siegreichen Brigantai als rechtmäßige Herren Hamurs anerkennt. Sein Einwand ist allerdings, ob die Brigantai für das Halten einer Festung besonders begabt sind bzw. ob sie überhaupt an so einem Leben interessiert sind. Andererseits würde ein Machtvakuum – nach der Vernichtung der Gue-rai – sicher irgendwann zu einem Eingreifen von außen führen.

Angesichts dieser widerstreitenden Vermutungen lächelt Sanyarin die Helden an: »Ihr seht, daß so eine »Rebellion« zu leiten gar nicht einfach ist. Was meint ihr dazu?« Die Antwort der Helden wird vermutlich für die Lösung der Frage entscheidend sein.

Die Vorbereitungen

Spezielle Informationen:

In den folgenden Tagen ist das Lager der Brigantai von hektischen Vorbereitungen erfüllt. Alle Rebellen überprüfen ihre Waffen und Rüstungen und müssen sich für die günstigste Kombination entscheiden.

Alle, die über das Leben am Hof der Schwertmeister Bescheid wissen, versuchen, euch soviel wie möglich davon mitzuteilen. Sanyarin drillt inzwischen die Brigantai – einen Haufen eingefleischter Individualisten –, sich als Truppe zu bewegen und vereint zu kämpfen.

Auch ihr müßt euch den Kopf zerbrechen, welche Waffen, Ausrüstung und Kleider ihr mitnehmt, welche Heilmittel und sonstigen Gegenstände, ob ihr eure Runensteine mitnehmt und wie ihr eure Tarnung gestaltet und unterstützt.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden von Sanyarin einen Schnellkurs in tharunischen Umgangsformen erhalten, so können Sie den Malus auf das Talent »Diplomatie« bzw. vergleichbare Proben auf CH und KL – zu diesem Zeitpunkt müßte er bei 10 bis 8 liegen – um die Hälfte verbessern.

Es ist nicht nötig, daß Sie den Spielern ausführlich erklären, welche Verhaltensweisen die Helden erlernen. Wir gehen einfach davon aus, daß sie halbwegs wissen, wie man sich bei Hof bewegt, wen man wann und wie ansprechen darf, welche Themen tabu und welche Pflicht sind usw., kurz: daß sie sich zumindest wie vom Schicksal schwer getroffene Barbaren benehmen können.

Die Brigantai beherrschen eine Serie von Pfeifsignalen, die bei Kampf und Jagd sehr effektiv zur Verständigung sind. Auf etwa 50 Meter Distanz können sie sich damit, selbst bei lautem Schlachtenlärm, Warnungen sowie Angriffs- und Rückzugssignale übermitteln. Es wäre sicher von Vorteil, wenn auch die Helden diese Signale lernten. (Um die gesamten Informationen zu vermitteln oder über die großen Entfernungen der Stadt und Festung zu kommunizieren, sind sie nicht geeignet.)

Ermuntern Sie die Helden dazu, durch Runenlesen (sofern sie die nötigen Kenntnisse bereits erworben haben) Informationen zu gewinnen. Immerhin haben sie schon vor Beginn des Einsatzes zwei bis drei Tage Zeit, können diese relativ ungefährliche Methode aber auch während des Aufenthaltes auf der Festung verwenden.

Wenn die Helden sich im Dorf ihrer Ankunft umhören wollen, hören sie folgendes: Ein Richter mit einem Dutzend Guerai hat das Dorf aufgesucht und

die Ereignisse seit der Ankunft der Helden im großen und ganzen herausbekommen. Die Bauern beschwerten sich nicht darüber, aber durch Nachfragen können die Helden erfahren, daß einige Bauern mißhandelt wurden.

Drei der Dorfältesten – einige derer, die Haram Shamin seinerzeit während seines Festmahles ihre Aufwartung machten – fehlen; sie wurden von dem neuen Richter geköpft. Die übrigen finden das, wie gewohnt, völlig gerecht: Nicht, daß sie etwas gegen den Mord an dem Richter unternehmen hätten können – aber alleine ihre Anwesenheit dabei war schuldhaft und todwürdig.

Diese Angaben können die Rebellen nur erhalten, wenn die Helden das Dorf von sich heraus – zumindest als Informationsquelle – erwähnen; die Brigantai haben wenig Erfahrung mit »Detektivarbeit«. Daher wird Sanyarin, falls das Thema zur Sprache kommt, auch die Helden bitten, die Dörfler zu befragen. Spielen Sie die Reise zum Dorf und die Befragung mit so vielen Zwischenfragen an die Spieler durch, daß diese nicht sicher sein können, daß alles problemlos abläuft.

Zumindest eine Gruppe der Rebellen – Brigantai oder Helden – erkundet die Stadt Sarab Hamur aus sicherer Entfernung. Dadurch können die Helden die folgende Beschreibung der Stadt und der Festung erhalten.

Es ist wichtig, daß die Spieler die Notwendigkeit dieser Vorbereitungen einsehen. Auch eine Gruppe von fünf Schwertmeistern kann nicht einfach in die Festung des Feindes marschieren; beim geringsten Fehler sind die Helden tot, die Neue Welt ist verloren und die Kampagne beendet.

Noch eine Anmerkung für den Meister: Es ist möglich, daß Ihre Spieler nicht verstehen, warum sie so viel Zeit mit der Planung und den Vorbereitungen verbringen sollen, die doch gar nicht zum Abenteuer gehören. Erklären Sie ihnen, daß diese Teile sehr wohl zum Abenteuer gehören.

Bei unseren Probe-Spielrunden wurde regelmäßig eine ganze Sitzung, also einer von drei bis vier Spielabenden, mit diesen Vorbereitungen verbracht, die genauso rollenspielerisch und unter vollstem Einsatz der Spieler dargestellt wurden. In einem Fall stellten die Spieler sogar fest, wie angenehm es sei, sich die ganzen Sorgen vor dem Abenteuer zu machen und dann festzustellen, daß das Abenteuer selber endlich einmal genauso abläuft, wie man es sich wünscht, nämlich sicher und kontrolliert und trotzdem spannend.

Sarab Hamur

Die Stadt

Allgemeine Informationen:

Die Stadt Sarab Hamur liegt im Süden der Insel, auf einer südwärts ins Meer ragenden Landzunge. Der Südrand liegt daher direkt am Meer, während der Nordrand durch eine lange Mauer befestigt ist. Sarab Hamur mißt an der breitesten Stelle von Osten nach Westen etwa 1,2 Kilometer, von Norden nach Süden nicht ganz die Hälfte, wobei aber der Nordteil der Stadt von dem etwa 80 Meter hohen Festungsberg eingenommen wird. Die Stadt umfaßt ungefähr 200 einstöckige Häuser aus mit Lehm bestrichenem Holz, die vom Strand bis zum Berg in ansteigenden Reihen gebaut sind und in denen die etwa 1400 Einwohner leben.

Der beherrschende Anblick der Stadt, vor allem wenn man von Norden kommt, ist der Berg mit der Festung Sarab Hamur. Außerdem fällt die Prozessionsstraße auf, die sich in Gestalt einer beidseitig durch Mauern geschützten Rampe über die Häuser erhebt und in eckigen Serpentinauf die Festung zuläuft.

Während die Häuser der Stadt in malerischem, aber eintönigem Gelbbraun gehalten sind, ist die Festung von auffallender Buntheit: Die Mauern, 20 Meter über den höchsten Häusern beginnend und etwa drei Meter hoch, sind in Blau und Gold gekachelt, die gestuften Dächer der gleichfarbigen Gebäude darin sind fantasievolle Konstruktionen aus rotem, weißem und grünem Holz und Stein.

Auch die Wachgebäude, die die Tore entlang der nördlichen Stadtmauern und die Prozessionsstraße flankieren, sowie die Mauer selbst sind in diesen Farben gehalten.

Der Festungsberg dagegen ist blankes dunkles Gestein, das über der hellen Stadt mächtig und bedrohlich wirkt.

Spezielle Informationen:

Die Stadt fällt zum Strand hin stark ab. Die Häuser liegen am Strand in Meereshöhe, am Fuß des Festungs-



bergs aber, also etwa 300 Meter weiter landeinwärts, bereits auf 60 Meter Seehöhe. Die Häuserreihen sind durch Straßen oder Gassen getrennt, wobei aber der Dachfirst fast aller Häuser bereits tiefer liegt als die nächsthöhere Straße.

Die Mauer besteht aus drei Abschnitten und ist insgesamt etwa 1,5 Kilometer lang. Der erste Teil reicht im Westen in das Meer hinaus und führt über das Große Stadttor bergauf bis zum Festungsberg. Der zweite Teil schützt bogenförmig eine Straße, die direkt von außerhalb der Stadt auf die Festung führt. Der dritte Teil verläuft vom Berg abwärts über das Kleine Stadttor und endet ebenfalls im Meer.

Die Mauer besteht aus grauen Bruchsteinen, die sauber ineinandergefügt sind, und ist etwa vier Meter hoch und über einen Meter dick. Die Mauerkrone wird durch einen Verhau aus zugespitzten Holzpfehlen, die in beide Richtungen schauen, geschützt.

Die Stadt und damit die Bevölkerung teilt sich in sieben Stadtteile, in denen jeweils ein Berufszweig fast ausschließlich ausgeübt wird.

Im Südwesten liegt das Viertel der Fischer und Schiffer, die unter großen Gefahren und Opfern die Früchte des Meeres ernten oder es auch nur als Transportweg entlang der Küsten benutzen. Der Hafen ist nicht befestigt, sondern naturbelassener weißer Sandstrand; lediglich im Norden sticht die Mauer der Festung ins Meer vor.

Am Strand sind außer zahlreichen kleinen Ruderbooten zwei schwere hochseetüchtige Auslegerkanus hinaufgezogen. Die Numinai der Festung rekrutieren ihre Ruderer aus diesem Viertel.

Näher zur Festung, getrennt durch die in 20 Meter Höhe verlaufende Hauptstraße, liegen die Werkstätten all jener, die sich mit der Bearbeitung von Holz und der Errichtung von Bauwerken beschäftigen; die Berufe dieser Sippe umfassen auch Faßbinder, Dammbauer und Steinmetze.

Genau im Süden, am Sindayru-Tor am Beginn der Prozessionsstraße, wohnen die örtlichen Händler und Krämer, die Fuhrleute, Treiber und Träger, die teils selbst über die Insel reisen, teils die von Bauern, Jägern und Sammlern mitgebrachten Waren verkaufen.

Das Viertel der Schmiede und Metallwerker schmiegt sich an den Fuß der Prozessionsstraße zwischen dem Nanurta-Tor (dem zweiten), das noch auf gleicher Höhe wie die Häuser liegt, und dem Pateshi-Tor (dem

fünften), das über 30 Meter höher und damit zehn Meter selbst über den höchsten Häusern dieses Viertels liegt.

Im Osten erstreckt sich das große Viertel der Handwerker, die mindere Werkstoffe durch fleißige Arbeit in nützliche Gegenstände verwandeln, beispielsweise Teppichknüpfer, Kachelmaler, Seiler und Kerzenzieher.

Ebenfalls im Osten, oberhalb der Hauptstraße, die hier in halber Höhe aus der Stadt führt, und am Fuß des Festungsberges, haben sich die Tucher und Lederwerker angesiedelt, die sich mit der Herstellung von Bekleidung und anderen Gebrauchsgegenständen aus verhüllenden Stoffen beschäftigen.

Im Norden dieses Viertels führt die sogenannte Straße der Kymanai auf die Festung, eine breite, weniger gut gesicherte Rampe, die vor einem schweren Bronzetor endet.

Das letzte Viertel schließlich, dessen Bewohner ausschließlich Lebensmittel herstellen und verkaufen, liegt zwischen der zweiten Schleife der Hochstraße und dem Südwestteil des Festungsberges. Auch hier führt im Norden eine Rampenstraße auf die Festung, die Straße der Numinai.

Meisterinformationen:

Betonen Sie, spätestens wenn die Helden strategische Überlegungen starten, den gestuften, fast dreidimensionalen Aufbau der Stadt; er kann sich im Kampf in vielerlei Hinsicht auswirken, und sei es nur dadurch, daß man immerhin 60 Höhenmeter ersteigen muß, um an die Festung heranzukommen.

Geben Sie auch die enorme Ausdehnung zu bedenken: Alleine die Festung bedeckt mit einem Durchmesser von annähernd 300 Metern die Fläche einer normalen aventurischen Stadt. Und um die Stadt zu durchqueren, muß ein Fußmarsch von etwa einer halben Stunde einkalkuliert werden.

Bei genauerer Beobachtung sind an den Wachgebäuden der zwei Stadttore jeweils zwei bis vier Guerai zu sehen, die die wenigen Passanten ausführlich kontrollieren.

Die Bewohner der Stadt tragen größtenteils Tunika, Kaftan oder Tücher in einer Farbe, üblicherweise in Erdtönen wie Braun, Rostrot oder Ocker, wobei eine deutliche Konzentration einzelner Farben in bestimmten Vierteln auftritt.

Die Festung

Meisterinformationen:

Geben Sie bei der folgenden Beschreibung zu bedenken, daß die Ebene der Festung 20 Meter über dem höchsten Punkt der Stadt liegt und daß sie durch Mauern umgeben ist.

Einsicht ist also nur in sehr begrenztem Maß gegeben. Der Sichtwinkel ist aus größerer Entfernung, z. B. vom Inland aus, günstiger (und natürlich auch sicherer), dafür ist die große Entfernung entsprechend hinderlich.

Spezielle Informationen:

Praktisch alle Gebäude der Festung sind in den gleichen Proportionen gebaut:

Sie haben einen quadratischen Grundriß, die Höhe beträgt jeweils ein Zehntel der Seitenlänge; darüber erhebt sich das Stufendach, dessen Höhe der halben Seitenlänge entspricht, wobei die einzelnen Dachstufen schuppenartig übereinanderragen. Sofern die Gebäude an den Kanten nicht mit anderen zusammenstoßen, werden die Ecken durch Statuen gebildet, die jeweils bis zum Dachansatz reichen.

Im Zentrum der Festung ist der Palast zu erkennen, der aufgrund seiner Größe die restlichen Gebäude weit überragt. Ringsum stehen kleinere, gleichartig gebaute Tempel, Wirtschaftsgebäude und Wachgebäude.

Im Norden führt die sogenannte Straße der Niederen, eine weitere befestigte Rampe, direkt von der Festung herab ins Freie. Mit äußerster Mühe sind entlang dem südöstlichen Teil der Festungsmauer sechs Speerschleudern zu sehen, so postiert, daß man mit ihnen die ganze Länge der vorbeilaufenden Prozessionsstraße beschießen kann.

Die Guerai, die in der Festung und an der Mauer Dienst tun, sind zumeist mit Langhölzern bewaffnet, deren Klängen mit reliefartigen Fratzen geschmückt sind. Die Vorgesetzten, die eher selten erscheinen, tragen dagegen Schwingen.

Meisterinformationen:

Die folgenden Angaben sind nur zu erlangen, wenn man Städter befragt, möglicherweise außerhalb der Stadt, oder wenn man selber in die Stadt gelangt.

Alle Guerai und Schwertmeister in Sarab Hamur haben die gleichen Narbenzeichen, die sich über Brust, Schultern und Oberarme, eventuell auch bis zur Taille hinab erstrecken. Das vorherrschende Symbol ist eine siebenblättrige Blume, auf der eine Spinne sitzt. Ringsherum sind unzählige Girlanden und geometrische Ornamente verteilt. Abgesehen davon, daß sie ziemlich makaber aussehen, sind sie für den Geschmack eines Aventuriers nicht einmal schön anzusehen.

In der Festung dienen außer den Guerai noch einmal über 500 Bewohner, größtenteils Diener und Handwerker. Sie alle tragen die gleiche Bekleidung wie die Städter, ein einfaches Stück Tuch mit zwei Ärmeln. Die Farben sind etwas bunter, Weiß, Gelb und Grün herrschen vor, dazwischen einige wenige noch kräftigere Farben. Auch hier konzentrieren sich bestimmte Farben auf bestimmte Gebäude-trakte der Festung.

Das schwere Tor zur Straße der Kymanai wird nur geöffnet, wenn der Insellord ausreitet (etwa einmal alle fünf Tage) oder wenn die Kymanai ausziehen, um neue Reittiere zu fangen (höchstens alle 300 Tage).

Die Straße der Numinai wird praktisch überhaupt nicht benutzt; wie sich von Einheimischen, vor allem im »Lebensmittel«-Viertel, erfahren läßt, nur, wenn der Insellord oder zumindest die Numinai eine Seereise mit den Kanus im Hafen machen.

Die Straße der Niederen schließlich dient hauptsächlich dazu, Vorräte und Abgaben der Dörfer in die Festung zu schaffen.

Die Ankunft

Meisterinformationen:

Wo immer sich die Helden den Leuten des Insellords stellen, sei es an einem Stadttor oder an einer der vier Straßen zur Festung, so werden sie zunächst aufgehalten. Der ranghöchste Guerai der Torwache schickt einen Läufer auf die Festung und wartet auf Anweisungen.

Wenn die Helden überzeugend als hohe Persönlichkeiten auftreten, schwitzt er wegen dieser Verzögerung Blut und Wasser.

Die Beschreibung der Wachgebäude ist in der Festung enthalten (siehe »Die Festung«). Die Wachen sind Niedere Guerai etwa der 4. Stufe mit Langhölzern, kommandiert von Höheren Guerai etwa der 12. Stufe mit Schwingen (Werte siehe »Der Angriff«).

In verblüffend kurzer Zeit kehrt eine Eskorte über die nächste Straße zurück: Vorneweg reitet ein Richter auf einem Prunkläufer (Werte siehe »Die Abrechnung«), und im Laufschrift folgen ihm acht Guerai mit Schwingen (Werte siehe »Der Angriff«). Sie geleiten die Helden auf die Festung, wobei sie – je nach Tarnung – versuchen, auffallende Höflichkeit walten zu lassen, gleichzeitig aber deutlich bemüht sind, die Fremden in Schach zu halten.

Praktisch ohne weitere Umschweife werden die Helden über die diversen Höfe in den Palast geschafft und im Thronsaal präsentiert. Auf dem Weg dorthin, je nach Startpunkt einem halben bis ganzen Kilometer, können die Helden die Festung bewundern (siehe »Die Festung«).

Der Insellord und sein Hofstaat

Allgemeine Informationen:

Die beherrschende Figur im Thronsaal ist selbstverständlich der Insellord auf seinem Thron, der hinter ihm in der Art eines Pfauenschwanzes mit meterlangen Rochfedern geschmückt ist. Seine Ratgeber und Gefolgsleute stehen in der Reihenfolge ihrer Wichtigkeit um ihn herum, teils auf den unteren Thronstufen, teils am Kopfende des Saales, teils an den Seitenwänden. Praktisch alle anwesenden Männer tragen ihre Waffen, aber nur leichte Rüstung.

Der Insellord ist ein überraschend junger Mann, wohl kaum 40, mit dem purpurnen Glanz eines Schwertmeisters in den Haaren. Er trägt einen riesigen Mantel, mit der Schleppe vielleicht drei Meter lang, der nur aus bunten Federn zu bestehen scheint. Auf den Knien hält er einen goldenen Langdorn.

Erst jetzt erkennt man einen Rakshasa, der direkt neben dem Eingang angekettet ist. Die Eskorte und alle anderen marschieren allerdings an ihm vorbei, ohne ihn zu beachten.

Direkt zur Rechten des Lords steht in einer weißen Robe ein Azarai des Sindayru, ein blinder, älterer Mann mit einer Geiernase, der seine schwarzverbrannten Augen stolz zur Schau stellt und penetrant auf sein jeweiliges Gegenüber richtet. Auch das Augenamulett auf seiner Brust scheint den jeweiligen Betrachter zu fixieren.

Daneben steht in einer blutroten Robe ein Azarai des Ziraku, dessen gleichfalls in blutigem Rot schimmernde Haare ihn als Schwertmeister ausweisen.

Zur Linken des Lords nimmt der Richter Dicunja'Ibrito Aufstellung, ebenfalls an den Haaren als Schwertmeister erkennbar. Er ist offensichtlich der Nachfolger des toten Shamazin und fungiert auch als Zeremonienmeister und Sprecher des Lords.

Neben ihm steht ein weiterer Schwertmeister, Shariv Hassanin, ein Mann in den besten Jahren, am ganzen Körper tätowiert und offensichtlich der Champion des Lords.

Auf der linken Seite befinden sich zwei weitere Schwertmeister und zwei ältere Guerai-Veteranen, die alle vier als Torhüter bezeichnet werden.

Außerdem stehen hier zwei Numinai, an ihren wallenden blaugrünen Gewändern und den schweren Korallenketten erkennbar, und drei Kymanai mit metallenen Stäben, die mit den Zangen junger Skorpione und ähnlichen Trophäen aus Chitin behängt sind.

Etwas abseits, rechts neben den beiden Azarai, stehen sechs Niedere Azarai, offensichtlich die Vertreter der anderen Neugötter; darunter fällt vor allem einer wegen seiner schwarzen Maske mit den fünf Hörnern auf. Als einziger hinter dem Thron und dieser Linie von Würdenträgern steht ein junger Guerai, der Waffenträger des Insellords.

Der linken Ecke zu, entlang der Wände stehen etwa ein Dutzend weitere Hohe Guerai, unter denen sich Nahir Shamazin, der Sohn des toten Richters, hervorhebt.

In der anderen Ecke hat sich, zumindest bei derartig offiziellen Anlässen, die Familie des Insellords versammelt: die Masha, eine wunderschöne Frau um die 30, mit langen weißblonden Haaren, sowie vier andere Frauen, unter ihnen eine 40jährige, ernst blickende Dame, die einigen Respekt genießt.

Schließlich stehen hier auch noch mehrere Niedere Guerai, darunter die vier Söhne des Insellords, zwischen acht und 15 Jahren alt.

Meisterinformationen:

Die scheinbar größte Gefahr, der Rakshasa, kann vernachlässigt werden. Seine Kette ist zu kurz, um aus seinem Eck heraus in Reichweite des Portals zu kommen – wer sollte auch daran interessiert sein, sämtliche Einwohner zu gefährden und das Tor zu blockieren. Aber natürlich könnte die Kette reißen ... Der Insellord hält sich den Rakshasa, weil er findet, daß die dauernde Nähe der Gefahr den Charakter stählt. Außerdem ist es sehr unterhaltsam, verurteilte Verbrecher in seine Reichweite zu schieben und zu sehen, wer von beiden schneller ist.

Die wirkliche Gefahr, zumindest bei dem ersten Empfang im Thronsaal, geht natürlich von dem Insellord und seinen Ratgebern aus, vor denen die Tarnung der Helden bestehen muß.

Gleich zu Beginn können dabei Einzelheiten wesentlich werden: Ein Aventurier, der mit einem Streitkolben oder dergleichen bewaffnet ist, wird für einen Richter gehalten – das gibt Schwierigkeiten, wenn seine Tarnung anderes vorgibt.

Besonders peinlich ist es natürlich, wenn ein Held Teile der Ausrüstung Haram Shamazins mit sich führt. Sich hier herauszureden dürfte äußerst schwierig sein.

Wägen sie ab, wie plausibel die Tarnung der Helden ist. Selbst wenn sie perfekt erscheint, konfrontieren Sie sie in den folgenden Stunden und Tagen mit einigen religiösen oder kulturellen Sitten, die sie noch nicht kennen können, aber eigentlich wissen müßten. Verunsichern Sie sie ein wenig mit Anspielungen wie: »Wenn ihr das nicht wißt, müßt ihr aber wirklich von weit weg sein.«

Wir gehen bei der weiteren Handlung jedenfalls davon aus, daß die Helden nicht offensichtlich als Feinde entlarvt werden. Der Insellord wird sie – je nach Tarnung – als Ehrengäste, einfachen Besuch, unterhaltende Höflinge oder skurrile Sehenswürdigkeiten behandeln.

In den meisten Fällen bekommen sie als Quartiere die Gasträume R3 bis R5 zugewiesen und je einen

angehenden Guerai als Pagen zur Verfügung gestellt. Die Namen dieser Pagen sind, soweit benötigt, Fa'ur, Hamrit, Edaj, Lanchaj, Aquao und Hisbit.

Im letzteren Fall, wo die Helden als Sehenswürdigkeiten eingestuft werden, wäre es ohne weiteres möglich, daß der Insellord sie in einen größeren Käfig setzt und sie seiner Sammlung im Thronsaal einverleibt. Auch von hier aus können die Helden die meisten folgenden Szenen verfolgen, doch stehen sie natürlich vor dem Problem, wie sie aus dem Käfig entkommen.

Im Laufe der Zeit werden sie die Mitglieder des Hofstaates besser kennenlernen, und sei es nur durch reine Beobachtung. Auffällig ist in jedem Fall der geradezu flackernde Blick aller Höflinge, die sich ständig verfolgt zu fühlen scheinen; außerdem haben sie offensichtlich – vielleicht mit Ausnahme der Azarai – Angst vor Schatten aller Arten.

Wenigstens für den Meister seien hier noch Besonderheiten einiger Höflinge erwähnt, teils, um diese Meisterpersonen entsprechend darstellen zu können, teils auch, um sie den Helden mitzuteilen.

Der Richtersohn Nahir Shamazin hat von seinem Vater dessen drei Runensteine geerbt. Bisher hat er sie allerdings noch mit keinem Zauber belegen können – er hat zuwenig Macht, um dieses Wissen trotz der Diktatur der Azarai zu erwerben. Er kann sie aber dank intensiver Beobachtung seines Vaters zum Runenlesen einsetzen, womit er seit einigen Wochen dessen Mörder zu finden versucht (eher aus Prestige Gründen und wegen der Familienehre als aus Vaterliebe).

Die Masha ist eine Tochter des Insellords von Toku Shima. Obwohl es sich ursprünglich um eine rein machtpolitische Verbindung handelte, hat sie sich inzwischen im Herz oder zumindest im Palast des Insellords ihren Platz erobert.

Ein Held mit Erfahrungen in höfischen Bräuchen und Diplomatie kann sich »ausrechnen«, daß die etwas verhärmte Dame unter den vier anderen Frauen die erste Frau des Insellords ist, die durch seine Karriere nicht mehr standesgemäß oder jedenfalls nicht mehr attraktiv genug ist. Es ist deutlich zu sehen, daß der Insellord seine Söhne, allen voran seinen Erben Aruin, miserabel behandelt.

Die Festung

Der Palast

Allgemeine Informationen:

Der Palast, das zentrale Gebäude der Festung, ist ein blau gekachelter Prachtbau mit einer Grundfläche von 80 Metern im Geviert. Er ist auf einen zehn Meter hohen natürlichen Felssockel gebaut und überragt teils durch diese Lage, teils durch sein 40 Meter hohes Stufendach alle umliegenden Gebäude.

Spezielle Informationen:

Die Wände des Palastes sind mit blauen Kacheln geschmückt, auf denen in Gold das gottgefällige und heldenmütige Leben des Insellords dargestellt wird. Die fantasievolle Dachkonstruktion stellt in weißem, rotem und grünem Holz Vögel, Geister und andere himmlische Wesen dar.

Das Gebäude ist nur von zwei Seiten aus zugänglich: durch ein pompöses Steintor an der großen Freitreppe oder durch ein Bronzetor an der rückwärtigen Rampe zum Wirtschaftstrakt.

Meisterinformationen:

Der Palast besteht aus zwei Teilen: den inneren Thronräumen und den außen liegenden Richterräumen. Sie werden durch einen umlaufenden Prunkgang von fünf Metern Breite getrennt, der voller Götterbildnisse ist und über den alle Räume und auch die zwei Torgänge erreichbar sind.

Alle Räume des Palastes haben eine lichte Höhe von acht Metern, so daß die Decke direkt vom hölzernen Dachstuhl gebildet wird; dessen kunstvolle Verzierungen setzen sich auch im Inneren fort.

Die Thronräume umfassen den Thronsaal (P1) sowie die engsten Wohnräume des Insellords (P2–P5) und seiner Familie (P6–P10). Die Eingänge sind hier durch Vorhänge aus hauchfeinen Tüchern verhängt. Die Beleuchtung erfolgt durch ein raffiniertes Blendensystem, das Licht durch den gesamten Dachstuhl lenkt.

P1: Thronsaal (20 m x 20 m)

Der Thronsaal ist selbstverständlich der luxuriöseste Raum der Festung. Unwillkürlich wird der Blick zunächst auf den Thron am Kopfende gelenkt und gleitet dann an den Wänden entlang, die mit einer großen Zahl von Spiegeln und Schaustücken ge-

schmückt sind. Zahlreiche Jagdtrophäen und lebende Tiere in Käfigen sowie der angekettete Rakshasa am Eingang ziehen das Interesse auf sich. Zusätzlich zur normalen Beleuchtung ist auch die Decke verspiegelt und reflektiert das Licht mehrerer großer Kerzen, die in Halterungen an der Decke hängen.

P2: Bibliothek (10 m x 10 m)

Die Bibliothek enthält eine Sammlung von Hunderten hölzerner Schrifttafeln, die aber größtenteils religiösen oder rituellen Charakter haben oder zumindest nur künstlerisch interessant sind.

Es gibt praktisch keine schriftlichen Notizen oder Wissenswertes. Außerdem steht hier noch das Lager des Waffenträgers und ein Strohkoffer mit seiner Habe.

P3: Meditationszimmer (10 m x 10 m)

Das Meditationszimmer ist eine Mischung aus Privattempel, Ahnengalerie und Museum.

Das Zimmer enthält eine sehr interessante Sammlung tharunischer Kunstschatze, deren Hauptaufgabe offensichtlich in der Verehrung der Lehren der Neugötter besteht.

P4: Garderobe (10 m x 10 m)

Die Garderobe enthält Dutzende wertvoller Gewänder, eine Sammlung von passenden Edelsteinketten und andere Dinge des täglichen Gebrauchs eines Insellords.

Unter einem Teppich befindet sich eine schwere eiserne Falltüre zu einem in den Felssockel gemeißelten Keller. Die Türe kann nur durch die Öffnung zahlreicher Riegel in der richtigen Reihenfolge überwunden werden und verbirgt die Schatzkammer, in der vor allem Barren von Gold, Silber, Eisen, Endurium und Zinn und einige verschlossene Bottiche Quecksilber lagern.

Hinter einer weiteren schweren Falltüre im Kellerboden führt ein Fluchtgang in Form einer Wendeltreppe 40 Meter tief in den Felssockel und mündet dann in einen nordöstlich verlaufenden Gang, der nach etwa 600 Metern in 20 Meter Seehöhe getarnt ans Tageslicht tritt.

P5: Schlafraum (10 m x 10 m)

Der Schlafraum wird hauptsächlich von einem riesigen Lager aus Kissen, Pelzen und Decken eingenommen.

Dazu kommt ein raffiniertes Gerüst, das die Rüstungen und Waffen des Insellords gleichermaßen pompös wie griffbereit präsentiert. Unter den sonstigen Wertgegenständen fallen weitere Spiegel und eine große Harfe aus dem Rückenpanzer einer weißen Riesenschildkröte auf.

Der Harem umfaßt zwei große Räume für die Masha (P6) und die Erstfrau (P7) sowie drei kleinere für die drei anderen Frauen (P8–P10). Außerdem wohnen hier etwa ein Dutzend Kinder, Töchter bis zum heiratsfähigen Alter und Söhne bis etwa sechs Jahren, bei ihrer jeweiligen Mutter. Alle Räume haben Vorhänge in den Eingängen und werden durch weitere Wände aus Tüchern unterteilt, die in drei Metern Höhe an Seidenschnüren aufgespannt sind.

P6: Wohnraum der Masha (10 m x 17 m)

Die Einrichtung umfaßt fast zur Gänze große Kissenlager, wertvolle Pelze, Teppiche und Tücher, dazu Karaffen und Vasen mit Blumen, Käfige mit Vögeln und Schmetterlingen, Statuetten und ähnlichen Schnickschnack.

P7: Wohnraum der Erstfrau (10 m x 23 m)

Siehe P6.

P8–P10: Wohnraum einer Nebenfrau (10 m x 13 m)

Siehe P6, nur etwas weniger luxuriös.

Die Richterräume werden von den Vertrauten des Insellords, in erster Linie seinen Schwertmeistern, bewohnt.

R1: Raum des Torhüters (15 m x 15 m)

Die Räume zur Linken und zur Rechten des Großen Torgangs (R1 und R15) werden von den Torhütern bewohnt, zwei der Schwertmeister der Festung. Beide Räume werden durch Schleier, die von der hohen Decke herabhängen, in kleinere Räume unterteilt. Anhand der Einrichtung sind je zwei Schlafräume, eine Garderobe, ein Meditationsraum und ein Gastraum erkennbar.

Die Wände sind mit Köpfen, Hörnern und Zähnen von Rakshasas, Elefanten und ähnlichen Beutewesen geschmückt.

In beiden Torhüter-Räumen wohnen je ein oder zwei Frauen und ein halbes Dutzend Kinder.

R2: Richterraum (22 m x 15 m)

Der traditionelle Richterraum, in dem jetzt der neue Richter Dicunja'Ibrito lebt, ist etwas größer, aber praktisch gleich eingerichtet wie R1. Dazu kommt nur ein Leseraum, in dem zahlreiche Holz- und Tontafeln mit religiösen und juristischen Texten gestapelt sind, und ein Trophäenraum, der auch eine frühere Schwinge des Richters und andere Waffen enthält. Der Richter hat drei Frauen, aber nur vier Kinder. Irgendwo – vermutlich im Dachgebälk – ist hier auch der einzige Runenstein des Richters versteckt.

R3–R5: Gastraum (14 m x ca. 16 m)

Die Gasträume sind unpersönlicher gestaltet und haben einen Schlafraum, einen Meditationsraum, einen eigenen Empfangsraum und zwei weitere Abteile unbestimmten Zwecks.

R6: Dampfbad (22 m x 15 m)

Das Dampfbad ist ein großer, mit hellem Holz verkleideter Raum, in dessen Mitte ein Bassin und darin ein Ofen, alles aus einem Stein gearbeitet, stehen. Das Wasser wird von Dienern vom Brunnenhaus (B1) geholt und vom Hof aus in ein raffiniertes Kanalsystem im Felssockel unter dem Bad geleitet.

R7, R8: Raum des Torhüters (15 m x 15 m)

Die Räume zur Linken und zur Rechten des Kleinen Torgangs werden von zwei weiteren Torhütern bewohnt, älteren Hohen Guerai, die, obwohl keine Schwertmeister, das Vertrauen des Insellords genießen. Beide Räume sind in der Art von R1 eingerichtet und werden von je zwei Frauen und einigen Kindern bewohnt. Der Guerai in R8 besitzt zudem eine Sammlung silberner Dolche.

R9: Abort (9 m x 15 m)

Der Abort gilt in Tharun als Raum allgemeiner Geselligkeit. Die zahlreichen Steinbecken sind mit Fell besetzt, und von der Decke hängende Parfümkannen und Räucherbecken füllen die Luft mit unerwarteten Wohlgerüchen. Hier alleine zu sein ist (außer nach der Schlacht) fast unmöglich.

R10: Raum des Richtersohnes (15 m x 22 m)

Der große Raum des jungen Nahir Shamazin sieht ähnlich wie R1 aus. Im Raum sind zwei der drei Runensteine seines toten Vaters versteckt; ein dritter liegt außerhalb von Sarab Hamur vergraben. Zu Nahirs Besitz gehören außerdem noch ein Kästchen mit drei Edelsteingürteln und eine lange Flöte aus dem Horn eines Narwals. Nahir hat eine junge Frau, die demnächst ein Kind von ihm bekommen wird.

R11: Leerer Raum (15 m x 18 m)

Der Raum steht völlig leer.

R12: Raum der Numinai (15 m x 18 m)

Der Raum der zwei Numinai ist in entsprechend kleinere Räume unterteilt, so daß für jeden der zwei Seefahrer zwei Schlafräume, eine Garderobe und ein Meditationsraum sowie ein gemeinsamer Gastraum vorhanden sind. Beide Numinai haben eine Frau und drei bis vier Kinder.

R13: Raum des Schwertmeisters (15 m x 22 m)

Der vierte große Raum wird von dem am ganzen Körper tätowierten Schwertmeister Shariv Hassa-nin bewohnt. Der Raum ist ähnlich eingerichtet wie R1, wirkt allerdings deutlich leerer. Ein Raum enthält eine Sammlung kristallener Flaschen verschiedenen betäubenden Inhalts, unter anderem eine Waspfeife. Im Boden einer der zahlreichen Flaschen ist der Runenstein eingegossen; wenn man sie zer-

schlägt, läßt man gleichzeitig einen aggressiven Luftgeist frei.

Das Lager ist fast so groß wie das des Insellords, allerdings scheinen keine Frauen oder Kinder hier zu wohnen.

R14: Trophäen-Raum (9 m x 15 m)

Dieser Raum soll nach und nach zu einer Art Schau-raum für Kriegsbeute und Jagdtrophäen werden. Derzeit befinden sich hier Batus Rüstung und vor allem sein Späther »Einschlag«.

R15: Raum des Torhüters (15 m x 15 m)

Siehe R1.

Während des Aufenthalts der Helden sind die Thronräume mit Ausnahme des Thronsaals tabu; der Waffenträger des Insellords oder irgendein anderer Guerau steht immer Wache. Erst im Zuge ihrer Eroberung der Festung können die Helden dort eindringen (siehe »Der Sieg«).

Der Tempelbezirk

Der Tempelbezirk besteht aus zwei großen Tempeln links und rechts neben dem Hauptpalast und dem Höchsten Hof vor dem Palast. Die Tempel stehen auf Felssockeln von drei Metern Höhe, sind in den üblichen Proportionen errichtet und haben einen Grundriß von 50 Metern im Quadrat, eine Höhe von fünf Metern und ein Stufendach von 25 Metern Höhe.

Der Höchste Hof mißt 80 Meter mal 50 Meter und wird von der großen Freitreppe beherrscht, die 60 Meter breit, 30 Meter lang und zehn Meter hoch zum Haupttor des Palastes führt.

Spezielle Informationen:

Die beiden Tempel sind größtenteils mit blau-goldenen Kacheln verkleidet, dazwischen mischen sich Bildmotive mit symbolischen Szenen der Weltordnung. Auch die Stufendächer der Tempel sind etwas bunter, aber nicht anders gebaut als die umliegenden. Die Vorderseiten beider Tempel sind zu einem Großteil, von gekachelten Säulen abgesehen, offen, und hinter den Säulen führt eine zehn Meter lange Treppe auf das Niveau des Tempels. Die Vorhallen der Tempel reichen jeweils etwa 20 Meter tief ins Innere und enden in einer Wand mit je vier Toren, die mit gediegenem Silber beschlagen sind. In den Seitenwänden der Vorhallen ist je eine weitere Tür, nur mannshoch, aber ebenfalls versilbert. Zwischen den jeweils sechs Türen jedes Tempels stehen Opferschalen mit glühenden Kohlen oder steinerne Becken mit Wasser.

An der Nordseite beider Tempel befindet sich in drei Metern Höhe eine breite verzierte Holzluke.

Meisterinformationen:

Der Tempel zur Linken, von der Freitreppe aus gesehen, ist den Hellen Göttern Sindayru, Nanurta, Shin-Xirit und Pateshi geweiht, der Tempel zur Rechten den Dunklen Göttern Ziraku, Ojo-Sombri, Numinoru und Arkan'Zin. Von einem bestimmten Unterschied in der Bauweise abgesehen, gilt aber für beide fast das gleiche. Beide Tempel bestehen aus der Vorhalle, dem Speicher, den Quartieren der Tempeldiener und der Azarai, dem Heiligtum und dem Allerheiligsten.

T1 a + b: Vorhalle (20 m x 30 m)

Diese Hallen haben nur den Zweck, den Tempelbesucher ehrfurchtsvoll auf das dahinterliegende Heiligtum vorzubereiten.

T2 a + b: Quartier der Tempeldiener (20 m x 10 m)

Die Quartiere enthalten für jeweils etwa zehn Tempeldiener Betten, die an Schnüren von der Decke hängen, was die »Abhängigkeit« des Menschen vom Himmel verdeutlichen soll.

Daneben stehen tonnenförmige Strohkörbe für den Besitz der Diener.

Außerdem befinden sich hier, jeweils durch Strohmatten-Wände getrennt, ein Bassin mit einer eingefassten Quelle für rituelle Waschungen und eine kleine Werkstätte, in der Amulette, Götterbildnisse und dergleichen erzeugt werden.

T3 a + b: Speicher (20 m x 10 m)

In den Speichern werden die Abgaben der gesamten Insel gelagert, die zur Ernährung der Tempelbewohner dienen. Diese Waren werden durch Holzlukn direkt von den Wagen geladen.

T4 a: Heiligtum der Dunklen Götter (20 m x 50 m)

Den Großteil des Heiligtums nehmen die acht Meter hohen Statuen der vier Neugötter an seiner Rückseite ein; sie reichen bis in den Dachstuhl, der hier stellenweise nach weiter oben versetzt ist. Vor jedem der Götter ist ein riesiger Altar aus einem Steinblock in der heiligen Farbe des Gottes. Genau in der Mitte und links und rechts davon sind drei weitere silberne Türen. Entlang der Seitenwände stehen schwere Fackelhalter und kleine Altäre. Im Boden befinden sich zahlreiche Steinplatten; in den Schächten darunter, die bis zum Meer reichen, wird die Asche der Verstorbenen bestattet.

T4 b: Heiligtum der Hellen Götter (24 m x 50 m)

Das Heiligtum umfaßt fast die Hälfte der Fläche des Tempels; im hinteren Teil ist ein abgetrennter Raum, das Allerheiligste, dessen Decke nur vier Meter hoch ist.

Darum herum stehen die acht Meter hohen Statuen von vier Neugöttern, wobei Nanurta und Pateshi auf dem Allerheiligsten sitzend, die anderen beiden daneben stehend, dargestellt sind. Auch hier befinden sich vier Altäre vor den Standbildern, drei silberne Türen, an den Wänden weitere Altäre und Fackelhalter und im Boden Bestattungsschächte.

T5 a: Klausen der Azarai der Dunklen Götter (10 m x 10 m)

Die Klausen enthält die von der Decke hängenden Betten der drei Niederen Azarai sowie geflochtene Strohkoffer und andere Behälter mit ihren persönlichen Besitztümern.

T5 b: Klausen der Azarai der Hellen Götter (6 m x 15 m)

Siehe T5 a.

T6 a: Klausen des Zirraku-Azarai (10 m x 10 m)

In der Klausen befinden sich das Bett des Azarai, das ebenfalls von der Decke hängt, einige Behältnisse, Amphoren, Tücher und Tontafeln. Außerdem liegt hier auf einem hölzernen Ständer der Späler des Azarai.

T6 b: Klausen des Sindayru-Azarai (6 m x 15 m)

Die Klausen ist ähnlich eingerichtet wie die anderen Klausen. Außerdem steht hier eine Art Schreibpult, ein Bottich mit Lehm, Holzformen und andere Dinge, die man hierzulande zum Schreiben braucht. Unter den zahlreichen gestapelten Tontafeln gibt es einiges Material, das sich auf das Runenlesen bezieht – die göttlichen Seher lehnen diese ketzerische Konkurrenz ja erbittert ab.

T7 a: Allerheiligstes der Dunklen Götter (10 m x 30 m)

Das Allerheiligste ist ein finsterner Raum, der nur von einer eigenartigen Ansammlung riesiger Quarze erleuchtet wird, die einen Großteil der Hinterwand erfüllen. Die Stimmung des Raumes ist gleichermaßen bedrohlich wie faszinierend.

T7 b: Allerheiligstes der Hellen Götter (15 m x 20 m)

Das Allerheiligste wird von einem verwirrenden Gebilde aus Kristallkugeln, Spiegeln, Prismen und Glaslinsen blendend hell erleuchtet. Das ständige Glitzern und Funkeln scheint sich mit den Bewegungen und Geräuschen des Betrachters zu verändern. Nach wenigen Augenblicken führt der Anblick zu starken Schwindelgefühlen, und nach einer Minute kann man den Blick nicht mehr abwenden.

Die Helden betreten die Tempel in jedem Fall alleine. Machen Sie die Spieler darauf aufmerksam, daß Brigantai, die eben noch furchtlos an ihrer Seite gekämpft haben, ihnen nicht zu folgen wagen (zumindest nicht so kurz nach einer Schlacht, in der womöglich auch Azarai getötet wurden).

Achten Sie darauf, daß die Spieler begriffen haben, daß die militärische Eroberung Sarab Hamurs nur die halbe Aufgabe war, daß sie noch ein spirituelles Hindernis überwinden müssen.

Beim Betreten des Allerheiligsten des ersten Tempels (welcher der beiden es auch ist) bebzt der Boden, und zwar derart, daß auch ein Ingerimm-Geweihter beeindruckt ist. Wenn die Helden auch das Allerheiligste im zweiten Tempel betreten, donnert eine Stimme: »Ein Schritt zu weit, Verderbte!«

Es steht Ihnen als Meister frei, Helden, die sich im Tempel zu keck oder zu unsicher – in jedem Fall also unangemessen – bewegen, mit einem beliebigen Fluch zu belegen. Passend und interessant wäre etwa ein Fluch, der dem Opfer verbietet, einen Raum normal durch ein Tor zu betreten; Kriechen, Rollen oder Springen sind unter großer körperlicher und geistiger Anstrengung möglich; den Raum zu verlassen oder anders zu erreichen bringt keine Schwierigkeiten mit sich.

Der Schwertmeister-Trakt

Allgemeine Informationen:

Der Schwertmeister-Trakt besteht zum Großteil aus einer Säulenhalle im üblichen Baustil, mit einer Grundfläche von 80 Meter mal 80 Meter, einer Säulenhöhe von acht Metern und einem Stufendach von 40 Metern Höhe. Im Inneren der Säulenhalle befinden sich zwei geschlossene Gebäudeblöcke von 65 Meter mal 25 Meter. Links und rechts der Säulenhalle stehen zwei der normalen Gebäude mit einem Grundriß von 50 Metern im Quadrat.

Spezielle Informationen:

Die Wände der zwei Seitengebäude und der inneren Blöcke sind mit den gewohnten blau-goldenen Kacheln geschmückt, die Kampf- und Duellszenen zeigen. Der hölzerne Dachstuhl der drei Gebäude ist mit etlichen hundert geschnitzten Fratzen besetzt, zwischen denen auch einige blanke Schädel tharunischer Monster hängen.

Die Säulenhalle ist von allen Seiten zugänglich und bildet zugleich den Hauptzugang zum Palast. Die zwei Blöcke sowie die zwei Wohngebäude haben große eiserne Tore in allen Richtungen und sind, soweit angrenzend, auch untereinander verbunden.

Meisterinformationen:

Der Name Schwertmeister-Trakt ist etwas irreführend, denn in diesem Gebäudekomplex halten sich hauptsächlich Guerai auf, die sich noch in der Ausbildung zum Schwertmeister befinden. Die Säulenhalle enthält den Trainingshof und zahlreiche Übungsräume, während die zwei angrenzenden Gebäude die Unterkünfte für die etwa 40 Guerai bergen. Die beiden Blöcke in der Halle werden von je zwei Korridoren durchquert, fünf Meter breit, die sich in der Mitte kreuzen. Auf dem längeren der beiden liegen die Türen zu den zwölf Lehr- oder Übungsräumen.

S1–S12: Schauraum (10 m x 10 m)

Jeder der zwölf Räume ist eine Art Lehrraum voller Schaustücke. Dazu gehören Waffen und Rüstungen, teils Attrappen und teils scharf, ausgestopfte Untiere und Monster, Schautafeln, auf denen Bewegungsabläufe dargestellt sind, große Spiegel und eine Unzahl anderer Dinge.

S13–S24: Übungsraum (10 m x 10 m)

Diese zwölf Räume dienen dem praktischen Training. Zur Einrichtung gehören Strohfiguren, mechanische Geräte mit Rädern, Hebeln und Dreschflegeln, Hindernisse aus Stein, Holz oder Seilen, andere Mechanismen aus Flaschenzügen, mit Glasscherben bestreute Böden, weitere Spiegel, metallene Verschaltungen, die an Foltergeräte erinnern, und dergleichen mehr.

Q1: Kreuzsaal (10 m x 50 m gekreuzt)

Der Kreuzsaal dient zugleich als Korridor, von dem aus alle Quartiere erreicht werden können, und als Mannschaftsmesse, in der gegessen und gefeiert wird. Während der Mahlzeiten werden die Guerai von ihren Frauen und vielen Dienern bedient.

Q2–Q17: Guerai-Quartier (10 m x 10 m)

In jedem dieser Räume ist ein Hoher Guerai untergebracht. Durch Tücher wird der Raum in vier kleinere geteilt. Praktisch werden die Quartiere von den Familien der Guerai bewohnt, während die Guerai selber sich die Hälfte des Tages in den Wachgebäuden, einige Stunden lang beim Training in der Halle und zuweilen auch auf Patrouille befinden.

Q18: Kreuzsaal (10 m x 50 m gekreuzt)

Siehe Q1.

Q19–Q25: Guerai-Quartier (10 m x 10 m)

In diesen Räumen sind weitere Hohe Guerai mit ihren Familien untergebracht sowie drei Niedere Guerai, die Familie haben.

Q26–Q34: Guerai-Quartier (10 m x 10 m)

Hier wohnen alleinstehende Niedere Guerai jeweils zu zweit.

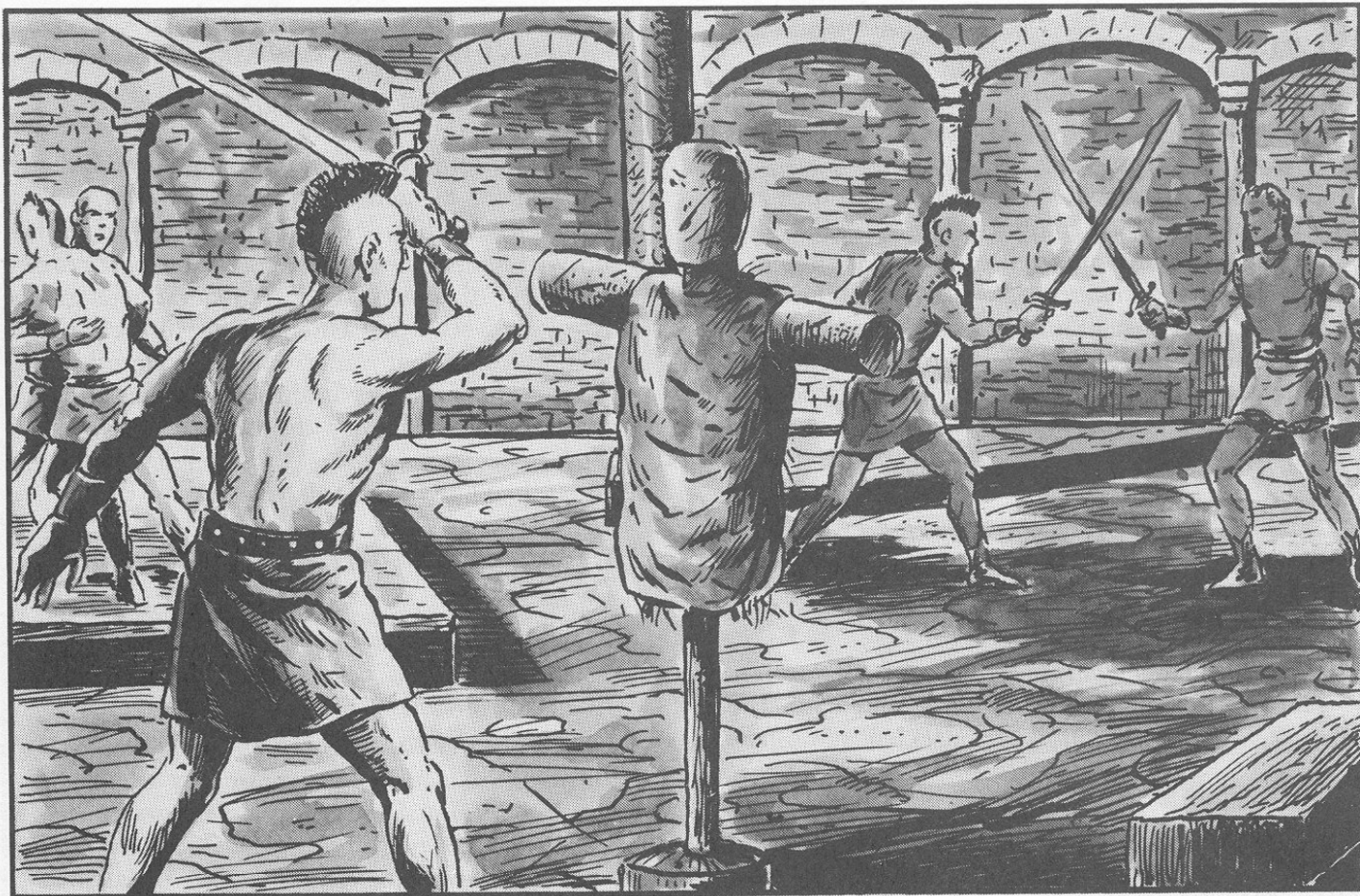
Es gibt keine allgemeine Waffenkammer; alle Guerai tragen ihre Waffen ständig mit sich und haben sie auch im Schlaf griffbereit; mit irgendwelchen eilig ausgegebenen Standardwaffen zu kämpfen ist selbst einem Niederen Guerai zuwider.

Die Kyma

Allgemeine Informationen:

Die Kyma besteht aus zwei großen Gebäuden, jeweils 50 Meter im Quadrat, fünf Meter hoch und mit einem

25 Meter hohen Dach, und dem Reithof dazwischen, 50 Meter mal 70 Meter groß. Der Reithof wird durch einen mannshohen Lattenzaun vom restlichen Hof ab-



getrennt und enthält außerdem einen überdachten Säulengang von zehn Metern Breite, 70 Metern Länge und fünf Metern Höhe, der die beiden Gebäude direkt verbindet.

Spezielle Informationen:

Beide Gebäude sowie der Säulengang sind in der üblichen blau-goldenen Kachelung gehalten, deren Zeichnungen Szenen aus dem Alltag der Kymanai zeigen. Die Dachverzierungen sind eher einfach und wiederholen vor allem hölzerne Insektendarstellungen in unterschiedlichen Größen. Der südliche Block fällt durch seine Vorderseite auf, die von hölzernen Käfigen, acht Meter weit ins Gebäude reichend, eingenommen wird. Dieses Gebäude kann durch zwei kleinere Portale in den Seitenwänden betreten werden, das nördliche Gebäude hat überhaupt nur ein Portal.

Meisterinformationen:

In beiden Gebäuden verläuft hinter den Portalen ein Korridor, über den die Wohnungen auf der einen Seite und die Arbeitsräume auf der anderen Seite erreicht werden können.

Die hamuranische Kyma beschränkt sich darauf, erwachsene Rieseninsekten zu fangen und abzurichten, versucht sich aber zuweilen auch an der Aufzucht eingesammelter Gelege. Die Abrichtung er-

folgt durch die drei Kymanai, unterstützt von etwa zehn Dienern in grünen Gewändern.

K1–K6: Kotter (10 m x 8 m)

Die Käfige sind aus senkrechten, dicken Stäben aus Weißholz gemacht und durch drei Querverstrebungen verstärkt. Der Boden besteht aus blankem Fels. Jeder Käfig hat ein breites, gut gesichertes Tor zum Hof hin und ein zweites nach hinten, außerdem ebenfalls nach hinten eine kleinere Türe, durch die sich gerade ein Mensch zwängen kann.

Die Käfige enthalten die fünf Prunkläufer des Insellords, des neuen Richters und der drei Schwertmeister. Der leere Käfig wurde von Haram Shamazins genutzt. Die dicken Weißholzstäbe zeigen deutlich die Bißspuren der scharfen Kiefer der Insekten.

K7: Reitsaal (15 m x 50 m)

Die Wände des Saales sind massiv, mit Ausnahme der Käfigwände und zahlreicher schmaler, senkrechter Sichtblenden in den Seitenwänden. Eine massive Türe führt in den Korridor des Wohntraktes. Hier finden alle Abrichtungen mit Tieren statt, solange sie noch wild sind oder an gewisse Dinge gewöhnt werden müssen, außerdem die geheimen Zähmungsriten der Kymanai.

K8–K10: Quartier eines Kymanai (20 m x ca. 16 m)

Im Quartier wohnt jeweils ein Kymanai mit seiner gesamten Familie, üblicherweise einer Frau und etwa vier Kindern.

Unter den insgesamt zwölf Kindern sind auch zwei Ziehkinder, die als zukünftige Kymanai im Haus ihres Lehrmeisters aufwachsen. Die Wohnung ist in Art derer der Schwertmeister (siehe R1) durch Tücher in zwei Schlafräume, eine Garderobe, einen Meditationsraum, einen Gasträum und einen Trophäenraum geteilt. Letzterer enthält Teile der Chitin-Skelette besonders beliebter oder schöner Tiere der Kyma.

K11: Abort (5 m x 5 m)

Beschreibung vergleiche R9, nur etwas kleiner.

K12: Säulengang (10 m x 70 m)

Der Säulengang bildet eine Mischung aus Trophäengalerie, Lehrsaal und Gerätelager. Zahlreiche Schaustücke, teilweise von Rieseninsekten stammend,

teilweise von der dazugehörenden Ausrüstung, schmücken die Wand des Ganges.

K13: Terrarium (35 m x 50 m)

Das Terrarium enthält, durch lange Strecken von hüfthohem, dichtem Lattenzaun getrennt, die natürlich nachgebildete Umgebung, die die einzelnen Entwicklungsstadien der Riesenkäfer bevorzugen. Derzeit wird nur ein etwa 200 Quadratmeter großes Areal von etwa 100 entengroßen Jungkäfern bewohnt, von denen mit etwas Glück ein oder zwei das Erwachsenenalter erreichen werden. Falls der Meister beschließt, daß die Geist-Rune des Insellords in der Kyma versteckt ist, bieten sich zahllose Erdspalten und Höhlen als Versteck an.

K14–K23: Quartier eines Kyma-Dieners (10 m x 5 m)

Hier lebt je ein Kyma-Diener mit 4–8 Angehörigen. In K17 wohnt, als vermeintlicher Ziehsohn eines Kyma-Wärters, Amach, der klumpfüßige Erstgeborene des Insellords (siehe »Geheime Aktionen«).

Der Wirtschaftstrakt

Allgemeine Informationen:

Der Wirtschaftstrakt umfaßt mehrere Gebäude im Westen und Norden der Festung: drei Werkstätten mit je 25 Metern Seitenlänge, einen Wohnblock mit 50 Metern Seitenlänge, das Diensthhaus mit 50 Metern Seitenlänge und zwei Speicher mit je 25 Metern Seitenlänge. Alle diese Gebäude sind in den üblichen Proportionen errichtet, mit einem Zehntel der Seitenlänge als Höhe und einem Dachstuhl in Höhe der halben Seitenlänge; nur das Brunnenhaus hat eine Höhe von zweieinhalb Metern, aber ein normales Dach von fünf Metern Höhe.

Spezielle Informationen:

Auch diese Gebäude sind blau-gold gekachelt; die Bilder zeigen gottgefällige Szenen aus dem Alltagsleben der Bewohner. Die Dachstühle sind eher einfach verziert.

Die meisten Gebäude haben nur einen Zugang zum jeweiligen Hof, nur die zwei großen Gebäude – Wohnblock und Diensthhaus – haben Türen nach Süden und Osten; die des Diensthhauses sind durch eine innere Passage verbunden.

Meisterinformationen:

Der Wirtschaftstrakt ist für die Mission der Helden kaum von Bedeutung.

Untersuchungen stoßen kaum auf Hindernisse

(siehe »Geheime Aktionen«), dürften aber auch wenig Interessantes zutage bringen.

A1: Lederei (25 m x 25 m)

Hier sind etwa 20 Lederwerker mit der Reparatur der Lederteile von Rüstungen, Zaumzeug und dergleichen beschäftigt.

A2: Steinmetzerei (25 m x 25 m)

Die etwa 20 Steinmetze, Bildhauer, Maurermeister und Kachelbrenner kümmern sich um die Instandhaltung der Festung.

A3: Näherei (25 m x 25 m)

Die etwa 20 Schneider und Näher sind für die Erneuerung der Kleidung der Guera und Schwertmeister zuständig.

B1: Brunnenhaus (10 m x 10 m)

Der gemauerte Schacht im Inneren des Gebäudes führt bis auf das Grundwasserniveau hinab, was in diesem Fall einer Tiefe von etwas mehr als 60 Metern entspricht.

Er wurde vor Generationen als Fluchttunnel ausgebaut, inzwischen aber vergessen; lediglich der ältere Torhüter-Guera (R15) weiß noch aus Erzählungen davon.

Den Schacht hinab sind Eisensprossen eingesetzt, und auf Seehöhe führt ein Stollen in nördlicher Richtung, wo er nach etwa 700 Metern schräg nach oben führt und schließlich nach weiteren 100 Metern in etwa 20 Meter Seehöhe ans Tageslicht dringt.

Der Eingang wurde mit Dornbüschen bepflanzt, die inzwischen zu einem (ohne Macheten oder dergleichen) undurchdringlichen Dickicht gewuchert sind. Es wäre jedenfalls leichter (und auch im Interesse der Rebellen), sich von außen einen Zugang zu verschaffen. Ein Bergbaukundiger oder ähnlich Gebildeter wird einschätzen, daß der altersschwache Schacht nicht mehr als fünf Personen ungefährdet Aufstieg bieten kann.

C1–C25: Wohnraum (10 m x 10 m)

Die 25 Wohnräume sind durch bis zu vier Türen in allen Wänden verbunden, so daß man durch mehrere Räume muß, um in weiter hinten gelegene zu gelangen.

In jedem der Wohnräume leben bis zu 20 Familienmitglieder zusammen, die, dem tharunischen Gesellschaftssystem entsprechend, meist gleiche oder ähnliche Berufe haben. Im Raum C12 wohnt unter zahlreichen Speisenträgern auch der Barde mit seinem Sackmolch.

Die Räume C2, C6 und C7 sind Gasträume für Besucher von niedrigerem Stand; derzeit wohnen hier die beiden reisenden Sänger (siehe »Am Hof«).

D1: Passage (10 m x 50 m abgewinkelt)

Die Passage ist der Hauptdurchgangsweg aller Festungsbewohner, die den Palast nicht passieren dürfen, und auch Schwertmeister kürzen hier zuweilen den Weg von einer Seite der Festung zur anderen ab.

D2: Küche (20 m x 20 m)

Hier sorgen ungefähr 20 Köche und Speisenträger für die Ernährung der Festungsbewohner.

D3: Speisenlager (20 m x 20 m)

Dieser Raum wird für allfällige Arbeiten, die mit der Speisenzubereitung zu tun haben, verwendet.

D4: Brauerei (30 m x 20 m)

Hier werden Korn, Reis und Kiri-Früchte zu Bier, Wein und Schnaps vergoren und verbraucht.

D5: Werkstatt (20 m x 30 m)

Hier haben verschiedene Festungshandwerker ihre Werkbänke und ihr Werkzeug.

E1, E2: Speicher (25 m x 25 m)

Hier werden Nahrungsmittel für etwa 300 Tage gelagert, die sich zum Großteil aus den Abgaben der Stadt und der Dörfer ergeben. Unter anderem befinden sich hier ein Kühlhaus aus blankem Stein, weiterhin ein Öl- und ein Weinlager.

Die Guerai-Schmiede

Allgemeine Informationen:

Die Guerai-Schmiede ist ein kleineres Gebäude mit einer Seitenlänge von 25 Metern und den gewohnten Proportionen.

Spezielle Informationen:

Das Haus ist wie alle blau-gold gekachelt, mit Bildern über Waffenschmiede und Schwertmeister. Die Holzverzierungen des Daches zeigen ähnliche Themen. Die Schmiede hat nur ein größeres Tor.

Meisterinformationen:

Die Schmiede dient zur Reparatur und Instandhaltung der Waffen der Guerai.

G1: Werkraum (15 m x 15 m)

Der Werkraum enthält einen großen Schmelzofen, eine Esse, einen Kühlbottich, einige Werkbänke und mehrere Werkzeugschränke.

G2: Lagerraum (10 m x 10 m)

Hier stehen mehrere Stellagen und Kisten mit Metallbarren, Feilspänen, Kohle, Holz und fertiggestellten Waffen.

G3: Altarraum (10 m x 5 m)

Der Raum enthält einen großen Shin-Xirit-Altar. Auf diesem Altar werden alle fertiggestellten oder wieder reparierten Waffen aller Art einer kurzen Weihe unterworfen.

G4, G5: Wohnraum (25 m x 5 m)

Hier wohnt je ein Niederer Guerai, der sich hauptsächlich als Waffenschmied betätigt, mit seiner Familie.

Tücher unterteilen den Raum in zwei Schlafräume, einen Aufenthaltsraum, einen Gastraum und einen Trophäenraum mit einigen schönen Waffen.

Die Wachgebäude

Allgemeine Informationen:

Alle Wachgebäude sind im üblichen Stil, mit leicht veränderten Proportionen, gebaut: Sie haben einen Grundriß von zehn Metern im Quadrat und eine Höhe von zweieinhalb Metern.

Das Dach hat die den üblichen Seitenverhältnissen entsprechende Höhe von fünf Metern.

Spezielle Informationen:

Alle 22 Gebäude haben die normale Kachelung, wobei die Zeichnungen aber deutlich einfacher sind. Auch bei den Dachkonstruktionen wiederholen sich nur Standardmotive.

Die gesamten Wachgebäude haben nur ein sehr schweres eisernes Tor, das dem jeweiligen Wachbereich zugewandt ist.

Meisterinformationen:

Die Wachgebäude sind ein wesentliches Element der tharunischen Prunkbauweise: Sie erwecken den Eindruck, ohne weiteres 20 Mann beherbergen zu können. Um tatsächlich alle 22 Gebäude so zu besetzen, bräuchte der Insellord annähernd 20mal so viele Guerai, wie er zur Verfügung hat.

Die wirkliche Besatzung besteht bei den wenigen Toren, die notwendigerweise besetzt sein müssen, aus einem Guerai mit Schwinge (etwa 12. Stufe), der das Kommando hat, und einem Guerai mit Langholz (etwa 4. Stufe), der als Läufer fungiert und sich um die Kontrolle der Passanten kümmert.

Dementsprechend haben die Gebäude praktisch keinerlei Inneneinrichtung, wenn man von Kleinigkeiten absieht, die die wachhabenden Guerai mitbringen.

W1 a, W1 b: Wachgebäude Sindayru-Tor (10 m x 10 m)

Das doppelte Gebäude bewacht den Beginn der Prozessionsstraße und liegt fast auf Meereshöhe. Hier halten sich immer vier Guerai auf.

W2 a, W2 b: Wachgebäude Nanurta-Tor (10 m x 10 m)

Dieses Gebäude überragt das Händlerviertel auf nicht ganz 20 Meter Seehöhe und bewacht das zweite Tor.

W3: Wachgebäude Shin-Xirit-Tor (10 m x 10 m)

Das Gebäude liegt – gemeinsam mit W4 – auf 30 Meter Höhe und damit deutlich über den umliegenden Häusern.

W4: Wachgebäude Zirraku-Tor (10 m x 10 m)

Siehe W3.

W5: Wachgebäude Pateshi-Tor (10 m x 10 m)

Es liegt – wie W6 – auf 50 Meter Seehöhe, so daß es allseitig zumindest zehn Meter hinab geht.

W6: Wachgebäude Ojo'Sombri-Tor (10 m x 10 m)

Siehe W5.

W7: Wachgebäude Numinoru-Tor (10 m x 10 m)

Dieses letzte Gebäude vor dem Festungsberg liegt 75 Meter hoch; zu den nächsten Häusern ist es 15 Meter tief und zumindest 30 Meter weit.

W8 a, W8 b: Wachgebäude Arkan'Zin-Tor (10 m x 10 m)

Das doppelte Gebäude liegt bereits auf dem Festungsberg und schützt das letzte Tor der Prozessionsstraße. Hier stehen immer zwei Guerai bereit. Entlang der nach Nordosten verlaufenden Mauer sind die sechs Speerschleudern postiert. Sie sehen wie schwere Armbrüste aus, 120 cm lang, auf einer kleinen tragbaren Rampe montiert.

W9 a–W9 c: Wachgebäude Großes Stadttor (10 m x 10 m)

Dieses dreifache Gebäude steht im freien Gelände auf 20 Meter Seehöhe und bewacht die Hauptzufahrtsstraße der Stadt und die Straße der Numinai. Hier halten tagsüber vier Mann und nachts zwei Mann Wache.

W10 a, W10 b: Wachgebäude Kleines Stadttor (10 m x 10 m)

Das doppelte Gebäude steht auf 30 Meter Höhe im leicht abschüssigen Gelände, am Zusammentreffen der Hauptstraße und der Kymanai-Straße, und wird von zwei Guerai bewacht.

W11 a, W11 b: Wachgebäude Neues Tor (10 m x 10 m)

Das doppelte Gebäude liegt frei zugänglich auf 60 Meter Seehöhe und bewacht die einzige direkte Zufahrt zur Festung, die Straße der Niederen. Hier stehen immer zwei Guerai, und häufig halten sich Angehörige oder Besucher von Dienern oder namenlose Bettler hier auf.

W12 a, W12 b: Wachgebäude Tor der Niederen (10 m x 10 m)

Dieses doppelte Gebäude auf dem Festungsberg wird Tag und Nacht von vier Guerai bewacht.

W13 a, W13 b: Wachgebäude Numinai-Tor (10 m x 10 m)

Da das Numinai-Tor praktisch nicht verwendet wird, wird das doppelte Gebäude als Kerker eingesetzt.

Statt einer Besatzung hat es sich eingebürgert, daß ein Guerai vom Gebäude zu seinen Freunden im Schwertmeister-Trakt und zurück patrouilliert.

W14: Wachgebäude Kymanai-Tor (10 m x 10 m)

Auch dieses Gebäude neben der Kyma wird als Kerker verwendet. Derzeit sind hier die drei Brigantai gefangen (siehe »Die Befreiung«). Der Guerai vor der Tür verläßt seinen Posten nicht und wird regelmäßig abgelöst.

Am Hof des Insellords

Für alle folgenden Ereignisse und Vorführungen gilt, daß der Insellord, sein Waffenträger, die Schwertmeister sowie die zwei Torhüter-Guerai und die Azarai anwesend sind.

Bei größeren Veranstaltungen sind auch einige Hohe Guerai dabei. Frauen dürfen, wenn überhaupt, nur an Veranstaltungen im Palast, am Höchsten Hof oder im Tempel teilnehmen.

Das Orakel

Meisterinformationen:

Wie auch immer die Helden bisher aufgenommen wurden, der Insellord ist (notgedrungen) ein gläubiger Mann und möchte den Azarai des Sindayru befragen. Je nach Situation werden die Helden gebeten oder aufgefordert, den Lord und sein Gefolge zum Tempel zu begleiten, oder sie werden dorthin geschafft.

Allgemeine Informationen:

Als ihr mit euren Begleitern im Tempel der Hellen Götter eintrefft, hat der blinde Azarai des Sindayru bereits alles für ein Orakel vorbereitet. In der Mitte des Heiligtums steht eine mächtige Weisschale aus Perlmutter, mit einer eigenartigen Mischung aus Öl und Wasser gefüllt. Ringsum brennen rußende Fackeln, und zahlreiche Opferschälchen mit betäubenden Weihkräutern sind im Raum verteilt.

Spezielle Informationen:

Der Azarai begrüßt den Insellord in eigenartigen Sprechgesängen, und der Insellord antwortet ebenso. Offensichtlich wird hier eine einstudierte Liturgie vollzogen, die zu lernen Jahre dauern muß. Schließlich ruft der Azarai den Lord auf, seine Frage zu stellen, und der Herrscher deklamiert: »Welcherlei Gesinnung sind unsere Besucher?«

Meisterinformationen:

Lassen Sie die Helden etwas unruhig werden; erwähnen Sie die berühmten seherischen Fähigkeiten der erleuchteten Sindayru-Priester, und lassen Sie die Spieler über einen Fluchtweg nachdenken.

Spezielle Informationen:

Indessen beugt sich der Azarai über die Schale, macht beschwörende Bewegungen über der Schale und richtet sich plötzlich ruckartig auf. Dann antwortet er: »Die Fremden werden eine unglaubliche Eroberung ermöglichen!« Ein allgemeines Raunen geht durch das Gefolge, und man sieht dem Insellord förmlich an, wie er in Gedanken die Herrscherkrone von Hashandra anprobiert.

Meisterinformationen:

Sollten die Spieler über die Zweideutigkeit des Orakels schmunzeln oder dergleichen, so nehmen Sie das als Reaktion der Helden: Ein Schwertmeister erkundigt sich, was das Verhalten der Helden bedeutet und wie sie zu dem göttlichen Weisspruch stehen. Er erwartet natürlich demütiges Psalmodieren über den Unwürdigen, den die Götter erwählen, und Vergleichbares. Lassen Sie die Helden etwas vom Druck der Gesellschaft und der gefährlichen Gratwanderung höfischer Umgangsformen merken.

Mahlzeiten

Allgemeine Informationen:

Alle Mahlzeiten werden vom Insellord, seinem Hofstaat und seinen Gästen gemeinsam im Thronsaal eingenommen.

Dazu wird von einer Schar hellblau gekleideter Dienstboten mit großem Geschick und Können eine lange Esstafel aus Böcken und Brettern errichtet und mit wertvollem Geschirr aus einem weißen Material gedeckt.

Spezielle Informationen:

Natürlich sind auch die Umgangsformen bei Tisch starren Ritualen unterworfen. Speiseträger in hellblauen Kleidern, die einzigen Diener, die den Palast betreten dürfen, tragen die Mahlzeit in länglichen Trögen auf. Der Vorkoster, ein Hoher Guerai, geht mit eigenartigen Bewegungen von Trog zu Trog, nimmt jeweils etwas Nahrung zu sich und schlägt dann einen gläsernen Stab an.

Während die etwa 25 Männer ihre Mahlzeit an der Tafel einnehmen, werden sie von etlichen Ehefrauen und Töchtern bedient, die gleichzeitig an den Wänden stehend essen.

Die Speisestücke werden mit zweizinkigen Gabeln auf-

gespießt, wobei nach jedem dritten Bissen murmelnd die Götter gelobt werden. Zwischendurch ist der Tharuner von Welt verpflichtet, sein Wohlgefallen durch diverse Lautäußerungen zu bekunden. Für Konversation bleibt hierbei wenig Zeit.

Musikvorführungen

Allgemeine Informationen:

Der Hofbarde tritt im Thronsaal vor versammeltem Hofstaat auf und gibt einige Musikstücke zum besten.

Spezielle Informationen:

Der Barde bläst seine Weisen auf einem Instrument, das einem großen Dudelsack ähnelt, wenn man davon absieht, daß es ständig zuckt und entenfußartige Fortsätze hat. Der musikalische Charakter der Darbietung ist für euch nur mit Mühe erkennbar. Am Ende der Vorstellung setzt der Barde das Instrument ab und verläßt den Saal, wobei das Ding hinterherwatschelt.

Meisterinformationen:

Auf Befragen erklärt einer der Anwesenden, daß das Instrument als Sackmolch bezeichnet wird und ein amphibisches Lebewesen ist, das, wenn man in seinen Saugrüssel bläst, mit bestimmten Schmerzlauten reagiert; außerdem muß es die Luft wieder durch diverse Körperöffnungen abgeben und produziert dadurch vielstimmige Musik.

Allgemeine Informationen:

Anschließend tritt ein Duo wandernder Musikanten auf, die nur auf der Durchreise sind.

Spezielle Informationen:

Der eine der beiden Sänger hat lange schwarze Haare und gebräunte Haut, was seine Herkunft aus Cononosos verrät. Er trägt seine Lieder, wie es dem tharunischen Musikgeschmack entspricht, in hohen Fisteltönen vor und ist, wie fast alle Sänger hierzulande, ein Eunuch. Ein blonder Hashandri begleitet ihn auf einem riesigen Xylophon, das aus schweren hölzernen Bohlen wachsender Größe besteht. Die außergewöhnliche Darbietung erntet großen Beifall von den Tharunern, während sich jeder anwesende Aventurier nur mit Mühe das Lachen verbeißen kann.



Meisterinformationen:

Werten Sie in diesem Fall die Reaktion der Spieler als die der Helden und lassen Sie den Hofstaat auf diese Unhöflichkeit entsprechend reagieren.

Lassen Sie beispielsweise die Helden für den indignierten Insellord eine gute Erklärung finden, warum sie – entsprechend ihrer Tarnung – auf diese kulturelle Darbietung derart reagieren. Hoffentlich fällt den Helden auch etwas ein.

Die Shin Dhara

Allgemeine Informationen:

Der Insellord und seine Gäste begeben sich in die Säulenhalle des Schwertmeister-Traktes, wo sie bereits eine Versammlung fast aller Guerai der Festung erwartet. Begleitet von einigen anderen, treten zwei junge Niedere Guerai in Torax und Eisenrock vor den Insellord.

Spezielle Informationen:

Unter Befolgung eines komplizierten Rituals von Ansprachen, Bittgesuchen, Schwüren und Gesängen bitten sie den Herrn, sie zur Schwingenprobe zuzulassen. Der Insellord winkt herablassend, und von links und rechts treten zwei der Schwertmeister vor und überrei-

chen jedem der beiden Bewerber eine Schwinge. Die beiden übernehmen die Waffen und grüßen den Lord, die Schwertmeister, die anderen Guerai und den Rest der Anwesenden, offensichtlich mit vorgeschriebenen Bewegungen. Dann sprechen sie einen weiteren Schwur und beginnen den Kampf.

Meisterinformationen:

Lassen Sie die zwei Guerai von zwei Spielern darstellen. Überlassen sie ihnen die Kampftechnik und die Wahl des Kampfes. Um zu vermeiden, daß sie sich hemmungslos abschlagen, erwähnen Sie, daß der Verlierer der Shin Dhara ein möglicher Verbündeter sein könnte.

In jedem Fall lassen Sie die Helden den Sieger der Shin Dhara namentlich kennenlernen. Während der Verlierer ohne weitere Zeremonien hinausgeht oder getragen wird, führt der Sieger das Ritual weiter und wird schließlich vom Insellord zum Hohen Guerai ernannt.

Co'Axu und Dschared sind, was bei insgesamt nur

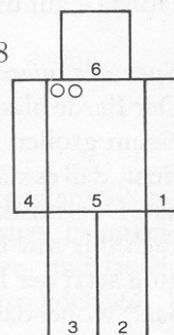
50 Guerai wohl nicht verwunderlich ist, in diesem Jahr die einzigen Bewerber; die Shin Dhara ist also ein Ereignis, das erst nach etwa 300 Tagen wiederholt werden wird. Die anwesenden Schwertmeister und Guerai zeigen allerdings keinerlei Reaktion, während sie den Kampf beobachten; vermutlich sind sie alle in Gedanken bei den Unerfreulichkeiten ihrer eigenen Shin Dhara.

Co'Axu, Guerai der 5. Stufe:

MU:13; KL:11; CH:10; GE:13; KK:15;
LE:45; AU:60; GST1; MK:21; LO:18
RS:2; AT:13(13); PA:11(11); TP:1W+8

Dschared, Guerai der 6. Stufe:

MU:14; KL:11; CH:8;
GE:14; KK:14;
LE:48; AU:62; GST1;
MK:23; LO:17
RS:2; AT:12(12);
PA:12(12); TP:1W+7



Die Audienz des Insellords

Allgemeine Informationen:

Der Richter Dicunja'Ibrito kündigt in seiner Funktion als Zeremonienmeister eine allgemeine Audienz des Insellords an.

Spezielle Informationen:

Der einzige Gehörsuchende ist der Bürgermeister der Stadt, ein ziemlich alter Mann, der sich bereits am Eingang zu Boden wirft – nachdem er gehörig über den

Rakshasa erschrocken ist – und dann langsam bis in die Nähe des Thrones kriecht. Er bittet darum, daß im Händlerviertel zwei alte Häuser abgerissen und zwei neue etwas näher am Fuß der Prozessionsstraße errichtet werden dürfen, was mehr Wohnraum schaffen würde. Der Insellord wischt die Bitte mit einem Wort beiseite und erteilt dem Bürgermeister statt dessen eine Warnung, die Abgaben diesmal etwas weniger buntgemischt abzuliefern.

Die Steuern

Allgemeine Informationen:

Ein Läufer kündigt die Ankunft der Abgaben des Dorfes Kinita im Westen an, zu deren Einhebung einer der Schwertmeister vor zwei Tagen aufgebrochen ist.

Spezielle Informationen:

Vom Hof zum Tor der Niederen aus kann man sehen, wie zwei schwere Wagen, von Rottieren gezogen und von Bauern gelenkt, langsam die Rampe heraufkommen. Vorneweg reitet der Schwertmeister, hintendrin folgen acht Guerai mit Langhölzern. Die Abgaben, große Körbe mit Kiri-Früchten, Mehl und Obst, werden von Dienern in gelben Gewändern ausgeladen.

Einige der Azarai eilen hurtig – fast möchte man sagen: gierig – die Rampe hinab, und unter ihrem Kommando beginnen buntgekleidete Tempeldiener das Drittel, das die Hamuris an den Tempel abgeben, auszusortieren. Kurz darauf betritt der Schwertmeister mit seinem Gefolge den Thronsaal und bringt zwei Hamuris mit sich.

Meisterinformationen:

Der Schwertmeister erklärt, daß er die beiden der Wilderei überführt hat, das heißt, sie haben größere Mengen Wild erlegt und dies bei der Steuereinhebung verschwiegen. Er erwähnt es nicht, aber es ist offensichtlich, daß die beiden von einem anderen Steuerzahler denunziert wurden.

Der Insellord hört sich lediglich diese Darstellung seines Schwertmeisters an – die beiden Jäger wären ohnehin zu verschreckt, um irgend etwas zu ihrer Verteidigung vorbringen zu können. Dann fällt er sein Urteil: »Da die beiden ungesetzlich gejagt haben, ist es nur billig, daß sie ihre Unschuld durch eine Jagd beweisen können!«

Dem wohlgefälligen Gemurmeln der Anwesenden ist zu entnehmen, daß sie einer freudigen Unterhaltung entgegensehen.

Die Wilderer werden fortgeschafft und über Nacht im Wachgebäude Kymanai-Tor (W14) eingesperrt.

Die Menschenjagd

Allgemeine Informationen:

Am folgenden Morgen bereiten sich der Insellord und alle Schwertmeister und Hohen Guerau auf eine Jagd vor.

Spezielle Informationen:

Die Reittiere der Schwertmeister werden gesattelt und aus der Kyma geführt. Die Jäger wählen Waffen und Rüstungen dem Anlaß entsprechend aus.

Meisterinformationen:

Die Helden dürfen bei dieser Menschenjagd in jedem Fall mitmachen. Wenn sie Gäste des Insellords sind, so gebietet es der Anstand, sie dazu einzuladen. Wenn sie als ungewöhnliche Höflinge betrachtet werden, so will der Insellord sehen, wie sich die Fremden bei der Jagd anstellen.

Und falls sie bisher als »Schaustücke« oder Gefangene gehalten wurden, so bietet ihnen der Insellord eine ähnliche Chance wie den Wilderern: Sie selbst verfolgen die Wilderer, werden aber ihrerseits auch gejagt. Je nachdem, welche Beteiligten wen zuerst stellen, wird das Urteil des Insellords ausfallen.

Die Ausrüstung der Helden bleibt diesen überlassen, sollte aber einer Jagd im Wald angemessen sein. Als Jagdopfer müssen die Helden, den Bräuchen zufolge, nur im Lendenschurz starten.

Spezielle Informationen:

Die Jagdopfer werden einzeln von einer Eskorte von je drei Niederen Guerau über die Straße der Kymanai vor das Kleine Stadttor gebracht. Von dort können sie ihren weiteren Weg frei wählen; die Guerau verhindern nur Versuche, in die Stadt zu gelangen. Die Wilderer stürzen in panischer Angst davon und steuern über die von einzelnen Büschen bewachsenen Hügel auf den etwa einen halben Kilometer entfernten Wald zu.

Inzwischen intonieren die Jäger im Hof der Kyma einen traditionellen Chor, der die Freuden der Jagd und den »süßen Geschmack des Todes für Jäger und Opfer« beschreibt. Sodann macht sich die ganze Gesellschaft, teils im Sattel, teils zu Fuß, an die Verfolgung.

Meisterinformationen:

Insgesamt umfaßt die Jagdgesellschaft die fünf reitenden Schwertmeister und etwa 15 Hohe Guerau, größtenteils mit kleinen Spannen und anderen Jagdwaffen ausgerüstet. Vier der Guerau führen außerdem die Jagdlibellen des Insellords (siehe »Die Abrechnung«) in kleinen Käfigen mit sich.

Die Jagdopfer haben durch das Lied etwa fünf Minuten Vorsprung, während der sie, mit einigem Geschick, den Waldrand erreichen können.

Die Darstellung der Jagd bleibt dem Meister über-

lassen: Er kann nur die wesentlichen Szenen – die Flucht über die Hügel, die Suche und das Treffen – schildern oder das Ganze durch ausführliche Proben mehr den Fähigkeiten der Beteiligten anpassen oder mittels der Karte die Bewegung der einzelnen Beteiligten darstellen.

Wenn irgend möglich, sollten die Helden zumindest einen der beiden Wilderer stellen, der sich in ein Dorngebüsch geflüchtet hat. Jedenfalls haben die Helden die Chance, ihn zu töten, zu retten (zumindest vorübergehend) oder einen anderen Ausweg zu finden.

Ein Erfolg der Helden als Jäger, das heißt das Aufspüren der Beute, wirkt auf die Guerau in jedem Fall positiv: Erfolg ist ein Zeichen für einen guten Charakter. Eine mögliche Lösung wäre hier etwa, den Wilderer lebend zurückzubringen und sich darauf zu berufen, daß nach heimatlichen Bräuchen des Helden ein Fang ohne Waffen deutlich sportlicher, weil schwieriger ist; unter diesen Umständen »schenkt« der Insellord vermutlich das gefangene Opfer dem Helden.

Eine Teilnahme als Jäger ohne offensichtlichen Erfolg hat kaum weitere Bedeutung; wenn anhand des Verlaufes der Jagd oder sogar nach Aussagen von anderen Beteiligten die Helden den Fang hätten machen müssen, wirft dies natürlich ein schlechteres Licht auf sie.

Wirklich unangenehm wäre aber nur, bei der Rettung des Wilderers entdeckt zu werden.

Wenn ein Held als Jagdopfer den Wilderer stellt, ist er gerettet, aber der Hamuri verloren; irgendein Guerau wird ihn nebenbei töten. Ein Mißerfolg eines Helden zwingt ihn praktisch dazu, in den Wäldern unterzutauchen und zu den Brigantai zurückzukehren – was nicht unbedingt nachteilig ist, solange irgend jemand in der Festung bleibt. Selber als Jagdbeute gestellt zu werden, kann das Ende des Helden sein; hier müßte ihm der Meister mit Runenmagie, göttlicher Hilfe oder einigen Brigantai-Spähern zu Hilfe kommen.

Etwas Spannung kann noch durch die Jagdlibellen entstehen, die etwa am Rande des Waldes losgelassen werden und dank ihrer Sinne und ihrer Geschwindigkeit sehr wahrscheinlich ein Opfer aufreiben. Nur ein Held wäre imstande, waffenlos so ein Tier abzuwehren oder gar zu töten.

Ein Verlust eines solchen Tieres trifft den Insellord schwer und beeinflußt natürlich sein Urteil in jedem Fall negativ.

Alles in allem sollte die Menschenjagd eine spannende Szene sein, bei der zudem auch taktische Überlegungen und Gewissensentscheidungen eine Rolle spielen.

Das Fest

Allgemeine Informationen:

Der Insellord kündigt ein großes Fest zu Ehren der Besucher an, um ihnen hamuranische Gastfreundschaft zu zeigen.

Spezielle Informationen:

Im Palast selbst ist von den Vorbereitungen wenig zu bemerken, aber im Wirtschaftstrakt arbeiten etwa 100 Diener einen ganzen Tag lang. Im Thronsaal wird, wie jeden Tag, eine Tafel errichtet, nur ist sie diesmal U-förmig angelegt, so daß in der Mitte eine freie Fläche bleibt.

Der Insellord eröffnet das Fest von seinem Thron aus mit einem gesungenen Trinkspruch, wobei er sich auf seiner Schildkröten-Harfe begleitet.

Bei der folgenden Mahlzeit besteht nicht viel Unterschied zu einem normalen Mittagmahl, wenn man davon absieht, daß es etwa doppelt soviel zu essen und zu trinken gibt und daß die Speisen ungewöhnlich exotisch sind. Auf der Speisekarte stehen Prunkhuhn-Bällchen in Milchsauce, Gefüllte Rotbärtatzen, Hammerhai-Filet in Weincreme, Gegrillte Löwenleber, mit Kiri-Früchten gespickt, Mehltaschen mit Honigfülle und ähnliche Köstlichkeiten, die auch durchaus einem Aventurier munden. Die Eßgeräusche sind diesmal deutlich ungezwungener, und es kommt sogar eine fast gelöste Stimmung auf.

Wichtigstes Ereignis des Festes ist der Schwerttanz, eine Art Selbstdarstellung des tanzenden Schwertmeisters. Ein Guerai nach dem anderen tritt mit gezückter Waffe in die Mitte und zeigt seine Fähigkeiten, teilweise zu zweien, als symbolisches Duell, teilweise alleine in einem Schattenkampf.

Man muß den Tharunern zugestehen, daß sie die Eleganz ihres Kampfstils auch in dieser Kunstform zum Ausdruck bringen können.

Meisterinformationen:

Bringen Sie die Helden etwas in Verlegenheit, indem sie ebenfalls gebeten werden, ihre Kampftechnik im Tanz darzustellen. Ein Held ohne entsprechende Geschicklichkeit, Charisma oder einschlägiges Talent blamiert sich natürlich völlig, weil er nicht einmal ansatzweise imstande ist, eine derartige Vorstellung zu liefern. Auch bei Begabteren dürfte die Vorführung auf die Tharuner noch ziemlich exotisch wirken.

Schildern Sie diese Veranstaltung je nach Laune Ihrer Spieler. Wenn sie die tharunischen Umgangsformen schon satt haben, so halten Sie das Ganze eher kurz. Wenn sie Lust haben, ihre Fähigkeiten und ihre Fantasie einmal anders als nur im Kampf zum Ausdruck zu bringen, dann geben Sie ihnen die Gelegenheit dazu.

Die Hinrichtung

Meisterinformationen:

Falls die Helden bisher nichts zur Befreiung der Gefangenen oder etwas Vergleichbares unternommen haben, so werden sie sich nun beeilen müssen. Die drei Brigantai werden zur Aburteilung vor den Insellord gebracht.

Von jedem der Würdenträger der Festung (den männlichen Bewohnern des Palastes) ist zu erfahren, daß die Expedition des Richters unterwegs war, um das Verschwinden Haram Shamazins zu klären. Aus den unvollständigen Angaben der Dörfler und anderen Spuren reimte sich Dicunja'Ibrito zusammen, daß die Brigantai seinen Vorgänger getötet haben. Die Expedition griff sich daher – in typischer tharunischer Gerechtigkeitsvorstellung – die erstbesten Brigantai als Schuldige.

Wider Erwarten wurden die drei nicht übermäßig gefoltert: Der Insellord nahm an, mit drei erfahrenen Kämpfern die Haupttruppe der Brigantai gefangen zu haben, und die Gefangenen konnten ihn in diesem Irrtum belassen.

Daher gab es keinen Grund, sich wegen der anderen Sorgen zu machen.

Allgemeine Informationen:

Die drei Brigantai werden, entkleidet bis auf den Lendenschurz, von acht Guerai in den Thronsaal geführt. Batus Handgelenke sind in Eisen geschmiedet, und vier der Guerai sind damit beschäftigt, mit daran befestigten Ketten seine Arme stillzuhalten.

Hinterher marschieren drei weitere Guerai mit den Waffen der Brigantai.

Meisterinformationen:

Da die Brigantai vermuten, verraten worden zu sein, und nichts von der Befreiungsaktion wissen, besteht die Gefahr, daß sie den einzig logischen Schluß ziehen, sobald sie die Helden am Hof des Insellords sehen. Batu ist zwar ziemlich klug, aber auch sehr unbeherrscht, und es wäre durchaus möglich, daß er den vermeintlichen Verrätern seinen ganzen Haß entgegenschreit. Wenn der Meister möchte, kann er die Helden damit zum Handeln zwingen.

Spezielle Informationen:

Der Richter trägt vor dem versammelten Hofstaat

seine Ermittlungen und seine Beschuldigungen vor. Da Batu zwar ein Abtrünniger, aber immerhin ein »hochdekorierter« Schwertmeister ist, gibt ihm der Insellord die Gelegenheit, sich zu verteidigen. Batu beschränkt sich auf wenige Worte: »Insellord von Hamur! Ich habe deinen Richter nicht gesehen und nicht getötet; aber wenn ich ihn gesehen hätte, dann hätte ich ihn auch getötet!«

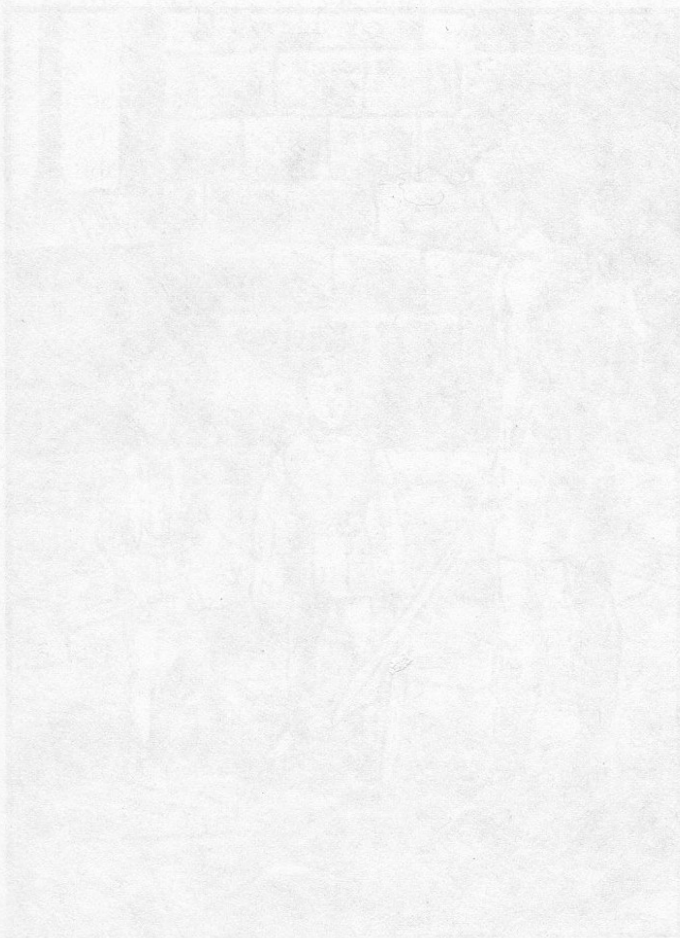
Der Insellord wartet, bis sich das erregte Murmeln seiner Leute beruhigt hat, und erklärt dann die drei Brigantai für schuldig am Tod des Richters Haram Shamin. Das Urteil lautet: Batu wird als Schwertmeister geköpft, die beiden anderen Brigantai werden den Jungtieren im Terrarium der Kyma vorgeworfen.

Ashi und der andere junge Brigantai beginnen, wild an ihren Fesseln zu reißen, während die vier Guerai Batu

mit den Ketten in die Knie zwingen. Der Insellord gibt seinem neuen Richter Dicunja'Ibrito ein Zeichen, worauf dieser die Schwinge zückt und die Stufen herabschreitet.

Meisterinformationen:

Soweit zur Handlung! Wenn die Helden jetzt noch nichts unternehmen, kann der Meister in klassischer Manier durch das Portal John Wayne mit der siebten Kavallerie galoppieren lassen bzw., falls er das irgendwie vertreten kann, Sanyarin mit den Brigantai, die plötzlich einen geheimen Eingang gefunden haben. Es mag durchaus sein, daß Sie und Ihre Spielgruppe so eine Lösung bevorzugen; wir wollen hier keine Vorschriften machen. Spannend ist es auf jeden Fall!



Geheime Aktionen

Die geheimen Aktionen der Helden während ihres Aufenthaltes in der Festung werden in erster Linie die Befragung von Bewohnern und die Untersuchung der Örtlichkeiten sein.

Zunächst beschreiben wir einige besondere Bewohner, denen die Helden an einem Ort und bei einer Gelegen-

heit nach Belieben des Meisters begegnen können. Zur Bestimmung der Reaktion bei Befragungen und dergleichen wird bei jedem Bewohner der Stadt ein Loyalitäts-Wert angegeben, der genauso erprobt werden kann wie bei einer Waffe, um zu klären, ob der Betreffende zu seinem Herrn steht.

Erste Informanten

Meisterinformationen:

Die erste Quelle interner Informationen werden vermutlich die Pagen sein, sofern den Helden welche zugewiesen wurden. Andernfalls könnten sich einige der jungen Guerai und Anwärter mit ihnen anfreunden, z. B. dadurch, daß sie die Fremden im Käfig bestaunen (und füttern?) kommen.

Diese Informanten sind Kinder um die sechs Jahre, und ihre Angaben sind dementsprechend einfach (ihr Loyalitätswert liegt etwa bei 12 bis 14). Gleichzeitig sollte es den Helden aber eine Warnung sein, wie viele Intrigen und Geheimnisse diese Knirpse bereits mitbekommen und selber spinnen.

Im speziellen können Sie den Helden klarmachen, daß diese netten Burschen in wenigen Jahren solche Unterdrücker wie alle ringsum sein werden und daß diese wiederum vor nicht langer Zeit selber nette kleine Jungs waren; mit anderen Worten: Nicht die Tharuner sind der Feind, sondern das Gesellschaftssystem, das sie – ob »oben« oder »unten« – zu Handlungen und Verhalten zwingt, das ihnen selbst zuwider ist (oder wäre, wenn sie es anders kennen würden).

Der Page Hamrit ist übrigens einer der Söhne des Richters Haram Shamazin, scheint aber nur wegen der Status-Einbuße über seinen Tod betrübt zu sein. Über die Pläne seines Bruders Nahir (siehe »Die Abrechnung«) weiß und erzählt er nichts.



Wichtige Persönlichkeiten

Meisterinformationen:

Mit der Mithilfe der Schwertmeister ist naturgemäß nicht sehr zu rechnen: Ihre Loyalität ist doch beträchtlich, und für ihre Intrigen untereinander scheint die Information fremder Besucher kaum nutzbringend.

Shariv Hassanin, der oberste der Schwertmeister,

erkennbar an der Vielzahl seiner Ritualnarben, hegt einen unbezähmbaren Groll gegen den neuen Richter Dicunja'Ibritto, einen lebenslangen Konkurrenten. Es mag sein, daß Shariv selbst die Helden benutzt, um dem Richter in irgendeiner Weise zu schaden. Die Loyalität des Schwertmeisters ist 19 (Werte siehe »Die Abrechnung«).

Der ältere der beiden Torhüter-Guerai (R15), mit über 50 Jahren ein echter Veteran, weiß als einziger von dem Brunnenschacht (B1). Natürlich verrät er das niemandem, den er für einen möglichen Feind der Festung hält. Bei einem willkommenen Gast

könnte er, wenn ein verwandtes Thema zur Sprache kommt, durchaus Auskunft geben: Er schildert den Stollen als reinen Fluchtgang und kommt nicht auf den Gedanken, daß man ihn vielleicht in die andere Richtung auch benützen könnte.

Die Familie des Insellords

Meisterinformationen:

Die erste Frau des Insellords hegt einen tiefen Groll gegen die Masha, die ihr durch Schönheit und Begabung den Rang abgelaufen hat. Dazu kommt, daß sie ihr zum Vorwurf macht, daß ihr der Insellord den ältesten Sohn, der an einem Klumpfuß litt, wegnahm und verschwinden ließ. Ihre Loyalität beträgt daher nur 14.

Es wäre möglich, falls die Spielrunde auf derart verwickelte Situationen Wert legt, daß der klumpfüßige Junge Amach, inzwischen fast erwachsen, als Diener am Rande der Festung, nahe der Kyma lebt (K17). Die Gattinnen des Insellords dürfen hier, zumindest ohne Erlaubnis des Lords, nicht herkommen, und mit Ausnahme des toten Haram Shamazin – dem die Beseitigung des ungewünschten Sohnes überantwortet wurde – wußte niemand, wer der humpelnde »Stallknecht« ist.

Die Helden, denen die alternde Herrin ihr Geheimnis anvertraut, könnten den Jungen entdecken, seine Herkunft erraten und sich um ihn kümmern. Abgesehen davon, daß der Junge von seinem Vater zugunsten seines Bruders Aruin um sein Geburtsrecht betrogen wurde, ist er ohnehin unglücklich und haßt seine Zieheltern (Loyalität: 5).

Umgekehrt hat die Masha große Angst vor der Rache der Älteren, im speziellen vor einem Giftanschlag oder Hexerei. Da sie den Insellord aber, soweit das unter den gegebenen Umständen möglich ist, persönlich schätzt, ist ihre Loyalität: 19.

Es scheint fast natürlich, daß auch Aruin, der Erbe des Insellords, seinen Vater haßt. Aufgrund der tharunischen Hierarchie, in der sich kaum ein Herrscher eine Generation lang halten kann, ist der Junge nicht automatisch Thronfolger. Daher muß er sich eher mit dem präsidenten Nachfolger, derzeit dem neuen Richter Dicunja'Ibrito, gutstellen. Er wird seine Shin Dhara voraussichtlich im Laufe der nächsten 300 Tage ablegen.

Im Augenblick ist er also lediglich ein Niederer Guerai mit etwas mehr Einfluß, wobei sein Vater aber alle Vergünstigungen verbietet; beispielsweise hat er ihn nicht einmal als seinen Waffenträger berufen (Loyalität: 13).

Ähnliches gilt für seine drei Brüder, die noch etwas länger bis zum nächsten Aufstieg in der Schwertmeister-Rangordnung brauchen, zudem aber auf den Tod Aruins hoffen müssen, um jemals etwas von der Macht ihres Vaters erben zu können (Loyalität: 16).

Andere Würdenträger

Meisterinformationen:

Massive Eifersüchteleien bestehen zwischen den Numinai, die ihre gefährlichen Reisen ohne einen Runenstein Wasser machen müssen, und den Kymainai, die die Geist-Rune des Insellords verwenden dürfen. Sie sind überzeugt, daß der Lord einen passenden Runenstein besitzt.

Ob das stimmt, hängt von der Auswahl der Runen ab, die der Meister entsprechend der Spieleranzahl und deren Vorlieben festlegt; falls ein Druide unter den Helden ist, ist natürlich auch die Information über die Geistrune falsch.

Wichtig ist aber, daß Numinai und Kymanai sowie ihre jeweiligen Freunde erbitterte Rivalen sind und

keine Gelegenheit auslassen, um den anderen eins auszuwischen. Dazu könnte auch gehören, unangenehme Geheimnisse jemandem zu verraten, der die Abneigung zu teilen scheint, aber mehr Macht oder zumindest andere Möglichkeiten hat. Ihre Loyalität ist unterschiedlich und reicht von 12 bis 18.

Der Vorkoster, ein Hoher Guerai ohne größere Aussichten auf weiteren Aufstieg, leidet, bedingt durch seine Position, an extremem Verfolgungswahn; er ist mehr oder weniger überzeugt, daß die täglich vorgekosteten Speisen irgendwann sein Todesurteil sein werden, aber nicht, weil man den Insellord töten will, sondern weil man es auf ihn selbst abgesehen hat.

Diener und Gefolgsleute

Die folgenden Diener sind sowohl als Meisterpersonen gedacht, die der Meister zur genaueren Darstellung verwenden kann, als auch als Musterbeispiel für Namen, Beruf, Organisation und Fähigkeiten der etwa 500 Diener.

Manani, Tempeldiener, buntes Gewand:
MU:9; KL:11; CH:12; GE:13; KK:10; LE:28; AU:38;
MK:13; LO:19

Zugassa, Speisenträger, hellblaues Gewand:
MU:11; KL:11; CH:12; GE:13; KK:12; LE:32; AU:44;
MK:13; LO:15

Emaner, Kerzenanzünder, hellblaues Gewand:
MU:13; KL:11; CH:12; GE:12; KK:10; LE:31; AU:41;
MK:13; LO:18

Omokani, Wäscher, rosenfarbenes Gewand:
MU:10; KL:11; CH:12; GE:13; KK:11; LE:28; AU:39;
MK:13; LO:17

Thoata, Näher, rosenfarbenes Gewand:
MU:10; KL:12; CH:10; GE:13; KK:8; LE:30; AU:38;
MK:14; LO:11

Kairasa, Sticker, rosenfarbenes Gewand:
MU:08; KL:11; CH:11; GE:14; KK:10; LE:27; AU:37;
MK:11; LO:15

Turragamo, oberster Koch, gelbes Gewand, Quarz-
kette:
MU:09; KL:13; CH:12; GE:13; KK:08; LE:29; AU:37;
MK:15; LO:18

Opöni, Koch, gelbes Gewand:
MU:10; KL:11; CH:11; GE:12; KK:10; LE:31; AU:41;
MK:11; LO:15

Sei Kuala, Brauer, gelbes Gewand:
MU:11; KL:12; CH:10; GE:13; KK:12; LE:36; AU:48;
MK:14; LO:14

Bolo, Wasserträger, gelbes Gewand:
MU:11; KL:08; CH:11; GE:11; KK:14; LE:34; AU:48;
MK:12; LO:17

Tamba, Lastenträger, gelbes Gewand:
MU:11; KL:10; CH:10; GE:12; KK:14; LE:35; AU:49;
MK:12; LO:09

Caawo, Speicherarbeiter, gelbes Gewand:
MU:10; KL:11; CH:11; GE:12; KK:13; LE:33; AU:46;
MK:13; LO:11

Dschinscha, Kachelputzer, weißes Gewand:
MU:10; KL:9; CH:10; GE:12; KK:10; LE:25; AU:35;
MK:9; LO:15

Arumaran, Metallpolierer, weißes Gewand:
MU:11; KL:11; CH:11; GE:13; KK:11; LE:34; AU:45;
MK:13; LO:13

Somdarsimala, Bilderpfleger, weißes Gewand:
MU:12; KL:12; CH:11; GE:14; KK:10; LE:28; AU:38;
MK:16; LO:18

Pem'Suina, Mauermeister, weißes Gewand:
MU:12; KL:12; CH:11; GE:12; KK:11; LE:23; AU:34;
MK:16; LO:15

Ogylvi, Dachstuhl-Schreiner, weißes Gewand:
MU:12; KL:11; CH:10; GE:13; KK:12; LE:32; AU:44;
MK:13; LO:14

Rakwe Dhar, Dachstuhl-Schnitzer, weißes Gewand,
Messer:
MU:12; KL:12; CH:11; GE:14; KK:11; LE:30; AU:41;
MK:16; LO:20

Utuulu, Gassenfeger, weißes Gewand:
MU:11; KL:9; CH:10; GE:12; KK:12; LE:29; AU:41;
MK:9; LO:10

Taregan, Hilfsschmied, graues Gewand:
MU:12; KL:12; CH:9; GE:12; KK:12; LE:37; AU:49;
MK:14; LO:17

Nodagasha, Kyma-Wärter, grünes Gewand, Holzstock:
MU:11; KL:12; CH:13; GE:13; KK:12; LE:40; AU:52;
MK:18; LO:15

Aruto, Kyma-Wärter, grünes Gewand:
MU:12; KL:11; CH:11; GE:12; KK:13; LE:36; AU:49;
MK:15; LO:16

Etoga, Futterträger, grünes Gewand:
MU:10; KL:9; CH:11; GE:11; KK:14; LE:32; AU:46;
MK:11; LO:12

Ruarta, Käfigbauer, grünes Gewand:
MU:11; KL:12; CH:11; GE:13; KK:13; LE:34; AU:47;
MK:14; LO:14

Haxalu, Waranwärter, grünes Gewand:
MU:10; KL:11; CH:11; GE:12; KK:10; LE:31; AU:41;
MK:11; LO:15

Es erübrigt sich, Kampfwerte für Diener, Handwerker und andere Nichtkämpfer einzeln anzugeben. Diese sind ohnehin nicht imstande, einen echten Kampf zu bieten.

Und wenn ein Held einen solchen Tharuner töten will, z. B. um ihn zum Schweigen zu bringen, so ist sein Problem nicht der Kampf, sondern zu verhindern, daß jemand aufmerksam wird oder zu einem späteren Zeitpunkt den Mord entdeckt.

Für derartige Fälle: Alle Diener haben RS:0 und, sofern

nicht ausdrücklich anders angegeben, AT:8 und PA:6, wobei sie sich aber praktisch immer auf das Parieren der feindlichen AT-Serien beschränken.

(All das setzt natürlich voraus, daß der Diener den Angriff gegen sich nicht als Strafe oder sonstige rechtmäßige Aktion ansieht und ihn erduldet.)

Sonstige Bewohner

Meisterinformationen:

Für alle anderen Bewohner der Festung und der Stadt genügt es, bei einer Befragung oder einem anderen Kontakt mit den Helden eine Loyalitäts-Probe abzulegen. Diese wird wie folgt modifiziert:

Loyalitäts-Probe (ohne andere Modifikatoren) gelungen: für je 2 Punkte unter LO-Wert (abgerundet)	-1
---	----

Loyalitäts-Probe (ohne andere Modifikatoren) mißlungen: für je 2 Punkte über LO-Wert (abgerundet)	+1
---	----

Befrager gelingt CH-, KL- oder passende TAW-Probe (Überreden, Überzeugen, Menschenkenntnis etc.): für je 2 Punkte unter erprobtem Wert	+1
--	----

Befrager mißlingt Probe: für je 2 Punkte über erprobtem Wert	-1
--	----

Für jede Stufe Standesunterschied zwischen Befrager und Befragtem (Schwertmeister/ Hoher Azarai/Ehrengast – Hoher Guerai/Gast – Niedriger Guerai/»Schaustück« – Diener/ Gefangener – Bauer)	+1
---	----

Gespräch könnte eventuell von Dritten beobachtet werden	-1
---	----

Gespräch könnte eventuell von Dritten unterbrochen werden	-1
---	----

Gespräch könnte eventuell von Dritten belauscht werden	-1
--	----

Entsprechend dem modifizierten Loyalitäts-Wurf kann das Verhalten hier abgelesen werden:

Loyalitäts- Wurf Verhalten

unter 1	Der Untertan ist fanatisch loyal und will sich Diesseits und Jenseits verdient machen, indem er die Verschwörer belügt, bespitzelt, bestiehlt, in die Falle lockt oder attackiert, was immer ihnen am meisten schadet und ihm am meisten nützt.
---------	---

1-3	Ein loyaler Untertan weigert sich, irgend etwas bekanntzugeben oder gar zu tun, was seinem direkten Herren, dem Insel-lord oder gar der Gesellschaft schaden könnte. Häufig wird er verdächtige Fra-
-----	--

gen einem Freund oder Vorgesetzten weitermelden.

Unter Umständen wird so eine Meldung aber als intriganter Versuch, die Fremden zu denunzieren, betrachtet; dazu kann interessant sein, die Einstellung des Informierten zu bestimmen.

4-6	Der Befragte reagiert unfreundlich bis zur Grenze der Unhöflichkeit; er hat etwas gegen Fremde, Fragen und Intrigen, oder er hält seine derzeitige Beschäftigung für wichtiger als die Fragen.
-----	--

7-10	Der Untertan ist zu mißtrauisch, zu vorsichtig oder durch schlechte Erfahrungen vorgewarnt, um irgend etwas zu sagen, wozu er nicht aufgrund der Höflichkeit gezwungen ist. Seine Antworten sind nichtssagend, falsch oder bleiben mit oder ohne Entschuldigung aus.
------	--

11-14	Der Befragte reagiert höflich, gibt aber nur zögernd und teilweise Antworten, sei es, daß er zu dumm oder zu raffiniert ist oder ihm der Fragesteller oder die Situation nicht zusagen.
-------	---

15-18	Der Betreffende ist äußerst gesprächig und gibt ziemlich unbefangen die gewünschten Informationen; er ist stolz auf seine Tätigkeit, seine Position, seine Heimat, die tharunische Kultur oder darauf, daß man ihn fragt.
-------	---

19-20	Der Befragte ist kooperativ und gibt selbst verräterische Auskünfte. Er kann auch zusätzliche Informationen geben, vor allem, um bestimmten Feinden, aber auch um dem System zu schaden.
-------	--

21+	Der Untertan erklärt sich bereit oder bietet sich sogar an, der Verschwörung (was für eine es auch sein mag) als Informant, Spion, Dieb, Attentäter, Kämpfer oder Werber beizutreten. Er muß keinerlei Begabung dazu haben und kann eventuell sehr schaden.
-----	---

Diese Methode mag etwas umständlich erscheinen, soll aber den Spielern vermitteln, daß die Befragung eines Festungsbewohners immer ein Risiko ist und einige Überlegung erfordert.

Untersuchungen

Meisterinformationen:

In den Wohn- und Arbeitsräumen von Dienern umherzuwandern ist ziemlich ungefährlich: Kein Diener wagt es, einem Schwertmeister oder Gast des Inselfords Zutritt zu verbieten, und kaum jemand wird sein Recht auch nachträglich in Frage stellen. Bei langwierigen und auffälligen Untersuchungen erhöht sich natürlich das Risiko, daß sie sich herum-sprechen und auf Umwegen doch Höheren zu Ohren kommen.

Im Bereich der Guerai und Kymanai könnten die »Hausherren« wagen, Widerstand zu leisten, wenn der Status der Helden nicht unanfechtbar ist. Diese Räume sind aber häufig unbesetzt, das heißt, daß nur die Familien der Gefolgsmänner anwesend sind. Diese werden einen Besuch praktisch immer widerstandslos hinnehmen.

Untersuchungen im Palast sind äußerst schwierig: Die Thronräume werden, wie erwähnt, bewacht, und die Wohnräume der Schwertmeister werden doch recht häufig von diesen aufgesucht; auch kann man sich nicht darauf verlassen, daß die Frauen von

Schwertmeistern aus Respekt über eine Durchsuhung schweigen.

Türen können in der Festung grundsätzlich nicht abgeschlossen, sondern nur verriegelt werden; eine verriegelte Tür ist für jeden, außer einem Befugten oder einem Vorgesetzten, tabu.

Ob die Helden die Festung verlassen können, hängt von ihrem Status ab. Offizielle Gäste werden von allen Guerai mit äußerstem Gehorsam behandelt (wobei sich ein derartiger Status der Helden in Windeseile herumspricht); das schließt natürlich nicht aus, daß das Passieren der Helden weitergemeldet wird. Einfache Besucher dagegen dürfen die Festung nicht ohne Begleitung verlassen.

Schriftliche Dokumente sind praktisch nicht zu finden. Es gibt – zumindest bei den Vertretern der oberen Schichten – zahlreiche Schrifttafeln aus Holz, Ton oder Stein, die aber größtenteils religiöse, rituelle oder poetische Inhalte haben; diese sind in einer Art Hochtharunisch geschrieben, das zu lesen den Helden selbst dann schwierig ist, wenn sie die Sprache leidlich beherrschen.

Kontakt mit den Brigantai

Meisterinformationen:

Wie die Weitergabe der Informationen an die Brigantai und das Angriffssignal erfolgen, bleibt der gemeinsamen Planung der Rebellen überlassen. Der zweite wichtige Punkt ist der direkte Kontakt zwischen den Brigantai und den Helden.

Dabei kommt den Helden aufgrund ihres Wissens weiterhin die Hauptrolle zu: Sie können entweder als Anführer oder Pfadfinder Gruppen von Brigantais so schnell wie möglich an strategisch wichtige oder sichere Orte führen und Rückzüge und Um-

gruppierungen organisieren. Sie können ihr Wissen aber auch mündlich oder in Form von Plänen weitergeben, um so für Aktionen nach eigenem Gutdünken frei zu sein.

Ohne die nötigen Informationen werden die Brigantai in dem Gewirr von Gassen und Gebäuden zersplittern und verlorengehen. Es besteht zwar keine große Gefahr, daß die Guerai der Festung aus dem Hinterhalt angreifen, aber ein Ortskundiger kann trotzdem durch die Wahl von Ort und Zeit eines Angriffes entscheidende Vorteile gewinnen.

Die Abrechnung

Geben Sie jedem der Helden die Chance zu einem großen Schlußduell. Im folgenden sind die besten Kämpfer des Insellords aufgeführt. Jeder von ihnen könnte einem Helden einzeln in irgendeinem Teil der Festung begegnen.

Wenn die Gruppe der Helden nicht sehr groß ist, können sie sich auch noch den anderen entgegenstellen, oder der Meister kann erklären, daß sie von Sanyarin, dem freigelassenen Batu, oder einem anderen Brigantai-Champion getötet wurden. Es ist aber auch möglich, daß die Betreffenden entkommen und den Helden in einem anderen Abenteuer Schwierigkeiten machen.

Der Sohn des Richters

Meisterinformationen:

Sobald die Helden bei dem Angriff zeigen, auf welcher Seite sie wirklich stehen, taucht plötzlich der junge Nahir Shamazin auf.

Spezielle Informationen:

Der junge Guerai, gerüstet mit Großer Bronn und Handlingen, stellt sich vor euch auf, seine perlenbesetzte Schwinge gezückt, und ruft: »Wer von euch ist der Mörder meines Vaters?«

Meisterinformationen:

Nahir ist ja der Erbe der Runensteine seines Vaters, und er konnte seit dem Tod Harams genug in diesen lesen, um zumindest einen Verdacht zu haben, den er jetzt – durch das Verhalten der Helden – bestätigt sieht. Falls andere Helden in das Duell eingreifen wollen, verdeutlichen Sie den Spielern, daß der junge Guerai ohnehin unterlegen ist und daß ihre Kampfkraft woanders eher gebraucht wird.

Nahir Shamazin,

Guerai der 12. Stufe:

MU:13; KL:14; CH:13;

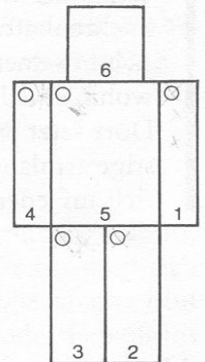
GE:14; KK:14;

LE:76; AE:0; AU:90;

GST1; MK:38; LO:19;

RS:5; AT:14(16);

PA:13(14); TP:1W+7



Zusätzlich zu einer Schwinge verwendet Nahir einen Fänger (eine gute Gelegenheit, diese unter Schwertmeistern nicht ganz unumstrittene Waffe vorzustellen). Den Fänger setzt er nur gegen einen überlegenen Gegner ein, indem er mit der linken Hand die gegnerische Waffe fesselt und den Gegner zu sich heranzieht, was dessen Attacken und Paraden durch einen Malus von 5, seine eigenen aber nur um 1 beeinträchtigt.

Der Insellord

Meisterinformationen:

Welche Ausrüstung der Insellord trägt, hängt selbstverständlich von der jeweiligen Situation ab, um so mehr, als die Helden voraussichtlich einen günstigen Augenblick abwarten werden, wo die Gegner schlecht gerüstet sind.

Der Insellord wird aber – wenn irgend möglich – sein Privileg als Herrscher nützen, um sich zurückzuziehen und erst gerüstet einzugreifen.

Der goldene Langdorn des Insellords ist eine magische Waffe, die er der Fruchtbarkeitsgöttin Nanurta geweiht hat.

(Immerhin ergibt sich sein Haupteinkommen aus den Ernteerträgen der Hamuris).

Aidan Danhamur, Insellord der 26. Stufe:

MU:16; KL:18; CH:17;

GE:13; KK:16; LE:92;

AE:141; AU:108; GST3;

MK:70; LO:20; RS:9;

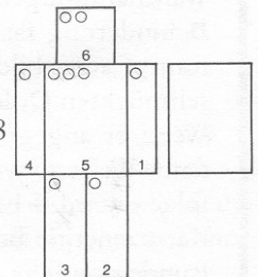
AT:16(18); PA:14(17); TP:1W+8

Spezialisierung:

Langdorn AT+2, PA+1

Gewöhnung:

Echsenbronn AT+1, PA+2



Langdorn »Nanakishra« (Gold):

TP:1W+5; GW:120; AT/PA:+1/+0; BF:4;

Magie: MU:+1, MAT:1–2; LO:20

Seine Rüstung, bestehend aus Echtenbronn, Ellen und Kuppel, ist derart gut gearbeitet, daß sie den Träger mit RS:8 schützt, ihn aber nur belastet und behindert wie RS:7; dieser Vorteil wirkt sich nur aus, wenn alle vier Teile der Rüstung zusammen getragen werden. Dazu trägt er üblicherweise einen Schild.

Die Waffenspezialisierung bringt auch dem Insellord nichts, da die Werte für den Langdorn ohnehin nicht negativ sind. Die Rüstungsgewöhnung wirkt sich wegen der Schwere der Echtenbronn voll aus.

Der Langdorn besteht aus Gold, also eigentlich keinem magischen Metall, wurde aber so geschickt bearbeitet, daß er gewisse magische Fähigkeiten besitzt, vor allem was das Kampftempo und das Durchdringen fremder Rüstungen (d. h. Meisterattacken und Trefferpunkte) betrifft.

Wenn der Insellord feststellt, daß er es mit völlig unehrenhaften Gegnern zu tun hat, so versucht er, sich in seinen Privaträumen zum Kampf zu stellen, wohin er daher auch flüchten wird.

Dort setzt er seine vier Kampflibellen ein, mordlustige armlange Biester (Werte siehe Regelbuch), die sich auf jeden im Raum außer ihrem Herren stürzen.

Wenn sie nicht durch ein Zungenschnalzen zurückgerufen werden, kämpfen sie bis zum Tod. Wenn eine Libelle direkt nach einem gelungenen Angriff getötet wird, so bleiben ihre Kiefer im Fleisch oder der Rüstung des Opfers hängen und können nur durch eine schmerzhaft Operation entfernt werden. Der Insellord ist nach Harams Tod der einzige zauberkundige Runenherr der Guerai, und diesen Vorteil wird er in den Grenzen des Schwertmeister-Kodex großzügig einsetzen.

Außer wenn kein weiteres Abenteuer gewünscht wird, kann der Insellord seine Flucht durch die Zerstörung eines Runensteines »Luft« ermöglichen, den er sicherheitshalber bei sich trägt. Es gibt dann einen unglaublichen Luftstoß ähnlich einer Explosion, und dann sehen die Helden den Insellord schemenhaft und unberührbar durch die Decke verschwinden.

Fast in jedem Fall wird der Insellord in Begleitung seines Waffenträgers (Werte wie ein Teilnehmer der Shin Dhara) sein. Dieser steht während des Kampfes abseits; wenn er aber sieht, daß der Lord flieht, wirft er sich in einem Überschwang von Ehrgefühl den Feinden entgegen, um sein Lebensopfer zu bringen.

Der Sindayru-Azarai

Meisterinformationen:

Der Sindayru-Azarai wird, sobald er das Ausmaß des Angriffes erkennt, versuchen, sich in seinen Tempel zurückzuziehen, um so seine neutrale Position zu vermitteln; er vermutet ja zunächst eine reine Machtübernahme, die ihn kaum interessiert, solange die Gesetze der Neugötter eingehalten werden.

Wenn auch der Tempel angegriffen wird bzw. auch der Azarai selbst, dann kämpft er bis zum Tod, in der sicheren Überzeugung, Platz im Jenseits zu finden. Beide Hohen Azarai tragen ihre schweren Ordensroben, die immerhin einen gewissen Schutz bieten. Der Sindayru-Azarai ist blind, trägt aber das Augenamulett, durch das ihm gewisse außersinnliche Wahrnehmungen zur Verfügung stehen, die seine Behinderung fast verbergen. Er ist nur mäßig im Kampf ausgebildet und nur mit einem juwelengeschmückten Dolch bewaffnet.

Wenn er angegriffen wird, scheint er auf verblüffende Weise zu wissen, woher die nächste Attacke erfolgen wird – besser als ein Sehender. Solange er Karmaenergie besitzt, kann er sich eine gelungene Parade »kaufen«, indem er zu einem Wurf die fehlenden Augen für je einen Karmapunkt hinzuzählt. Verraten Sie diesen Mechanismus den Spielern nicht, sondern schildern Sie nur den beängstigend sicheren Kampfstil des Blinden.

Dschaj Athar,

Sindayru-Azarai der 22. Stufe:

MU:16; KL:20; CH:19;

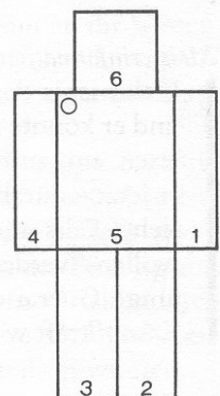
GE:14; KK:10;

LE:44; KE:81; AU:54;

GST3; MK:64; LO:22

RS:1; AT:14(14); PA:11(15);

TP:1W+1



Ein Tharuner, der einen Angriff auf einen der Hohen Azarai beobachtet, reagiert entsetzt: Jeder Bewohner der Festung opfert sich lieber selber, als dabei zuzusehen, wie ein heiliger Mann niedergemacht wird. Und selbst die anwesenden Brigantai verfolgen die Szene gelähmt vor Angst. Ein überzeugender Sieg der Helden, ohne vom sofortigen Fluch der Neugötter getroffen zu werden, würde alle Tharuner tief in ihrem Glauben erschüttern – was den Helden natürlich nur recht sein kann.

Umgekehrt wird aber das geringste Versagen der Frevler als Beweis für die Übermacht der Götter genommen und könnte selbst einige Brigantai zu reuenvollen Verzweiflungstaten bewegen. Machen Sie den Helden klar, daß die Brigantai zwar ihre treuen Verbündeten sind, aber trotzdem Tharuner mit all

ihren Eigenarten – selbst als Verstoßene. Jeder Brigantai betrachtet sich als mitschuldig an den Handlungen der Helden, und wenn die Helden Tabus verletzen, tun sie gut daran, dabei offensichtlich im Recht zu sein.

Für den Einsatz von Wundern gilt das gleiche wie für die anderen sechs Azarai. Die beiden Hohen Azarai verfügen zwar über mehr Karmaenergie, aber auch wenn sie den wahren Ernst der Lage begreifen, ist es ihnen wichtiger, die Macht ihres Gottes durch pompöse Wunder zu zeigen, als ihr Leben zu retten. Sobald einer der Azarai getötet wird, vor allem, wenn dies durch unehrenhaften Kampf geschieht, ist das die ideale Situation für einen »Fluch des sterbenden Azarai«.

Der sterbende Blinde streckt, am Boden liegend, seine Hand nach seinem Mörder aus und zischt: »Fluch dir! Möge dir die Erkenntnis für immer versperrt bleiben!«

Der Verfluchte verliert in der folgenden Zeit alle

fünf Tage einen Klugheits-Punkt. Bestehen Sie dabei auf rollengerechter Darstellung: Der Held wird vom raffinierten Veteran zu einem unreifen Abenteurer, dann, wenn er sich KL:8 nähert, zu einem primitiven Bauern, dann zu einem tumben Halbmenschen, zu einem Affen usw. – entsprechend den Regeln Regelheft 1, Seite 46.

Wenn der Held keine Erlösung findet, ehe er sich auf das Niveau eines Spulwurms zurückbildet, so muß der Spieler seinen Helden vorübergehend in den Ruhestand schicken, bis seine Freunde und seine Ersatzfigur ihn retten. Diese Rettung erfordert den tagelangen vollen Einsatz eines Tsa-, Hesinde- oder Peraine-Geweihten oder eine Großtat in Tharun, die eine dieser aventurischen Göttinnen zu einem größeren Wunder bewegt.

Bei einem derartigen Fluch ist, über die Wirkung auf den Helden hinaus, auch die auf die Brigantai zu beachten, die in der nächsten Zeit gebannt darauf warten, wessen Götter sich als die stärkeren erweisen.

Der Zirraku-Azarai

Meisterinformationen:

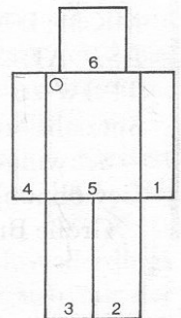
Für das Verhalten des Zirraku-Azarai gilt im großen und ganzen das gleiche wie für seinen »hellen« Kollegen.

Er besitzt einen Spälter, mit dem er ausgezeichnet umgehen kann. Natürlich trägt er ihn nicht ständig bei sich; er ist also nur bewaffnet, wenn er die Waffe aus seinem Tempel holen kann. Er wird aber fast alles tun, um wenigstens mit seiner Waffe in der Hand zu sterben, z. B. schwertmeisterlich um die Chance bitten, aber natürlich nicht betteln. Falls unter den Helden einer ist, zu dessen üblichem Kampfstil ein Spälter paßt, so sollte er sich die Waffe in einem Kampf verdienen und nicht später nebenbei beim Durchsuchen der Tempel erbeuten.

Der Zirraku-Azarai spricht im Sterben folgenden Fluch aus: »Möge das Blut auf dich zurückfallen!« Der Effekt ist, daß der Betroffene in Zukunft in gewissen Abständen »rotsehen« wird, d. h., wann immer er eine blutrote Fläche sieht, die ihn an das Gewand des Azarai erinnert, wird der Bluttausch

über ihn kommen, und er wird beginnen, wahllos alle Umstehenden zu attackieren. Er beruhigt sich erst, wenn er eine entsprechend große Menge Blut vergossen hat (auch sein eigenes) oder bewußtlos wird. Dieser Fluch kann bis zum Lebensende anhalten, wenn nichts dagegen unternommen wird. Die helfenden Gottheiten in diesem Fall sind wohl eher Praios, Hesinde oder eventuell Rhea.

Bendar Uchqual,
Zirraku-Azarai der 19. Stufe:
MU:16; KL:15; CH:17;
GE:13; KK:15;
LE:52; KE:53; AU:67; GST3;
MK:53; LO:22
RS:1; AT:12(18); PA:11(17);
TP:4W+3



Der Richter

Meisterinformationen

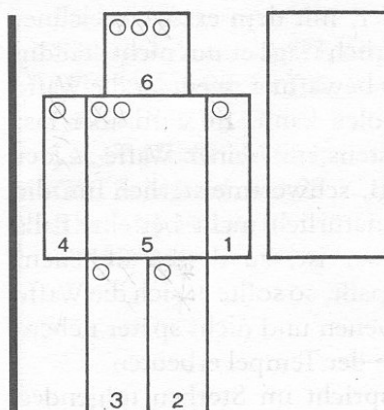
Der Richter wird in den Thronsaal eilen und sich dort zum letzten Kampf stellen. Er trägt – wenn er sich rüsten kann – eine Große Bronn, einen Kuppet, Ellen und ein Großschild und kämpft mit einer feingearbeiteten Schwinge aus edlem Stahl, da er noch nicht lange im Besitz des Richterstabes ist.

Auch bei ihm führt die Spezialisierung auf die Schwinge zu keinen Vorteilen, da sie ohnehin ohne Abzüge beherrscht wird.

Der Richter besitzt als Erbstück einen einzelnen Runenstein, mit dem er – wie zahlreiche seiner Vorfahren – nichts anfangen kann, da er weder zaubern noch runenlesen kann.



Dicunja'Ibrito,
Richter der 21. Stufe:
 MU:17; KL:17; CH:17;
 GE:15; KK:14;
 LE:102; AE:21; AU:116; GST3;
 MK:59; LO:19
 RS:9; AT:12(18); PA:11(17);
 TP:1W+6
 Spezialisierung:
 Schwingen AT+1
 Gewöhnung:
 Große Bronn PA+1

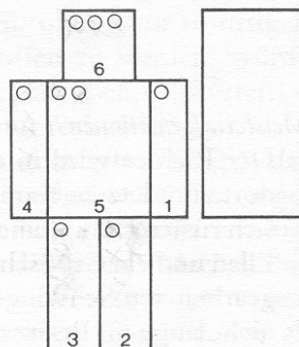


Der Oberste Schwertmeister

Meisterinformationen:

Shariv Hassanin, der oberste der Schwertmeister, der seinen Mut durch seine Ritualnarben am ganzen Körper zeigt, wird an die Seite seines Insellords eilen und den ersten der Angreifer auf sich nehmen. Er ist der Typ des »ewigen Zweiten«, der sein ganzes Leben lang versucht, die Aufmerksamkeit seines Lords auf sich zu ziehen. Auch er trägt eine Große Bronn, einen Kuppel, Ellen und einen Großschild und kämpft mit einer Schwingen.
 Auch Shariv besitzt einen Runenstein, den er nicht verwenden kann und daher versteckt hat.

Shariv Hassanin,
Guerai der 21. Stufe:
 MU:19; KL:15; CH:14;
 GE:15; KK:17;
 LE:110; AE:21; AU:127;
 GST3; MK:57; LO:19
 RS:9; AT:12(18); PA:11(17);
 TP:1W+9
 Spezialisierung:
 Schwingen AT+1
 Gewöhnung:
 Große Bronn PA+1



Der Sieg

Die Lagebesprechung

Meisterinformationen:

Sanyarin wird auf jeden Fall, sobald die Festung gesichert ist, eine Lagebesprechung in Art der ersten Einsatzplanung einberufen, um zahlreiche Probleme zu verhindern:

Streitigkeiten bei der Beuteteilung wären tödlich für die Rebellion.

Auch erhebt sich die Frage, was die Rebellen mit der Festung tun sollen, was mit der Stadt, und was mit den gefangenen Guera. Ob sie weiterhin in ihren Wohnwagen leben oder auf die Festung ziehen sollen. Und es gilt, die Folgen der Eroberung Sareb Hamurs und die Zukunftsaussichten der Rebellion zu klären.

Die Beute

Meisterinformationen:

Mit der Eroberung der Festung fällt den Rebellen natürlich ein gewaltiges Vermögen in die Hände. Nach der ersten Freude werden sie bald feststellen, daß die Wertgegenstände am besten in der Festung aufgehoben sind. Es ist auch kaum etwas, was einzelne Rebellen mit ihrem Beuteanteil kaufen könnten:

Alle Produkte der Insel stehen ihnen als ihre Herren zur Verfügung, aber außerhalb Hamurs sind sie auch mit diesen Schätzen »Abschaum«.

Natürlich ermöglicht der Tauschwert den Erwerb wichtiger Ausrüstungsgegenstände für den weiteren Kampf der Rebellen, z. B. Reittiere, Schiffe oder sogar magische Waffen.

In jedem Fall ist es aber ein kleines Abenteuer, den Hersteller dieser Dinge aufzusuchen, ihn mit den Schätzen zu überzeugen und dabei den lokalen Machthabern zu entgehen.

Es ist zwar vorgesehen, daß der Insellord mit seiner Rüstung und vor allem mit seinem magischen Langdorn »Nanakishra« entkommt, aber irgendwann wird die Waffe in die Hände der Helden fallen. Daher sei hier die Berechnung der Loyalität »Nanakishras« erklärt, als typisches Beispiel einer »machthungrigen und ehrgeizigen« Waffe (im Gegensatz zu dem »gesetzestreuen« Schwarzblatt). Ausgehend von dem KL-Wert des neuen Besitzers minus 13 werden folgende Modifikatoren addiert:

Neuer Besitzer

hat niedrigere Stufe als Insellord – Differenz zu 26

hat andere Summe aus

KL- und CH-Wert +/– Differenz zu 35

hat anderen Rüstungsschutz +/– Differenz zu 9

ist ein Streuner oder Nichtmensch –3

hat schon eine magische Waffe –2

ist ein Runenherr (je Runenstein) +1

ist ein Geweihter oder anderer Würdenträger +3

hat Insellord eigenhändig getötet +1

ist überdurchschnittlich machthungrig +1

Nanakishra läßt sich auch benutzen, wenn sich ein negativer LO-Wert ergibt.

Der Besitzer kann allerdings die Magie der Waffe nicht einsetzen, und der LO-Wert ändert sich daher auch nicht. Zudem raubt die Waffe dem Benützer jeden Tag permanent 1 Lebenspunkt. Für je 30 Lebenspunkte, die Nanakishra geraubt hat, verbessert sich eine der Eigenschaften (TP, AT+, PA+, BF, MU+, MAT) um 1.

Der Spieler erfährt von seinem LE-Verlust allerdings nur, wenn er sich erkundigt, wie er sich mit der Waffe in der Hand fühlt, oder eine ähnlich gezielte Frage stellt; andernfalls kann ihm der Meister nach Verlust von 30 Punkten mitteilen, daß er sich wie von einem Vampir ausgesaugt fühlt, und die Warnungen nach und nach konkretisieren. Die verlorene Lebensenergie kann jeweils mit Erreichen einer neuen Stufe zurückgeholt werden, indem W6 addiert werden; das ist ausnahmsweise auch erlaubt, wenn der Held die 21. Stufe bereits überschritten hat; allerdings darf der Wert nur bis zum ursprünglichen Wert regeneriert werden.

Runensteine

Meisterinformationen:

Die Verteilung der Runensteine sollte wegen ihrer enormen Macht zumindest indirekt vom Meister geleitet werden. Daher gibt es zwar einige Angaben, wer wie viele Steine besitzt und wo sie sein könnten, aber letztlich sollen die Unsicherheiten dazu dienen, daß der Meister eine gerechte Aufteilung ermöglicht.

Dabei sind drei Punkte zu beachten: Jeder Held sollte einen Stein bekommen, damit keinerlei Ungerechtigkeiten auftreten. Die Helden sollten nicht mehr als vier Steine besitzen. Und: Die Brigantai sind auch noch da ...

Die Suche nach Runensteinen bleibt den Helden überlassen: Sie können ja nur abschätzen, wie viele es gibt, und die Festung ist riesengroß; noch dazu können Steine ja auch woanders versteckt sein. Die effektivste Methode dürfte die Suche mittels eigener Steine sein, aber auch damit können eventuell erst nach Tagen Ergebnisse erzielt werden.

Wir gehen davon aus, daß einer der Helden eine Geist-Rune erobern kann, außer wenn ein Druide in der Gruppe die Möglichkeit hat, das Geheimnis seines Druidendolches zu entdecken. Der Stein kann im Palast versteckt sein, möglicherweise auch in der Kyma; letzteres wäre allerdings ein enormer Vertrauensbeweis des Insellords. Daher empfehlen wir diese Lösung nur, wenn die Gruppe eher viele Spieler umfaßt: Dann kann zusätzlich zu den Steinen des Insellords noch eine Geist-Rune entdeckt werden, die dem obersten Kymanai gehört.

Die Schwertmeister der Brigantai sollten etwa vier Runensteine von den anderen Runenherren erobern (es kann ja noch mehrere Guerai geben, die nur einen Stein besitzen). Im speziellen sollte der Mei-

ster sich überlegen, ob Sanyarin zwei Runensteine erobern oder finden sollte, damit er endlich Runen-Magier werden kann, oder ob eine eher gleichmäßige Verteilung angebrachter scheint.

Unter Umständen können die Helden durch die Eroberung des Tempels der Hellen Götter Kenntnisse des Runenlesens erwerben; andernfalls kann ihnen das in einem der nächsten Abenteuer gelingen.

Erinnern Sie den neuen Besitzer der Geist-Rune daran, daß er die Verantwortung für die astrale Regeneration der ganzen Gruppe hat: Er kann seine Astralenergie zwar nur einmal am Tag regenerieren, aber er kann die zurückgewonnene Energie verwenden, um den Runenzauber auch für jeden seiner Gefährten einmal einzusetzen. Das ist zwar etwas unangenehm für ihn – unter Umständen verbraucht er seine frisch zurückgewonnene Energie für die anderen –, aber besser, als wenn die ganze Gruppe tagelang warten muß, bis auch nur einer von ihnen wieder zaubern kann.

Die eroberten Reittiere, je nach Erfolg bis zu sechs (das des Richters Haram Shamazin eingeschlossen, das noch immer am Ort des ersten Kampfes steht und verhungert ist, wenn es nicht gefüttert wurde), sind natürlich auf ihre jeweiligen Reiter fixiert und unbrauchbar.

Wenn der Meister möchte, kann er unter den Brigantai einen geflohenen Kymanai sein lassen oder einen der Kymanai des Insellords überlaufen lassen. Mit der Geist-Rune der Helden oder der Assistenz des Druiden der Gruppe kann er – vielleicht nur mit erhöhtem Aufwand – die Tiere auf neue Reiter fixieren. Wenn Batu Batarama überlebt, möchte er unbedingt eines der Reittiere haben, und die Brigantai unterstützen diesen Wunsch ihres Champions.

Gefangene

Meisterinformationen:

Ein dringendes Problem sind auch die voraussichtlich zahlreichen Gefangenen, das heißt jene Guerai und Schwertmeister, die durch dreifache Treffer in eine Körperzone kampfunfähig gemacht wurden. Die Rebellen stehen hier vor dem klassischen Problem aller Freiheitskämpfer:

Wenn sie die Gefangenen einfach freilassen, gehen diese unweigerlich zu ihren Verbündeten (in diesem Fall zu den benachbarten Insellords), informieren sie über Art und Ausmaß der Rebellion und verstärken vor allem die gegnerischen Reihen. Wenn die Rebellen die Gefangenen töten, verlieren sie jeden moralischen Anspruch, Freiheitskämpfer zu sein. Und sie bis auf weiteres festzuhalten, ist nicht nur für die

Feinde entehrend, sondern vor allem für die Rebellen sehr aufwendig.

Nach dem Ehrenkodex der Schwertmeister tritt dieses Problem üblicherweise kaum auf. Ein Gefolgsmann hat bis zum Tod für seinen Herren zu kämpfen; wenn ihm das nicht möglich ist, weil er verletzt und der Herr tot ist, so hat er seine Pflicht getan und sucht sich als freier Guerai so schnell wie möglich einen neuen Herren. Es ist nicht einmal schandbar, sich dem Sieger anzuschließen. In jedem Fall legt er einen Treueid ab, und seine Loyalität gilt ab nun seinem neuen Herrn.

Durch das unschwertmeisterliche Verhalten der Sieger müßte eigentlich jeder Guerai weiterkämpfen, um so mehr, als der Insellord nicht gefallen, sondern

geflohen ist (was er wiederum nur angesichts der Einstellung der Helden tun konnte).

Natürlich gibt es mehrere Auswege: Wenn es keine Zeugen für die Flucht des Insellords gibt, kann er für tot erklärt werden; im Interesse seiner Ehre wird das keiner anzweifeln.

Wenn die Rebellen nach Ansicht der Überlebenden nur als skrupellos (wie die Brigantai), nicht aber als ketzerisch (wie vermutlich die Helden) einzustufen sind, so kommen sie durchaus als neue Herren in Frage.

Wenn die Helden überzeugend die Überlegenheit ihrer Götter beweisen können, kann das einzelne Gueraï sehr unsicher machen; um allerdings die gesamte Besatzung der Festung zu überzeugen, müßten die Helden die Tempel schänden und einen eintägigen Schmääh-Chor gen Himmel richten, und dann kann nicht einmal der Autor dieses Abenteuers garantieren, daß die Neugötter nicht eingreifen.

Wenn sich ein Gueraï den Brigantai als Gefolgsmann anschließen soll, dann wird seine neue Loyalität anhand seines bisher bekannten Charakters bestimmt oder, falls wenig über ihn bekannt ist, einfach ausgewürfelt, eventuell modifiziert nach seiner Loyalität dem Insellord gegenüber und Erlebnissen mit den Siegern. Denn auch wenn Treueeid und Ehrenkodex absoluten Gehorsam fordern, so hat doch jeder Gueraï seine eigenen Vorstellungen. Beispiele für Modifikatoren:

Gueraï hat Angriff auf Azarai beobachtet	-20
Gueraï weiß von Angriffen auf Azarai	-15
Gueraï weiß von ehrloser Kampfweise der Rebellen	-15
Gueraï weiß von skrupelloser Kampfweise der Rebellen	-10
Gueraï weiß von der Flucht des Insellords	- 5
Gueraï fürchtet sich vor Strafe der Neugötter	+ 5
Gueraï sieht, daß die Helden ihre Ketzerei überleben	+20

Die Modifikatoren sind kumulativ: Ein Gueraï, der beobachtet hat, wie die Helden einen Azarai niedermachen, wird zunächst entsetzt sein (-20), dann aber vom Fehlen einer himmlischen Rache enttäuscht (+20), und seine Loyalität wird eher von Zufällen abhängen.

Ein Ergebnis von LO:15+ bedeutet, daß der Gueraï die Rebellen als ehrbare Sieger akzeptiert. Mit LO:10+ versucht der Gueraï nur, das Beste aus der Situation zu machen. Sonst läßt sich der Gueraï nur unter Zwang anwerben. Ein negatives Ergebnis bedeutet in jedem Fall, daß sich der Gueraï weigert, selbst wenn ihn das das Leben kostet. Ein Ergebnis von über 20 kann bedeuten, daß die Helden einen neuen Rebellen entdeckt haben.

Natürlich schließen sich die meisten Gueraï nicht offensichtlichen Brigantai an, sondern dem neuen Herren von Sarab Hamur. Irgend jemand müßte also neuer Insellord werden und überzeugend hofhalten. Dazu gehört auch scheinbar loyales Verhalten dem Archipel gegenüber. Denn im Falle einer echten Rebellion, geschweige denn eines Religionskrieges, müßte der Archipel Hamur ja zurückerobern, und die »übergelaufenen« Gueraï würden sich zwischen zwei Fronten wiederfinden.

Es gilt also, sehr genau zu überlegen, ob die Rebellen diese Schwierigkeiten wollen bzw. welche davon sie auf sich nehmen wollen.

In gewisser Weise gilt dieses Problem auch für die 500 Diener und die Verwandten der lebenden und der toten Gueraï. Natürlich werden die Diener, schicksalsergeben wie immer, den neuen Herren dienen, aber vielleicht ist das nicht das, was die Helden möchten. Und unter den Verwandten sind einige Jungen, die bald zu Gueraï heranwachsen werden und mit all ihrem Fanatismus sehr gefährlich werden können.

Letztlich dürfte auch hier die entscheidende Hauptfrage sein, ob die Helden die Unterdrückung fortsetzen wollen oder – auch wenn das ihre Mission gefährdet – anders verfahren.

Wenn der Meister für Familiendramen schwärmt, kann er den Sieger über Nahir nach dessen Tod herausfinden lassen, daß bereits ein Shamazin der dritten Generation unterwegs ist (siehe »Der Palast«). Es ist sicher interessant, wie sich der Held nach dem Großvater, dem Vater und dem Onkel (dem Pagen Hamrit) dem Enkel gegenüberstellt.

Besonders reizvoll wäre es, wenn der Held sich darum kümmert, daß der Junge (es wird ein Junge!) als Aventurier erzogen wird. Für die subtile Rache, den Enkel des ersten Opfers der Revolution zu deren erstem freien Bürger zu machen, kann der Meister einige Abenteuerpunkte und sogar – als Vorschuß – etwas Karma vergeben; Götter schätzen solch dramatische Zusammenhänge!

Lassen Sie die Helden nach dem Sturm der Schlacht überhaupt ein wenig in sich gehen und über das bisher Erreichte und was sich daraus ergeben wird nachdenken.

Den Helden sollte auffallen, wie perfekt die Besonderheiten der Insel Hamur ihren Absichten entgegengekommen sind.

Sie ist vermutlich die einzige im ganzen Reich Hasandra, auf der so viele Brigantai derartig freiheitsliebender Gesinnung leben. Und die Eroberung der unschätzbaren Geist-Rune so früh am Beginn der Mission ist ein enormer Vorteil.

Auch das sollte ihnen wieder zu denken geben, daß hinter all ihren Abenteuern seit dem Verlassen von Aventurien offensichtlich ein höherer Plan steht.

Die Folgen

Fortsetzung des Abenteuers

Aus diesem Abenteuer können sich viele Abenteuer ergeben. Da das nächste offizielle Abenteuer der Kampagne vom Krieg der Götter voraussetzt, daß die Helden einige Fortschritte gemacht haben, geben wir hier einige mögliche Fortsetzungen an.

Die Bergfestung

Wenn der Insellord entkommt, sei es in seiner Luftform, sei es auf einem Reittier, so flüchtet er in eine geheime Bergfestung. Diese liegt etwa zehn Meilen östlich von dem Vulkan, in dem die Helden das Licht der Neuen Welt erblickt haben. Sie ist ziemlich klein, aber nur durch einen Bergpfad zu erreichen, der serpentinenartig in einer Steilwand verläuft und während des einstündigen Aufstieges fast fortwährend beobachtet, beschossen und mit Steinen beworfen werden kann.

Je nach Umständen flieht nicht nur der Insellord in diese Festung, sondern auch andere überlebende Schwertmeister und Azarai; selbst ohne den Insellord wäre es möglich, daß sich dort ein kleines Lager der Gegenrevolution bildet. Wenn die Schlacht um Sarab Hamur den Spielern besonderen Spaß gemacht hat und der Meister die Festung noch einmal als Schauplatz verwenden will, kann es zu einem Gegenschlag des Insellords kommen. Je nach gewünschten Machtverhältnissen verfügt der Insellord über die Unterstützung seiner letzten Getreuen, eines Morguai, der ihm einen Gefallen schuldig ist, eines benachbarten Insellords, der massive Forderungen für die Wiedereinsetzung des hamurischen Kollegen stellt, oder der Schatten, deren Dienste mit einem versteckten Teil des Kronschatzes gekauft wurden. Dementsprechend sind die Rebellen kampfbereit auf der Festung, durch längere Gelage abgelenkt, auf einer Nachbarinsel im Einsatz oder bis auf eine kleine Wachtruppe wieder abgezogen.

Reittiere für die Revolution

Da die Helden und Brigantai dringend Reittiere benötigen, könnte ein eigenes Abenteuer nötig werden. Als Einsatzort empfiehlt Batu Batarama seine Heimatinsel Akimakar, die ja für ihre Kymanai berühmt ist. Die Helden müßten ein oder mehrere Schiffe über das Meer begleiten. Dort gibt es Variationen: Sie können versuchen, Reittiere zu stehlen; dabei wäre aber die Geist-Runen oder eine plausible Alternative nötig, damit die Tiere freiwillig mit den Fremden mitkommen.

Auch wäre es sinnvoll, einen Kymanai nach Hamur zu bringen, um sowohl die beim Fall der Festung als auch die in Zukunft eroberten Reittiere brauchbar zu machen. Wenn der Kymanai gegen seinen Willen entführt wird, wird vermutlich mehr als die Bedrohung seines Lebens nötig sein, um ihn zur Mitarbeit zu bewegen, etwa eine Geiselnahme oder eine andere unerfreuliche Erpressung. Lassen Sie die Helden, vor allem die Geweihten, überlegen, ob der Zweck die Mittel heiligt. Einfacher ist es natürlich, wenn der Kymanai am Rande des Verrates steht, gerade ausgestoßen wurde oder ein Freund eines Brigantai ist.

In allen Fällen ist die Rückreise ein wesentlicher Teil des Abenteuers: Die wertvolle Fracht – unruhige Tiere auf hoher See oder ein gefangener Kymanai – müssen trotz Unwettern und Seeungeheuern nach Hamur gebracht werden, eventuell noch von akimakarischen Numinai verfolgt. Von einer blutigen Verfolgung, bei der die Revolutionäre einen Teil ihrer Beute verlieren, bis zu einer Falle für die Verfolger, bei der die Helden auch noch einige Kanus erobern, ist alles möglich.

Glaubenskrise

Wenn die Helden im Laufe des Abenteuers sich zu exzessiv über den Glauben der Tharuner und damit auch der Brigantai hinweggesetzt haben, besteht die Möglichkeit, daß der eine oder andere der Brigantai wandernd wird. Vor allem, wenn die Aktion der Freiheitskämpfer kein voller Erfolg ist, könnten sich Gruppen von Brigantai mit den Worten: »Abschaum ja, Ketzer nein!« erheben oder gar abzusetzen beginnen. In diesem Fall wird es nötig sein – und hierbei können die Helden auch Sanyarin und ihre Freunde unter den Brigantai nicht helfen –, daß die Helden mit einigen gezielten Aktionen ihren Glauben beweisen. Bei leichter Unruhe im Lager kann es genügen, die Neugötter öffentlich herauszufordern und dann eine Nacht im Freien ohne Heimsuchung durch Arkanai durchzustehen.

Bei einer beginnenden Meuterei müßten die Helden allerdings ganz offensichtlich die Überlegenheit der Zwölfgötter beweisen, etwa indem sie gezielt einen Tempel zerstören und auf seinen Trümmern einen für die Zwölfgötter errichten oder indem sie einen mächtigen Azarai nach Hamur bringen (durch eine Herausforderung oder eine Entführung) und ihn in einem ehrlichen tharunischen Zweikampf oder einem wundersamen Priesterduell besiegen.

Wie geht's weiter?

Das nächste Abenteuer wird die Hauptinsel des Archipels, Kilmakar, zum Schauplatz haben. Um sich mit dem mächtigen Archipelar und seinen Verbündeten auseinandersetzen zu können, müssen die Helden und die Brigantai Hamur fest in ihrer Hand haben; sie sollten (sich eingeschlossen) über 50 Kämpfer der Stufen 15 bis 30 verfügen, darunter 10 Runenherren; wenn möglich, sollten sie Reittiere und Schiffe besitzen oder zumindest besorgen können.

Weiter wäre es günstig, wenn die anderen Insellords des Archipels nicht mehr völlig uneingeschränkt herrschen könnten.

Von der Eroberung weiterer Inseln über Piratenüber-

fälle und Seeblockaden bis hin zur Inszenierung von Bürgerkriegen und Auseinandersetzungen zwischen den einzelnen Insellords bestehen viele Möglichkeiten, das zu erreichen.

Denken Sie daran, auch den Brigantai, zumindest den Hauptpersonen, Abenteuerpunkte und neue Stufen zukommen zu lassen. Dies muß nicht genau durchgespielt werden; es genügt, ihnen jeweils die Hälfte der AP des erfolgreichsten Helden zu geben. Unter Umständen gilt das auch für Meisterpersonen der Gegenseite, beispielsweise für diejenigen Bewohner Sarab Hamurs, die entkommen können und in späteren Abenteuern auftauchen.

Sicherung Hamurs

Neben der militärischen Befestigung des ersten tharunischen Stützpunktes ist auch eine religiöse Sicherung wichtig. Für Geweihte ist der Bau eines Tempels Pflicht, und auch andere Helden sollten den Gedanken erwägen. Ein Tempel erleichtert nicht nur den Kontakt mit den Zwölfgöttern, er ist auch ein spirituelles Zentrum, in dem sich die Helden von den Wirren des Kampfes erholen können und bei dem neue Anhänger Schutz finden.

Das Erfolgserlebnis der Eroberung kann unter Umständen eine massive Bekehrung auf Hamur ermögli-

chen. Diese Chance müssen die Helden aber selber entdecken. Je nach dem Verhalten der Helden im Kampf können sie fast alle Brigantai bekehren oder nur wenige. Eine deutliche Hinwendung zu dem neuen, offensichtlich erfolgreichen Glauben unter den Brigantai hat wiederum eine beispielhafte Wirkung auf die »Zivilbevölkerung«. In keinem Fall darf die Bekehrung größerer Teile der Hamuris aber – wie im Regelbuch erklärt – Routine werden. Noch für einige Zeit wird der bloße Gedanke an einen anderen Glauben für die meisten Hamuris undenkbar sein.

Andere Inseln

Durch Überfälle auf die Insellords von Minuku und Jandra Bankesh können die Freiheitskämpfer ihre Erfahrungen von Sarab Hamur nützen, ihre Macht auf zwei weitere Außenposten ausdehnen, wo mit Gegenaktionen von außerhalb der Insel nicht zu rechnen ist, und unter Umständen auch teilweise die Seehoheit, vor allem bei Reisen zu dem südlichen Nachbararchipel, gewinnen.

Selbstverständlich können die Rebellen auch versu-

chen, andere Inseln zu erobern – in gewisser Weise liegt ja jede (außer der Archipelars-Insel) abseits von den anderen. Aber auch in diesem Fall geht Sicherheit vor Machtzuwachs: Es ist besser, drei kleine Konkurrenten auszuschalten, als sich an einem der großen die Zähne auszubeißen. Und: Mit dem nächsten großen Schritt – der Eroberung Kilmakars – fallen voraussichtlich ohnehin auch die übrigen Inseln des Archipels, selbst die mächtigeren.

Die Piraten

Die Piraten von Saichal sind eine dritte unabhängige Macht, mit der sich die Freiheitskämpfer beschäftigen sollten.

Bei diesen Brigantai handelt es sich um das genaue Gegenteil der hamuranischen: Die Piraten sind echte Ver-

brecher, die aus reinem Gewinnstreben und Machtgier agieren. Aber sie haben den gleichen Feind wie die Freiheitskämpfer, sie verfügen über Schwertmeister, Waffen und vor allem Schiffe und sind ohnehin zu stark, um ignoriert zu werden.

Von einem brutalen Überfall, um sie auszuschalten und ihre Ausrüstung zu übernehmen, über einen Nichtangriffspakt bis zu einer Zusammenarbeit, sei es durch

Geld, Versprechungen oder Diplomatie, gibt es zahlreiche Handlungsweisen, die den Helden als Agenten des Freiheitskampfes offenstehen.

Abenteuer der Brigantai

Vergessen Sie nicht über den Abenteuern der Helden, daß es 30 weitere Freiheitskämpfer gibt, die vielleicht nicht ganz so aktiv sind, aber auch nicht dauernd um das Lagerfeuer sitzen. Sie alle haben ihre eigenen Pläne, Wünsche und Ziele, und es ist sehr wahrscheinlich, daß sie diese nach diesem Anfangserfolg ansteuern.

Ein typisches Beispiel wäre etwa Batus Rache am Insel-lord von Akimakar. Vielleicht möchte er das alleine erledigen, vielleicht können aber auch die Helden daran teilnehmen.

Lassen Sie ab und zu einen Brigantai die Helden begleiten, und machen Sie sich den Spaß, ein eigenes Abenteuer einmal gleichzeitig aus der Perspektive einer Spielerfigur zu erleben.

Erwähnen Sie, wann immer die Helden heimkehren, Aktionen der Brigantai. Diese Missionen können den Helden Arbeit abnehmen – nicht alle Probleme müssen von ihnen gelöst werden –, aber sie können auch neue Abenteuer nötig machen: Die Helden müssen einer

Gruppe zu Hilfe kommen, die sich in ein Problem ver-bissen hat, oder unbefriedigende Ergebnisse korrigieren. Sie müssen Brigantai aus der Gefangenschaft befreien oder ihren Tod rächen.

Vielleicht müssen sie auch lediglich ihre Leichname nach Hamur zurückbringen und sie hier bestatten. Ein Brigantai, der als aktiver Rebell fällt, gerät in die Gewalt von Shin-Xirit, Zirraku oder sogar Arkan'Zin. Wenn die Helden dem Toten durch ein Begräbnis nach aventurischer Religion ein erfreulicherer Leben nach dem Tod verschaffen können, ist das nicht nur ein großer Dienst für einen Waffengefährten, sondern es schadet auch den Neugöttern und hebt die Moral der Brigantai gewaltig.

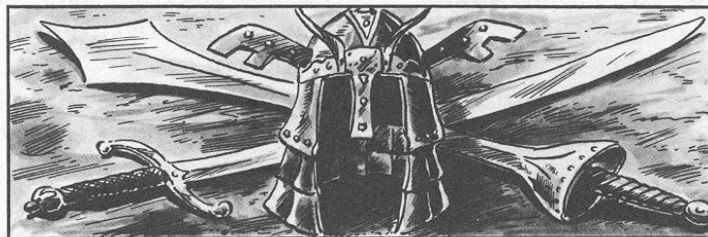
Es ist auch möglich, die Spieler eine Brigantai-Gruppe spielen zu lassen, um die Neue Welt aus einer etwas anderen Warte kennenzulernen oder auch nur, um die Aventurier nicht unglaublicherweise alles alleine machen zu lassen.

Schlußbemerkung

Nun haben Sie, lieber Meister, dieses zweite Abenteuer gelesen. Auch für »Das Fest der Schwertmeister« gilt, daß es die Spieler ebenfalls lesen dürfen und sogar sollen. Das Abenteuerbuch enthält eine Fülle von Informationen, von denen einige sicher in der Spannung des Abenteuers nicht vollständig oder korrekt aufgenommen wurden. Außerdem wird es Ihre Spieler sicher erheitern, da und dort zu sehen, welchen Fallen sie ausge-

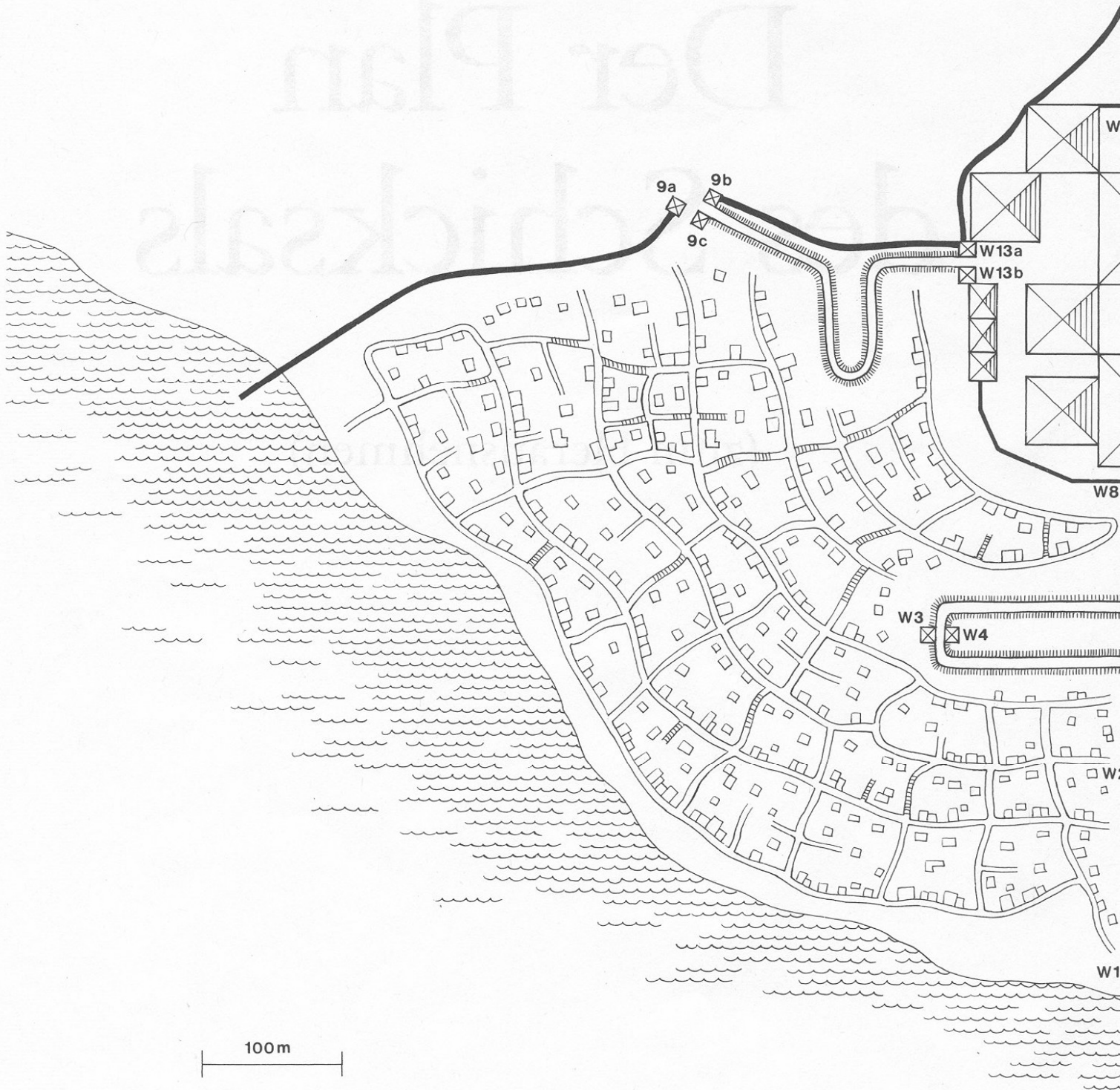
wichen sind, welche Probleme sie sich selber gemacht haben und welchen Handlungsverlauf der Autor blau-äugig und naiv für den wahrscheinlichsten gehalten hat (erfahrungsgemäß kommen die Spieler immer auf andere Lösungen, als man vorhersieht).

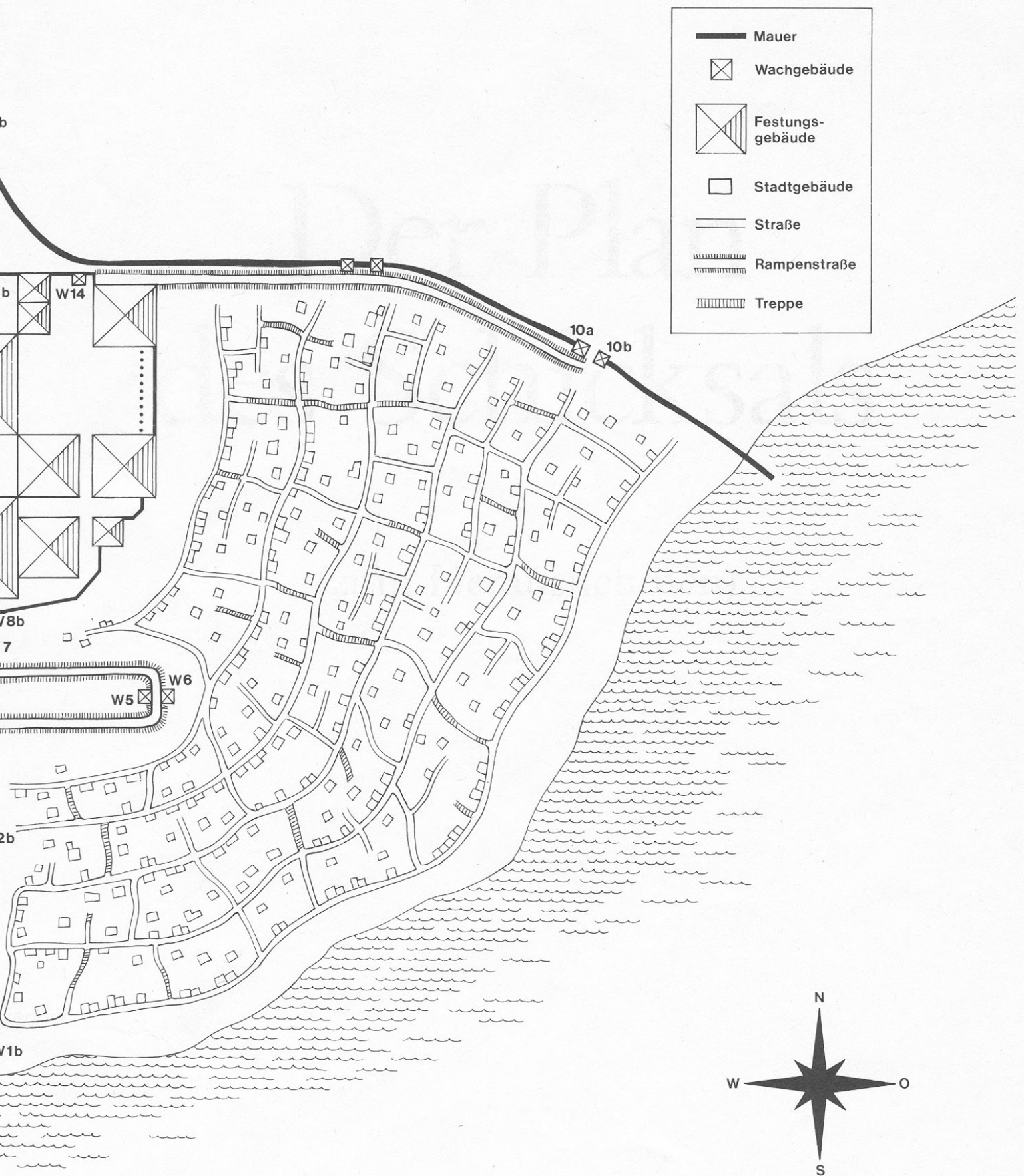
Vielleicht haben Sie auch Lust, uns zu schreiben, wie Ihre Helden dieses Abenteuer erlebt haben und was ihnen sonst noch alles in der Neuen Welt begegnet ist.



Die Stadt

SARAB HAMUR





Die Festung

SARAB HAMUR

