



Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerverwettbewerb im Sommer 2003 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenurm.de. Das Abenteuer ging für Orkenspalter in den Wettbewerb und erreichte Platz 9.

Die Erben des Kriegsherrn

von Stefan Frenzel

Kontakt: frenzel.r@t-online.de

Für 3–5 Helden der Stufe 2 bis 4

Ort: Städte und Dschungel des Südens von Aventuriens

Zeit: im Sommer eines beliebigen Jahres

Einleitung

*Sie haben ihn getötet, doch wir wissen er lebt.
Sie haben ihn geschlagen, doch wir wissen er wird siegen.
Unser Volk ist dem Untergang nahe, doch wir wissen er wird
zurückkehren.*

Denn seine Herrschaft dauert ewig und sein Sieg ist gewiss.
- Inschrift am Sarg des Kriegsherrn

Zum Hintergrund

Zu der Zeit, als das Echsenreich noch der unumstrittenen Herrscher des Südens war, gab es viele, die versuchten, die Macht an sich zu reißen. Einer von ihnen, ein erfolgsreicher Kriegsherr dessen Name in den Wirren dieser Zeit verloren ging, scharrte genügend Gefolgsleute um sich um selbst den damals gefestigten Herrschern gefährlich zu werden.

Er wurde schließlich getötet, jedoch nicht bevor seine fanatischen Anhänger einige gefährliche magische Artefakte gefertigt hatten. Mit ihrer Hilfe hofften sie, einen neuen Anführer nach seinem Vorbild zu erschaffen und erneut nach der Macht zu greifen.

Die Herrschenden erfuhren davon und brachten die meisten der Artefakte in ihren Besitz. Sie erkannten ihre Gefährlichkeit und versteckten sie in verschiedenen Teilen ihres Reiches, bewacht von loyalen Kriegerern.

Noch heute kursieren verschiedene Versionen dieser Geschichte unter den Echsenmenschen, mit dem Versprechen, dass der Kriegsherr eines Tages wiederkehren wird, um das Volk der Achaz erneut in eine Zeit des Wohlstands und der Macht zu führen.

Die Aufenthaltsorte der Artefakte, oder ihre Natur blieben jedoch verschollen und so schien es, dass auch diese Legende, wie so viele andere, für immer im Dschungel begraben liegt.

Bis ein mirhamer Magier durch Zufall von den Möglichkeiten der Artefakte erfuhr...

Spielleiterinformationen:

Dieses Abenteuer führt die Helden in einige der großen Städte Südaventuriens ein, und wird sie mit den Gefahren und Eigenheiten der einzelnen Metropolen vertraut machen

Darüber hinaus werden die Helden feststellen, warum der Dschungel Südaventuriens auch die ‚Grüne Hölle‘ genannt wird.

Um einen besseren Überblick über den Hintergrund der Geschehnisse zu behalten, sollte regelmäßig auf den An-

hang zurückgegriffen werden, da dort die wichtigen Personen und ihre Rolle im Abenteuer genauer beschrieben sind als im Abenteuertext selbst.

Auch die echsischen Artefakte und die in ihnen innewohnende Magie sind im Anhang genauer beschrieben.

Da insbesondere die Besonderheiten der Städte in diesem Abenteuer nicht besonders ausführlich erläutert werden können, ist Kenntnis der „Al’Anfa und der tiefe Süden“ Box unerlässlich.

Im Verlauf des Abenteuers werden die Spieler einige Detektivpassagen bewältigen müssen, sie werden gezwungen sein im Dschungel zu überleben und den vielen unsichtbaren Gefahren dort zu trotzen. Zu guter Letzt werden sie die Gefahren eines alten Echsengrabmals überwinden müssen, um die Rückkehr des Kriegsherrn zu verhindern.

Zu den Helden

Das Abenteuer ist für drei bis fünf Spieler niedriger Erfahrungsstufen (Stufe 2 bis 4) konzipiert, sollte sich jedoch ohne große Schwierigkeiten auch an erfahrenere Gruppen anpassen lassen.

Auf Grund der zahlreichen Intrigen und Nachforschungen, die die Helden bewältigen müssen, sind Magier in diesem Abenteuer mit Vorsicht zu genießen. Gedankenbeeinflussende Effekte könnten eventuell den normalen Verlauf des Abenteuers gefährden.

Auch werden die Helden von Zeit zu Zeit gegen geltendes Recht verstoßen, weshalb besonders rechtschaffene Helden hier vielleicht etwas fehl am Platz sind.

Darüber hinaus erfordern manche Teile des Abenteuers vernünftig einzuschätzen, wann man kämpfen sollte und wann andere Mittel besser geeignet sind. Allzu blutrünstige Charaktere werden daher nicht besonders gut geeignet sein.

Zu guter Letzt werden die Helden die meiste Zeit zu sehr unter Zeitdruck sein, um ihre Wunden auszukurieren, daher ist ein Wundheiler oder Magier mit Heilzaubern in der Gruppe recht praktisch.

Die Zeit

Das Jahr zu dem das Abenteuer spielt ist relativ beliebig, am besten geeignet dürfte jedoch eine Zeit relativen Friedens im Süden sein. Das Abenteuer selbst spielt im Sommer, was jedoch nicht zwingend ist.

Das Abenteuer gibt grob die Geschehnisse von ein bis zwei Monaten wieder.

Echsische Charaktere

Diese Kampagne kann gut mit echsischen Charakteren in der Gruppe gespielt werden. Achaische Achaz werden im Normalfall mit der Geschichte des Kriegsherrn vertraut sein (Sagen/Legenden Probe -5) und der Gruppe diesbezüglich Informationen geben können. Stammesachaz werden mit ihrem alten Erbe konfrontiert und werden in H'Rabaal auch viele Echsenmenschen treffen, die eine andere Weltanschauung haben, als sie selbst.

Einführung ins Abenteuer

Zusammenfassung:

Die Helden werden in diesem Teil des Abenteuers mehr durch Zufall als durch Absicht einen einflussreichen Vertreter der Mengbillaner Kartelle vor einem Giftanschlag retten und sich so seine Dankbarkeit sichern.

Ohzara ist eine kleine Siedlung nahe den nördlich von Mengbilla gelegenen Sümpfen. Normalerweise ist sie für Reisende nur von geringem Interesse, doch einmal im Jahr feiert man hier die Große Ternmuschelernte. Ternmuscheln werden in den umliegenden Sumpfsseen gesammelt und ihr würziges Fleisch gilt getrocknet in weiten Teilen des Südens als Delikatesse. Zwar werden sie das ganze Jahr über gesammelt und verkauft, trotzdem hat sich dieser Feiertag bisher gehalten.

So kommt es, dass ihr, angezogen von den Festlichkeiten, euren Weg hierher gefunden habt. Obwohl es noch vor Mittag ist, sind die Straßen bereits gefüllt mit Leben, Schausteller zeigen ihre Kunst, Angetrunkene singen zum Spiel einzelner Barden und aus den Schenken und Ständen duftet es nach verschiedenen einheimischen Gerichten.

Die Festlichkeiten in der Stadt konzentrieren sich auf einige Schaustellerbühnen und die Schenken. Außerhalb der Hauptstraße scheint die Stadt geradezu ausgestorben. In den Straßen sind hauptsächlich Einheimische und einige Touristen aus dem nahen Mengbilla unterwegs. In den beiden großen Schenken der Stadt, dem „Sumpflichter“ und dem „Travias Segen“, finden Glücksspiele und Darbietungen statt.

Das „Travias Segen“ ist eine ziemlich heruntergekommene Spelunke, in der sich das generelle Interesse hauptsächlich auf das billige schale Bier, klassische Spiele wie Armdrücken und Karten und auf die Wühlmausrennen konzentriert, die in einer einfachen Holzbahn durchgeführt werden.

Das „Sumpflichter“ ist von etwas gehobener Qualität. Hier werden neben Würfel- und Kartenspielen auch einige bessere einheimische Mahlzeiten angeboten. Neben dem überall angebotenen Ohzaraer Hirsebrei gibt es hier beispielsweise den Pata-topf (nach dem mohischen Wort

für essen), der ein mit Sumpfkrautern gewürzter Fleisch Eintopf ist, oder sogar frische Ternmuscheln (zusammen mit dem nötigen Gegengift zu einem bescheidenen Preis von einer Dublone oder zwei Dukaten pro Portion).

Da hier auch der talentierte Barde Adario Beratas zu finden ist und Heldenepen aus dem fernen Al'Anfa zum Besten gibt, ist der Hauptraum der Schenke immer voll (siehe Karte).

Wie die Helden den Tag verbringen, ist ihnen überlassen. Es gibt zahlreiche Wettkämpfe, an denen sie sich versuchen können, z.B:

- Gegen Mittag findet im Travias Segen das alljährliche Hirsebreiwettessen statt, an dem auch der erste Schreiber des Wesirs des Bezirks, Marbosso Ramon Rivitoz, teilnimmt

- Nachmittags findet außerhalb der Stadt das beliebte Sumpfziehen statt, bei dem zwei Gruppen (jeweils zehn Mann) von gegenüberliegenden Seiten eines Morastlochs aus Tauziehen.

- Den ganzen Tag über stellt sich der Geschichtenerzähler Lucan Anthos auf dem Marktplatz jedem Mutigen zum Rätselwettkampf. Kinder können es jederzeit versuchen, dem Alten ein Rätsel zu stellen, das dieser nicht lösen kann, Erwachsene müssen jedoch zwei Heller setzen.

- Ebenfalls nachmittags findet im „Sumpflichter“ das Goldschnappen statt. Ein 1 Schritt durchmessender Waschzuber wird einen Handbreit mit Sumpfschlamm gefüllt, dann wird es mit klarem Wasser aufgefüllt. Eine kleine glänzende Kupferkugel wird im Schlamm platziert und ein Goldsucher im Wasser frei gelassen. Der Goldsucher ist ein kleiner, im Sumpf lebender Fisch, der von der leuchtenden Kugel angelockt wird und sie gegen andere fanatisch verteidigt. Jeder Teilnehmer muss versuchen, die Kupferkugel mit der bloßen Hand aus dem Becken zu bekommen, ohne gebissen zu werden (FF Probe, je nach Vorgehen erleichtert oder erschwert). Wer gebissen wird, bekommt es mit dem Gift des Goldsuchers zu tun (KO Probe, bei Gelingen eine halbe Stunde Jucken in der gebissenen Hand, bei Mislingen eine Stunde leichte Taubheit in der Hand). Wer es sich besonders schwer machen will, kann auch versuchen gegen mehrere Goldsucher gleichzeitig anzutreten.

Der Tag neigt sich langsam dem Ende zu und bereits ist das Abendrot über den nahen Sümpfen zu sehen. Die meisten der Festteilnehmer beginnen sich auf die beiden Schenken zu verteilen und auch bei Euch fängt der Hunger langsam an sich bemerkbar zu machen.

Abends konzentriert sich die Gesellschaft auf die Schenken, um zu spielen und zu essen.

Das Abenteuer beginnt im „Sumpflichter“, in dessen Hinterzimmer sich abends die Gesellschaft eines besonderen Gastes versammelt: Helmar Gerbelstein, jüngster Spross des gleichnamigen Handelshauses und großer Ternmuschelliebhaber.

Der Wirt plant ihn mit giftigen Muscheln umzubringen, was die Helden natürlich verhindern werden.

Der gute Geruch aus der Schenke sollte die Helden eigentlich problemlos anlocken. Wenn sie sich lieber im „Travias Segen“ vergnügen sollte ihnen eine kleine Pöbele mit ein paar angetrunkenen Thorwalern schnell einen Rausschmiss beschern. Alternativ könnten die Helden auch von einer Festbekanntschaft auf ein Bier ins „Sumpflichter“ eingeladen werden.

Das „Sumpflichter“ ist erfüllt von Lachen und Gesang. An den meisten Tischen machen sich die Gäste über verschiedene exotisch riechende Speisen her, die ihnen von zwei jungen Kellnerinnen gebracht werden. An der Theke schenkt der untersetzte Wirt Bier aus und im hinteren Bereich werden Karten- und Würfelspiele gespielt. Am Kamin sitzt ein junger Geschichtenerzähler, der seinen Zuhörern Geschichten erzählt. Nahe dem Eingang singt eine Gruppe Reisende lautstark das alte Seelied „Chorhop, Stadt des Goldes“.

Am Eingang zum hinteren Bereich stehen zwei Leibwächter von Helmar Gerbelstein, die aufpassen, dass ihn niemand beim Essen stört. Sie sind zwar nicht besonders helle, lassen sich aber auch nicht von jedem Trick reinlegen.

In erster Linie werden sie bei zu aufdringlichen Störenfriedern auf einige gezielte Fausthiebe verlassen, ihre Kurzschwerte ziehen sie nur bei bewaffneten Angreifern oder dem Verdacht auf ein Attentat auf ihren Chef. Und natürlich werden sie den Helden kein Wort glauben.

Werte:

IB 9	AT 13	PA 10	TP1W+1(Unbew.)
RS 3	LeP 23	AU 28	KO 12 MR 3

Besitz: Kurzschwert, Kettenhemd, Börse mit 5-6 große Oreale

Sobald einer der Helden den Wirt anspricht wird dieser das als geheimen Code missverstehen. Er wartet bereits den ganzen Abend auf einen Vertreter der Auftraggeber des Attentats und zufällig trifft das Aussehen des Helden auf dessen Beschreibung zu. Er wird dem Helden noch

ein bis zwei Kontrollfragen stellen (z.B. Welches Bier der Held am besten findet, oder wie das Wetter ist.) die der Held zufällig richtig beantwortet.

Kurz darauf wird der Wirt persönlich die Bestellungen der Helden an den Tisch (oder die Theke) bringen.

Mit einem Räuspern unterbricht der Wirt eure Gespräche und stellt ein Tablett mit euren Bestellungen auf den Tisch. Er verteilt alles und stellt zum Schluss noch einen kleinen Tischkorb mit Brötchen dazu. „Esst nicht zu schnell, sonst verschluckt ihr euch noch.“ meint er, dann verschwindet er wieder zur Theke.

Im obersten Brötchen hat der Wirt einen Zettel versteckt (siehe Handout). Entweder durch reinbeißen oder untersuchen der Wecken können die Helden ihn finden (der Wirt hat lediglich in die Unterseite des Brötchens mit dem Finger ein Loch gebohrt und den Zettel hinein gestopft). Mit einer Pflanzenkundeprobe +2 oder von den Schenkenbesuchern können die Helden erfahren, dass Schwarzkraut als Gegenmittel gegen Ternmuschelgift verwendet wird. Für die normalen Besucher sind Ternmuscheln viel zu teuer, im Schankraum isst nur der Schreiber des Wesirs welche (bzw. er will gerade damit beginnen).

Lediglich Helmar Gerbelstein und seine Freunde im Nebenraum haben noch Ternmuscheln bestellt, was auch allen Schenkenbesuchern bekannt ist.

In der Schenke wird den Helden niemand glauben, da sie die Anschuldigungen für einen schlechten Scherz halten oder auf zu viel Alkoholgenuss zurückführen. Der Wirt wird ebenfalls alles abstreiten, da er das unwirksame Schwarzkraut bereits serviert hat und das Attentat nun nicht mehr abrechnen kann. Die Leibwächter werden die Helden nicht zu Helmar Gerbelstein lassen und dieser wird die Helden auch nicht hören, wenn sie draußen Krach machen, da er und seine Freunde, während sie auf die Muscheln warten, das Lied „Fünf Tage Sturm und Wellen“ anstimmen (was auch dumpf durch die Wände dröhnt).

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, auf die die Helden das Attentat verhindern können.

Zum einen könnten die Helden sich irgendwie Zugang zum Nebenraum verschaffen (vorzugsweise ohne die Wachen zu verletzen) und Helmar direkt warnen. Dieser wird seinen Leibmagier das Schwarzkraut prüfen lassen und somit den Helden glauben.

Oder die Helden könnten versuchen sich über den verschlossenen Hintereingang Zutritt zu verschaffen und zu verhindern, dass die Muscheln ins Nebenzimmer gebracht werden (was durch eine unwissende Kellnerin geschieht). In diesem Fall wird Helmar in dem Moment beschließen, nachzuforschen, warum die Küche so lange mit den Muscheln braucht. Der Koch weiß ebenfalls nichts von dem Attentat und wird bei zu lauten Einbruchsversuchen entsprechend reagieren.

Sollten es die Helden irgendwie schaffen, den Wirt alleine zu sprechen, wird dieser ihnen drohen, sich aus Dingen herauszuhalten die sie nichts angehen. Da er kein geübter Kämpfer ist, wird er nur kämpfen, wenn es sich nicht mehr vermeiden lässt.

Helmar wird den Wirt schließlich vom Dorfbüttel gefangen nehmen lassen.

Helmar scheint der beinahe tödliche Ausgang seines Essens ziemlich kalt zu lassen. Lachend schüttelt er eure Hände. „Habt vielen Dank für eure Rettung, meine Freunde. Setzt euch doch zu uns, ich bin sicher, der Abend ist noch zu retten.“ Amüsiert reibt er sich die Hände. „Mal sehen ob noch Ternmuscheln übrig sind.“

Helmar lädt die Helden zu sich und seinen Freunden ein, mit denen er bis tief in die Nacht feiert. Insbesondere den Ternmuscheln spricht er ordentlich zu (natürlich erst nachdem er frisches Schwarzkraut zu sich genommen hat). Den Helden wird er natürlich auch welche vorsetzen, da er der Meinung ist, dass jeder diese Delikatesse einmal kosten sollte. Und natürlich fließt auch Alkohol in Strömen. Während des Abends wird Helmar die Helden

außerdem ein wenig ausfragen, was sie so machen und möglicherweise versuchen sich auf seine plumpe sympathische Art an das eine oder andere weibliche Mitglied der Gruppe heran zu machen (ohne allerdings zu aufdringlich zu werden).

Der Sonnenaufgang liegt bereits ein gutes Stück zurück, als ihr am nächsten Morgen langsam wach werdet. Ein lautes Klopfen an der Tür eurer Unterkunft holt euch endgültig aus dem Schlaf. Ihr öffnet die Tür und seht einen munteren Helmar, angekleidet und reisefertig. „Und, seid ihr bereit oder braucht ihr noch einen Moment?“ fragt er grinsend.

Helmar hat beschlossen, nachdem er erfahren hat, dass die Helden keine andersweiten Verpflichtungen haben, dass er sie ins Haus seines Vaters einladen möchte. Ein Nein wird er natürlich nicht akzeptieren. Die Helden sind ihm sympathisch, außerdem ist er der Überzeugung ihnen noch etwas zu schulden. Bei seiner Überzeugungsarbeit wird er natürlich auf die vielfältigen Delikatessen Mengbillas hinweisen, die er ihnen zeigen möchte. Für die Reise wird er den Helden, falls notwendig, Pferde zur Verfügung stellen.

1. Mengbilla

Zusammenfassung:

Die Helden werden in die Streitigkeiten zweier Mengbillaner Kartelle verwickelt. Außerdem werden sie erstmals mit den Artefakten und der Gruppe, die sie in ihren Besitz bekommen wollen konfrontiert.

Schon kurze Zeit später liegt Ohzara hinter euch und ihr reitet zusammen mit Helmar, seinen Leibwachen und seinen Begleitern auf der schlammigen Straße nach Mengbilla. Die Reise verläuft relativ ruhig. Gegen Mittag kehrt ihr für einige Stunden in einem kleinen Gasthof an der Straße ein, um der heißen Mittagssonne etwas zu entgehen. Die beiden Leibwächter Helmars behalten euch während der gesamten Reise mürrisch im Auge. Entweder misstrauen sie euch, oder sie sind immer noch sauer, dass ihr Helmar gerettet habt und nicht sie. Am späten Nachmittag kommt ihr in der Stadt an.

Der Sündenpfuhl der Westküste ist malerisch am sumpfigen Flussdelta des Nordasks gelegen und mit seinem stark gemischten Baustil versprüht er mehr als nur einen Hauch Exotik. Keine Stadtmauer hindert am betreten der Stadt und keine Gebühreneintreiber kontrollieren welche Waren über den Landweg in die Stadt gelangen. Aber das ist, so wisst ihr, auch nicht not-

wendig, denn die Gilden der Stadt achten aufmerksam darauf, dass keine Außenstehenden ihre Geschäfte beschneiden.

Euer Ritt führt euch ins am Stadtrand gelegene Villenviertel Mengbillas. Große angelegte Gärten und Grünflächen trennen die prachtvollen Bauten von einander, auch hier sind keinerlei Mauern zu sehen.

Schließlich nähert ihr euch dem Anwesen der Gerbelsteins, einem weitläufigen vierstöckigen Anwesen mit mehreren Nebengebäuden und einer beeindruckenden Gartenanlage.

Um das Gerbelstein Anwesen herum patrouillieren mehrere Wachtrupps, die die nähere Umgebung im Auge behalten (insbesondere die Sklavenunterkünfte).

Auf dem Weg zum Anwesen kommt der Reisegruppe ein berittener Trupp entgegen. Helmar gibt lässt sie vorausreiten und Bescheid geben, so dass Helden, sobald sie am Anwesen ankommen, gleich auf ihre Gästezimmer geführt werden, wo sie sich etwas ausruhen und waschen können. Einige Haussklaven bringen ihnen frische Kleidung (die sie später behalten können). Nach Sonnenuntergang werden sie dann in den großen Empfangsraum gebracht. (siehe Karte)

Das Essen bei Gerbelsteins

Der Empfangsraum ist groß und prunkvoll eingerichtet. Ihr seht zwei große Regalwände mit Büchern und einen Garadan Brettisch mit aufgestellten Figuren. Die Mitte des Raums wird von einer mehrere Couchen umfassenden Sitzgruppe ausgefüllt, auf der sich einige Personen niedergelassen haben. Einer der Sitzenden, ein stämmiger, aber nichts desto trotz imposanter Mann Ende Fünfzig mit Vollbart und scharfem Blick erhebt sich. „Das sind also die mutigen Abenteurer, die meinen Sohn gerettet haben.“ Er mustert euch aufmerksam, dann beginnt er zu lächeln und winkt euch her. „Kommt doch näher und setzt euch zu uns.“

Alrik Gerbelstein ist ein freundlich und bodenständig. Er ist ehrlich an den Helden interessiert und fragt sie ein wenig aus. Die meisten Menschen, die er außerhalb seiner eigenen Familie kennen lernt (und auch seine Familie selbst), sind seiner Meinung nach vom Geld ihrer Familien abhängige Taugenichtse, weshalb er hofft, dass die Helden ein wenig auf seine Kinder abfärben.

Seine Frau, Imelde Gerbelstein, ist nur mäßig an den Helden interessiert. Ihrer Meinung nach hätte ihr Sohn diese Bauern mit ein paar Münzen abspeisen und nicht mitbringen sollen. Sie wird sich allerdings bemühen, dies nicht zu zeigen.

Helmar Gerbelstein ist ständig bemüht die Helden vor seiner Familie gut dastehen zu lassen. Sie sind ihm sympathisch und er hofft, dass die anderen sie auch mögen.

Adario Gerbelstein, Helmars älterer Bruder, ist bereits im mittleren Alkoholisierungszustand und nur noch begrenzt aufnahmefähig. Er wird sich den ganzen Abend eher ruhig verhalten und wahrscheinlich nur durch seinen regelmäßigen Weinkonsum auffallen. Sollte er tatsächlich angesprochen werden, wird er sich bemühen dieselbe Meinung wie sein Vater wiederzugeben.

Carimina Gerbelstein, die Tochter Gerbelsteins, ist ebenfalls nur mäßig an den Helden interessiert. Sie hatte früher am Tag versucht, sich an Trienco Ulandez heranzumachen, doch dieser hat sie abblitzen lassen. Nun wartet sie nur noch darauf, dass sie sich endlich ins mengbillae Nachtleben stürzen kann.

Vitario Marno, Leibmagier und Hauslehrer der Gerbelsteins ist recht froh, dass Gäste im Haus sind. Schließlich sorgen sie dafür, dass sich die Familie Gerbelstein etwas zusammen nimmt und nicht wie sonst immer Beschimpfungen und sarkastische Kommentare verteilt. Daher wird er über die Statusunterschiede hinwegsehen und die Helden höflich behandeln und ihren Geschichten interessiert zuhören. Außerdem passt er natürlich auf, dass die Helden keine Magie in Anwesenheit der Gerbelsteins anwenden.

Der letzte im Bunde ist Trienco Ulandez, ein Questador mittleren Alters. Er hat Alrik Gerbelstein ein wertvolles

echsisches Artefakt verkauft, weshalb er zur Zeit Gast der Gerbelsteins ist. Trienco ist relativ wortkarg, man merkt, dass er sich umgeben von soviel Prunk unwohl fühlt. Den Helden steht er neutral gegenüber.

Ein älterer Haussklave bringt den Helden Getränke, die sie wünschen.

Sobald sie allen vorgestellt wurden, ein wenig über sich und ihr Aufeinandertreffen mit Helmar berichtet haben, kommt eine mohische Haussklavin herein und erklärt, dass das Essen bereit ist.

Im Gegensatz zum Rest des Hauses ist der Speisesaal recht einfach eingerichtet. Eine edelhölzerne Speisetafel nimmt den Großteil des zu einer großen Veranda geöffneten Raums ein. Einige Bedienstete sind bereits dabei den ersten Gang des Essens, eine einfache Suppe, aufzutragen. Nachdem sich alle gesetzt haben erhebt Alrik Gerbelstein sein Glas. „Stoßen wir an, auf die tapferen Abenteurer die heute an unserem Tisch sitzen. Die so mutig und couragiert meinen Sohn vor einem feigen Giftanschlag gerettet haben und auch meine Sammlung um ein wertvolles Stück ergänzt haben.“

Während des Essens bittet Alrik Gerbelstein Trienco zu erzählen, wie er die echsischen Armschienen gefunden hat. Der Questador ist kein geübter Redner trotzdem hören ihm die Anwesenden aufmerksam zu, hin und wieder stellen sie ihm sogar ein paar Fragen (insbesondere Imelde Gerbelstein, die noch nie einen Fuß in den Dschungel gesetzt hat, stellt einige sehr naive Fragen).

Trienco erzählt folgendes (wichtiges ist fettgedruckt):

- er wurde in **Mirham** als Teil einer sechsköpfigen Expedition angeheuert.

- wie er erfuhr, hatte ein **charyptischer** Forscher einige bisher unbekannte Ruinen auf Altoum, einer der Waldinseln, entdeckt. Diese sollten sie genauer erkunden und Kunstschätze bergen.

- die Reise war anstrengend und lang, jedoch ohne besondere Vorkommnisse (nur das übliche: abergläubische Seemänner, ein paar Fälle von Dschungel- und Seekrankheiten und schlechtes Essen und Ausrüstung)

- Der Forscher wurde in Charypso aufgesucht, weigerte sich aber die Expedition zu begleiten. Es wurde überlegt, ob man ihn vielleicht zwingen könnte, man entschied sich jedoch zu gegen, da der Forscher zustimmte eine genaue Karte des Standorts des Grabmals anzufertigen.

- Mit Hilfe der Karte konnte das Grab gefunden werden, allerdings weigerten sich die angeheuerten Helfer, das wuduverseuchte Gebiet in dem die Ruinen lagen auch nur zu betreten.

- Zwischen den Ruinen wurden sie **von Echsenmenschen angegriffen** was eines der Expeditionsmitglieder

das Leben kostete (zum Glück waren es nur wenige und sie zogen sich schnell wieder zurück).

- Eines der wenigen erhaltenen Gebäude, war eine Art Grabmal.

- Das Grabmal war nicht besonders ergiebig, dafür gab es zahlreiche Schutzmechanismen, die zwei weitere Expeditionsmitglieder ums Leben brachte.

- Allerdings fand man die Armschienen, so dass die Expedition kein völliger Reifall zu werden schien.

- Unter den Überlebenden begann sich schlechte Laune breit zu machen, wegen des schlechten Verlaufs der Expedition.

- Der Expeditionsleiter drehte durch und tötete das verbleibende andere Expeditionsmitglied.

- Mit viel Glück gelang es Trienco, demselben Schicksal zu entgehen und den Leiter zu töten.

- Er schlug sich bis nach Mengbilla durch, wo er schließlich die Armschienen Gerbelstein zum Kauf anbot.

- Nun will er weiter nach Norden, um dort sein Glück zu versuchen.

Nach dem Essen wird sich die Gesellschaft auflösen, Alrik Gerbelstein wird allerdings den Helden die Arm-

schienen noch zeigen wollen, daher führt er sie in seinen Kunstraum. Hier können die Helden alle möglichen echsischen und mohischen Kunstgegenstände besichtigen, unter anderem ein altes echsisches Amulett und die Armschienen.

Danach wird sich Alrik Gerbelstein zurückziehen, Helmar wird die Helden noch zu einem Umtrunk in einen der Salons einladen.

Trienco wird am Abend den Kunstraum aufsuchen und nicht wieder verlassen.

Adario zieht sich nach dem Essen auf sein Zimmer zurück, um zu trinken und Gedichte zu schreiben.

Carimina verlässt nach dem Essen das Anwesen mit einer Kutsche Richtung Stadt.

Imelde streift abends durch Haus, um die Bediensteten und Sklaven beim Aufräumen zu beaufsichtigen.

Alrik wird im Empfangsraum noch eine Weile in einem Buch lesen.

Wie die Helden den Abend verbringen ist ihnen überlassen. Sie können sich im Haus nahezu frei bewegen, werden aber nirgends allein sein. Außerdem wird sich Helmar ihnen anschließen.

Der Diebstahl

In der Nacht brechen einige Einbrecher in das Anwesen ein, um die echsischen Kunstgegenstände zu stehlen. Dabei stören sie Trienco, der dasselbe vorhat. Der Verkauf der Armschienen war lediglich ein Trick, um in das Gebäude zu kommen. Diese Nacht will er sie und das Amulett zurück stehlen.

(nachts bei einem der Helden)

Bereits kurz nachdem Abendessen hatte es angefangen wie aus Kübeln zu regnen und vorhin begann es auch noch zu gewittern. Unter dem ständigen Donnern war es schwierig etwas Schlaf zu bekommen, den Großteil der Nacht hast du dich in deinem Bett gewälzt.

Langsam gewöhnst du dich an das beständige Krachen, als dich plötzlich ein anderes Geräusch aufschrecken lässt. Ein Geräusch, als hätte jemand die Tür deines Raumes geöffnet. Vorsichtig richtest du dich auf und siehst dich um, doch außer dir scheint niemand hier zu sein. Die vielen Schatten im Zimmer würden jedoch mehr als nur ein paar mögliche Verstecke bieten.

Im Zimmer ist niemand versteckt, allerdings findet der Held nasse Fußspuren von mehreren Eindringlingen, die von einem der Fenster direkt zur Tür führen. Auch der Türgriff ist nass.

Draußen ist alles still und dunkel, auch Wachen sind keine zu sehen. Der Held hat genügend Zeit die anderen zu wecken, dann hört er Kampfgeräusche aus dem Kunstraum.

Ihr biegt um die Ecke und seht Trienco in Reisekleidung und mit Kurzsword bewaffnet, zu seinen Füßen liegt ein Unbekannter in einer Blutlache. Drei weitere Fremde stehen zwischen euch und ihm, ebenfalls mit blankgezogenen Klingen. „Wer seid ihr?“ ruft Trienco wütend. „Ihr gehört doch zu Salvarez’ Freunden, oder?“ Die Fremden schweigen und wechseln irritierte Blicke. Dann bemerkt euch Trienco. „Ihr da, helft mir, das sind Einbrecher!“

Der Kampf beginnt. Die Fremden tragen dunkle Kleidung und unterschiedliche lange Messer (schwere Dolche).

3 Gegner:

IB 8	AT 9	PA 7	TP1W+2(Dolch)
RS 1	LeP 20	KO 10	MR 3

Alle 3 kämpfen bis zum Tod. Es ist wichtig, dass keiner der Gegner lebend gefangen wird. Bei sich tragen sie Dietriche, Kletterseile und 2 kleine Phiolen Rauchpulver (ein Mittel, das von der hiesigen Alchemistengilde hergestellt wird, und das, wenn es sich verteilt, große Mengen Rauch erzeugt).

Während des Kampfes blockieren sie unbeabsichtigt den Weg, so dass Trienco mit dem Amulett und den Armschienen im Rucksack entkommen kann. Auf seinem Weg nach draußen, wird er die Wachen, die er trifft auf den Kampf am Kunstraum hinweisen und somit ungestört

entkommen können. Mit einem Pferd flüchtet er Richtung Stadt.

Nach dem Kampf kommen die Wachen (wie üblich zu spät). Alrik Gerbelstein wird geholt und über alles infor-

miert. Er dankt den Helden für ihre erneute Hilfe und schickt sie dann nachdenklich wieder auf ihre Zimmer.

Morgens ruft er sie in sein Arbeitszimmer.

Die Suche nach den Dieben

Das Arbeitszimmer ist geschmackvoll eingerichtet, große Regale mit Dokumentenrollen und ein kunstvoller Standabakus zieren die Wände. Alrik Gerbelstein winkt euch zu seinem Schreibtisch, während er einem Sekretär noch einige geschäftliche Anweisungen gibt. Mit einer Handbewegung schickt er ihn fort und wendet sich euch zu.

Alrik informiert die Helden, dass er bereits seine Leute losgeschickt hat, um Trienco zu finden, doch er hat nur wenig Hoffnung. Er hat einen der Einbracher erkannt und hofft so auf eine Spur zu seinen Kunstschatzen zu kommen.

Vor etwa einem halben Mond war er Teil einer Gruppe, die ihn aufsuchte, um das nun gestohlene Amulett für eine große Summe zu erwerben. Gerbelstein war misstrauisch, außerdem war das Amulett weit mehr wert als geboten, daher schickte er sie weg. Später erfuhr er, dass sie offenbar zu einer verbrecherischen Bande in der Stadt gehören.

Diese Gruppe scheint seit einiger Zeit billiges Rauschkraut (Zithabar) in die Stadt zu schmuggeln und zu vertreiben. Die Gilde der Rauschkrauthändler hat bereits offen das Handelshaus beschuldigt, damit zu tun zu haben. Eine Behauptung die erhärtet wurde, als kürzlich ein

Versteck der Gruppe gefunden wurde und dabei Kisten mit dem Wappen des Handelshauses gefunden wurden.

Eigene Untersuchungen haben bisher nichts ergeben, da sich die Gruppe sehr gut versteckt, daher bittet er die Helden, sich in der Stadt ein wenig umzusehen und etwas über diese Schmuggler herauszufinden. Alrik Gerbelstein vermutet, dass Trienco mit ihnen unter einer Decke steckt und hofft so eine Spur zu seinen Artefakten zu bekommen. Als Ortsfremde haben die Helden vielleicht bessere Chancen etwas herauszufinden, als die Agenten des Handelshauses.

Natürlich bietet Alrik Gerbelstein den Helden eine „angemessene Entlohnung“. Er wird sich nicht konkret festlegen wollen, wenn die Helden jedoch darauf bestehen, wird er ihnen eine Summe von 15 Dukaten jeweils bieten. Sobald die Helden annehmen, weißt Gerbelstein die Helden an, sich mit Augusto Marnez zu treffen. Er wohnt im „Flutwellen“ am Hafen und hat bisher die Nachforschungen übernommen.

Die Helden werden mit Ausrüstung versehen, falls sie welche brauchen (solange es im Rahmen bleibt natürlich) und bekommen Pferde gestellt. Sie bekommen einen Brief für Marnez, aber ansonsten nichts, was sie als Mitarbeiter des Handelshauses zu erkennen gibt.

Das „Flutwellen“

Das „Flutwellen“ ist eine alte Herberge direkt am Hafenbecken gelegen. Malerisch zwischen einer schmierigen Seefahrerschenke namens „Zum blutigen Stumpf“ und einem Wundheiler gelegen, scheint es hauptsächlich eine Unterkunft für Seesöldner und andere zu sein, deren Ansprüche nicht zu hoch gesteckt sind.

Als ihr durch die Tür tretet, entdeckt ihr warum dieser Ort „Flutwellen“ genannt wird: Alle Bodendielen sind durch Feuchtigkeit hoffnungslos verzogen, offenbar schafft es das Wasser bei Flut die Kellerräume des Gebäudes zu erreichen und ordentlich aufzuweichen.

Der Besitzer des „Flutwellen“ schläft tief und fest als die Helden eintreten. Sobald sie ihn geweckt haben und nach Marnez fragen, weißt er ihnen den Weg in den ersten Stock zu seinem Zimmer. Nachdem sie die Treppe hoch sind, wird er eine kurze Nachricht schreiben und einen

Küchenjungen damit zum „Rasenden Stier“ schicken, dass einem der Anführer der Schankwirtgilde gehört.

Augusto Marnez ist gerade erst aufgestanden und dabei sich zu rasieren, als die Helden an seine Tür klopfen. Erst nachdem er den Brief von Gerbelstein gelesen hat (der ihn zur Kooperation mit den Helden verpflichtet), lässt er sie in sein Zimmer.

Marnez erzählt den Helden von seinen Ermittlungen, die bisher nicht besonders gut verlaufen sind.

- Wie das Rauschkraut in die Stadt kommt ist praktisch unmöglich zu sagen, auf Grund der großen Import- und Exportmengen der Stadt. Marnez vermutet jedoch, dass es mit den Waren aus den umliegenden Stadtbezirken nach Mengbilla geschmuggelt wird.

- Der Handel findet größtenteils im Armenviertel oder am Hafen in Schenken und Seitenstraßen statt. Viele Kunden riskieren den Zorn der Rauschkrauthändler, und kaufen die stark verbilligte Ware.

- Die Verkaufsmenge scheint relativ gering, was wohl bedeuten kann, dass es nur geringen Nachschub gibt.
- Die Hersteller heuern außen stehende Verkäufer an, die selbst nur wenig wissen. Daher bringt es nur wenig, die Endverkäufer auszufragen.
- Ein Agent der Rauschkrauthändler hat vor wenigen Tagen ein Zwischenlager für das Kraut entdeckt. Leider starb die einzige Wache bei der Erstürmung und auch eine unauffällige Überwachung brachte keine neuen Informationen. Allerdings wurden die Drogen in Kisten des Handelshauses gelagert.
- Marnez hat die Kisten gesehen und sie sind definitiv echt.
- Daher glaubt er, dass tatsächlich jemand innerhalb des Handelshauses hinter dem Handel steckt.
- Da nur wenige Unternehmen des Handelshauses so einen Handel überhaupt durchführen können, hat sich Mendez Verdacht auf drei Geschäfte konzentriert. Allerdings hat er nichts Definitives.
- Das erste Geschäft gehört Oralia Qeseda. Ihr Geschäft nahe dem Armenviertel verkauft gemischte Waren, die sie zu großen Teilen aus nicht näher bestimmten Quellen bezieht. Sie hätte zweifellos die notwendigen Kontakte, um ein Verteilungsnetz aufzubauen.
- Das zweite Geschäft gehört Pedresco Yuanez, der in seinem Familienbetrieb Fisch aus Cuoris verkauft. Da dort auch Zithabar produziert wird, wäre ein Schmuggel wohl recht einfach.
- Das dritte Geschäft gehört Hilal ben Sedef, der ein kleines Geschäft am Basar und ein kleines Lagerhaus am Hafen besitzt. Hauptsächlich handelt er in seinem Geschäft mit Waffen, aber nebenher erwirbt er auch von Zeit zu Zeit ganze Schiffsladungen von anderen Dingen,

um sie später gewinnbringend weiterzuverkaufen. Da er keinerlei Geschäftsunterlagen führt, sind seine Aktionen kaum nachzuerfolgen und es wäre ihm sicher ein leichtes, Nebengeschäfte zu verstecken.

Auf Anfrage, wird Marnez den Helden auch den Namen des Rauschkrauthändleragenten mitteilen: Diantha Gredo. Sie residiert im „Vollmondnacht“ am Basar.

Marnez wird sich nicht weiter mit den Nachforschungen beschäftigen, da ja nun die Helden für ihn übernehmen sollen. Im Brief steht zwar etwas von Kooperation, das verschweigt er aber geflissentlich. Wenn die Helden ihn jedoch um weitere Nachforschungen oder sonstige Hilfe bitten wird er sich schließlich dazu bereit erklären. Er weißt die Helden jedoch darauf hin, dass die meisten Leute bereits wissen, dass er für das Handelshaus arbeitet. Ansonsten wird er den Helden auf jeden Fall zur Verfügung stehen, wenn sie Ratschläge oder allgemeine Informationen brauchen.

Außerdem wird er die Helden darauf hinweisen, dass sie sich unbedingt Bürgerbriefe beschaffen sollten, was sie in der Hafenmeisterei oder der Kommandantur der Stadtgarde machen können.

Werte:

IB 10	AT 9	PA 8	TP1W+2(Dolch)
RS 2	LeP 22	KO 10	MR 5

Marnez hat die Fähigkeiten und Ausrüstung eines Standartspitzels.

Von hieran ist das genaue Vorgehen der Helden schwer vorhersehbar, daher folgt eine Beschreibung der wahrscheinlichsten Anlaufstellen.

Die Stadtgarde

Sollten die Helden versuchen, von der Stadtgarde Unterstützung zu bekommen, steht ihnen erst einmal eine kleine Überraschung bevor. Da es kein geschriebenes Gesetz in der Stadt gibt, ist die Garde auch nicht verpflichtet, etwas gegen den Rauschkrautschmuggel zu unternehmen.

Ein amüsiertes Schreibtischtäter erklärt den Helden, dass sich die Gildengarden um solche Angelegenheiten kümmern. Bei der Gelegenheit fragt er die Helden natürlich noch nach ihren Bürgerbriefen.

Zur „Vollmondnacht“

Das „Vollmondnacht“ ist eine kleine Schenke mit ein paar Zimmern nahe dem Basar. Der Name kommt daher, dass der Besitzer ein Phexgeweihter ist und die Stadt auf diese subtile Weise daran erinnern möchte, dass man den Gott der Diebe und Händler aus keiner Stadt dauerhaft ausschließen kann. Zu seinem Glück hat bisher niemand dieses Wortspiel durchschaut.

Diantha Gredo ist abends hier anzutreffen, tagsüber ist sie in der Stadt unterwegs und geht eigenen Spuren nach. Das Türschloss zu ihrem Zimmer ist mit einem Giftorn

gesichert, der nur mit einer erfolgreichen Gefahreninstinkt Probe entdeckt wird (3W SP bei Misslingen der KO Probe / 1W SP bei Gelingen). In ihrem Zimmer befindet sich außer ihrer alltäglichen Ausrüstung und Kleidung noch eine Kiste mit Unterlagen. Die Kiste ist mit einer Pulverfalle gesichert, die den unvorsichtigen Öffner in eine Wolke Bleiweiss hüllt (die Unterlagen sind mit einem Tuch geschützt). Das weiße Pulver ist nicht giftig, allerdings ist nur schwer wieder heraus zu waschen. Eine intensive Behandlung mit Seife ist das Mindeste. Wenn die

Helden sich gefärbt durch die Straßen bewegen ist die Chance hoch, dass sie von einem Mitglied der Rauschkrautgilde gesehen werden und Diantha eine Beschreibung der Helden erhält.

In den Unterlagen sind krakelig geschriebene Notizen über Dianthas Nachforschungen. Daraus geht hervor, dass sie das Handelshaus zweifelsfrei für schuldig hält. Derzeit scheint sie zu versuchen herauszufinden wie die das Rauschkraut in die Stadt geschmuggelt wird, in dem sie mehreren Informanten der Rauschkrautgilde am Hafen ordentlich Dampf macht (sie nennt jedoch keine Namen). Ihre restlichen Unterlagen sind nur wage, allerdings

scheint sie Hilal ben Sedef eine Weile beschattet zu haben und ist sich sicher, dass er nichts mit dem Schmuggel zu tun hat.

Diantha selbst ist nicht besonders gut auf das Handelshaus zu sprechen und wird den Helden keinesfalls helfen, wenn sie sich als dessen Mitarbeiter vorstellen. Auch so wird sie sich nicht gern in die Karten sehen lassen, da sie der Meinung ist kurz davor zu stehen den Ursprung des Schmuggels gefunden zu haben und die Lorbeeren dafür alleine ernten möchte. Darüber hinaus kann sie Marnez und seine andauerndes ‚Balzverhalten‘ nicht leiden (für den Fall, dass die Helden ihn mitbringen).

Das Lager

Das entdeckte Zwischenlager liegt in einer kleinen Hütte am Hafen. Die Helden können die Adresse entweder von Marnez oder Diantha erhalten.

Das Lager ist eine armselige kleine Einzimmerbehausung. Der Hauptraum ist leer, abgesehen von einem großen Blutfleck und etwas zertrümmerter Einrichtung. Eine Luke führt in einen kleinen Keller, in dem noch die Überreste einer Transportkiste liegen. Auf der Kiste können die Helden das Siegel des Handelshauses erkennen. In der

Luft liegt ein bitterer Geruch (nach Zithabar), das nach einigen Minuten Kopfschmerzen verursacht.

Sollten die Helden in einer Sackgasse stecken, könnten sie hier im Keller einen leichten Fischgeruch bemerken (immerhin wurde der Fisch in denselben Kisten transportiert).

Sobald die Helden den Ort verlassen, werden sie von einem Spitzel der Rauschkrauthändler beschattet.

Oralia Osedas Geschäft

Oralias Geschäft ist kaum mehr als ein Hehlerbetrieb, in dem gestohlene Ware ge- und verkauft wird. Außerdem werden einige Dinge des alltäglichen Bedarfs, wie Werkzeug, Kerzen und dergleichen verkauft, um die Fassade eines ehrlichen Betriebs aufrecht zu erhalten.

Im Hauptraum befinden sich ständig zwei Wächter von Oralia, um den Laden vor Überfällen zu schützen

Werte der Wächter:

IB 8	AT 9	PA 7	TP1W+2(Dolch)
RS 2	LeP 20	KO 10	MR 3

Besitz: Kettenweste, Dolch, Börse mit 3-6 Hellern

Wenn sich die Helden als Mitarbeiter des Handelshauses ausgeben, wird Oralia ihnen so gut sie kann helfen und

alle ihre Fragen beantworten, da sie sich keiner Schuld bewusst ist. Sie wird die Helden allerdings nicht ins Lager lassen, da sie nichts haben, um ihre Behauptung Mitarbeiter des Handelshauses zu sein zu beweisen (es sei den, die Helden haben Marnez dabei, dann lässt sie sie sich umsehen.).

Vormittags ist das Geschäft geschlossen, abends und nachts sind die Hauptzeiten. Die meisten Kunden kommen aus dem Armenviertel und sind recht vorsichtig, weshalb sie es wahrscheinlich schnell bemerken werden, wenn sie von den Helden verfolgt werden.

Oralia hat nichts mit dem Schmuggel zu tun, wenn die Helden sich jedoch nicht als Mitarbeiter des Handelshauses zu erkennen geben oder verdächtig verhalten, wird sie sie von einem ihrer Leute beschatten lassen, nur um sicher zu gehen.

Hilal ben Sedifs Geschäft

In Hilals Waffenladen arbeitet tagsüber sein Neffe Nazir ben Malekh. Die Preise sind recht gesalzen (ca. 130% des Normalpreises), dementsprechend sind nur selten Kunden hier. Hilal selbst geht seinem weit profitableren Geschäft nach, d.h. er treibt sich meistens am Hafen rum

und verhandelt mit verschiedenen Kapitänen über ihre Ladungen. Von Zeit zu Zeit (im Schnitt einmal pro drei Tage) erwirbt er eine Ladung (oder einen großen Teil davon) und lässt sie in sein Lagerhaus bringen. Dann macht er sich auf, um einen Käufer dafür zu finden, was

ihm normalerweise am selben Tag gelingt. Den Rest der Zeit triebt er sich in Hafenspelunken herum, um mit den Seeleuten zu sprechen oder seine vielen Spitzel auszuhorchen.

Am späten Nachmittag kehrt er zu seiner Wohnung hinter seinem Geschäft zurück und bleibt dort, bis etwa Mitternacht. Dann verlässt er das Haus und schleicht durch die Straßen zum Hafen, zu einer kleinen Schenke namens „Treibgut“. Dort trifft er sich mit einem dicklichen, schmierigen Kerl, dem er nach einem kurzen Gespräch unauffällig einen Beutel Geld (10 Dukaten) gibt. Danach geht er wieder nach Hause. Der Fremde geht, in Beglei-

tung zweier Schläger, zum Armenviertel zu einem Bordell namens „Morgensonne“, wo er das Geld (teilweise) einer jungen Hure gibt, die von Hilal ein Kind hat...

Hilal hat nichts mit dem Schmuggel zu tun und wird, egal ob die Helden ihre Verbindung zum Handelshaus zugeben, mit hoch gespielter Empörung auf entsprechende Anschuldigungen reagieren. Er gestattet den Helden zwar sich im Lager seines Geschäfts umzusehen, jedoch nicht einen Blick in sein Lagerhaus zu werfen (weil dort derzeit 20 Kisten Mengbillaner Hirse vor sich hin schimmeln, die Halil nicht losbekommt...).

Pedro Yuanez Geschäft

Das Geschäft der Familie Yuanez ist der Unterschlupf der Schmuggler. Die echten Yuanez wurden im Keller eingesperrt und werden dort gezwungen die täglichen Fischlieferungen vorbereiten, die am frühen Vormittag in Kisten des Handelshauses geliefert werden. Unter einem doppelten Boden jeder Kiste befindet sich etwas Zithabar. Die Familie verteilt die Fische und das Rauschkraut in verschiedene Kisten, der Fisch wird dann sofort mit einem Fuhrwagen zum Basar gebracht, während das Kraut über einen geheimen Verbindungsgang in den Keller der danebenliegenden Schenke „Kriegerstolz“ gelangt.

Gegen Sonnenaufgang fährt der Wirt mit einem Fuhrwagen (der mit einer Plane abgedeckt ist) von dort zum Hafen, wo er leere Fässer zum Großhändler zurückbringt und neue einkauft. Auf dem Rückweg macht er einen Abstecher zu einer baufälligen Hütte am Rande des Armenviertels, wo er die Krautkisten lagert.

Das Geschäft der Yuanez wird geleitet von Ramon Tiarmartin, einem mirhamer Goldenmagier, mittels Salander Mutander getarnt als Pedresco Yuanez. Er gibt sich freundlich und humorvoll und wird die Helden, falls sie einen überzeugenden Grund nennen können (wie für das Handelshaus zu arbeiten) auch in den Hinterraum führen, in dem zur Tarnung immer etwas Fisch lagert. Den Helden wird ein leichter bitterer Geruch auffallen, den sie, wenn sie es schon mal gerochen haben (z.B. im Lager) als Zithabar erkennen können. Falls die Helden nach der Familie von Yuanez fragen, wird dieser zwei der Schmuggler (die im Hinterraum vorgeben zu arbeiten) als seine Söhne vorstellen. Selbst Marnez kann diesen Bluff nicht durchschauen, da er die Familie von Pedresco nicht kennt.

Die Helden können durch verschiedene Spuren auf den Schmugglerunterschlupf aufmerksam werden. Am wahrscheinlichsten ist, dass sie den Geruch erkennen. Ansonsten könnte ihnen auffallen, dass immer nur einer der Yuanez das Haus verlässt (jener, der als Marno, der jüngste Sohn vorgestellt wird), während die anderen immer drin bleiben. „Marno“ geht außerdem einmal am Tag einkaufen, wobei er verdächtig viel Essen einkauft (was die Helden aber nur bemerken, wenn sie von sich aus darauf achten).

Ansonsten merken sie es spätestens, wenn sie auf gut Glück einbrechen.

Die echten Yuanez werden die Helden nicht auf sich aufmerksam machen können, da sie tags und nachts gefesselt und geknebelt werden und nur während der Mahlzeiten (morgens und abends), zum arbeiten oder zwischendurch zum Trinken losgebunden werden, jeweils unter Aufsicht von Marno.

Sollten die Helden angreifen, während Marno im Keller ist, wird dieser versuchen durch den Geheimgang zu fliehen (es sei denn, die Helden kommen durch selbigen).

Sobald es zum Kampf kommt haben es die Helden mit Ramon und seinen beiden Helfern zu tun. Die anderen Schmuggler sind entweder bei dem Einbruch in das Anwesen Gerbelsteins gestorben, oder wurden von Trienco getötet (siehe Handouts).

Werte von Ramon:

IB 8	AT 9	PA 7	TP 1W (unbew.)
RS 1	LeP 24	AsP 22	KO 9 MR 5

Duplicatus (13/12/10) 5;

Fulminictus (12/10/9) 4;

Axxeleratus (13/10/9) 4;

Besitz: Einfache Roben, Beutel mit 14 Hellern und 3 großen Orealen.

Werte der Schmuggler:

IB 8	AT 12	PA 11	TP1W+2(Dolch)
RS 1	LeP 26	KO 13	MR 3

Besitz: Einfache Kleidung, Schwerer Dolch, Beutel mit einmal 8, einmal 9 Hellern

Alle drei wissen, dass wenn sie gefangen werden, sie nicht auf die Gnade des Handelshauses hoffen können und kämpfen daher bis zum Tod. Ramon wird sich bis zum Ende überlegen fühlen und nicht zulassen, dass einer seiner Spießgesellen sich ergibt (falls der Kampf für die

Helden schlecht läuft, wird er einen seiner sich ergebenen Mittäter per Fulminictus umbringen).

In den Wohnräumen finden die Helden wie in den Plänen beschrieben Ramons Korrespondenz. Aus ihr können die Helden erkennen, dass Trienco offenbar die Stadt bereits verlassen hat und das der Drahtzieher der Schmuggler in Chorhop ist.

Der Wirt des „Kriegerstolz“ arbeitet mit den Schmugglern unter einer Decke. Auch er wird sich nicht ergeben, wenn er in den Helden Agenten des Handelshauses vermutet, allerdings wird er eher fliehen als zu kämpfen. Die Helden könnten ihn in seiner Schenke, während seiner Tour oder im neuen Lager treffen.

Werte des Wirtes

IB 8	AT 7	PA 7	TP1W+2(Peitsche)
RS 1	LeP 20	KO 10	MR 3

Besitz: eine Reitpeitsche (in der Schenke stattdessen ein Kurzschwert), einfache Kleidung, eine Pfeife und Pfeifenkraut, eine Börse mit 4 Silber und 3 kleinen Orealen).

Im Lager selbst befinden sich lediglich Kisten mit Zithabar, die während des Tages von drei Zwischenhändlern abgeholt werden. Eine Wache ist den ganzen Tag hier (Werte wie Schmuggler, siehe oben).

Komplikationen

Während sie nach den Schmugglern suchen können sich die Helden bei diversen Gruppierungen der Stadt ziemlich unbeliebt machen. Zwar bietet es einen gewissen Schutz, wenn die Helden sich als Mitarbeiter des Handelshauses zu erkennen geben, doch dieser kann schneller überstrapaziert werden als die Helden vielleicht denken. Insbesondere mit der Rauschkrauthändlergilde können es sich die Helden schnell verschmerzen, z.B. wenn Diantha Gredo bemerkt dass die Helden bei ihr eingebrochen sind.

Aber auch die Schankwirtgilde, die Diebesgilde oder die Alchemisten halten ihre Augen offen und könnten beschließen, dass die Helden ihnen lange genug ins Handwerk gepfuscht haben.

In diesem Fall sollte zunächst eine subtile Warnung erfolgen (jemand auf der Straße spricht sie an, oder ein Bekannter von Marnez warnt ihn), damit die Helden ihre Nase nicht in Dinge stecken, die sie nichts angehen (ergo: sie sollen unauffälliger nachforschen). Wenn diese Warnung nichts bringt, kann theoretisch ein offenes Attentat erfolgen. Da die Stadtgarde sich nicht in Gildenrecht einmischt, haben die Attentäter relativ freie Hand. Eine Salve Armbrustbolzen von einem höheren Dach kann die Helden schon ermutigen, vorsichtiger zu sein und das

gerade noch rechtzeitig entdeckte Gift im Abendessen dürfte auch für die unaufmerksamste Gruppe eine verständliche Warnung sein.

Gerbelstein wird hocheifrig sein, von den Fortschritten der Helden zu hören und ihnen eine Belohnung von je 20 Dukaten auszahlen (Es sei denn man hatte sich vorher auf 15 geeinigt). Außerdem wird sich sein Leibmagier um die Wunden der Helden kümmern (falls sie noch welche haben).

Danach wird er sie bitten, nach Chorhop zu fahren, um etwas über die Schmuggler herauszufinden, da sie ja scheinbar die einzige Verbindung sind um Trienco und die gestohlenen Dinge zu finden.

Wieder wird er eine ‚angemessene Belohnung‘ bieten, wenn es die Helden schaffen sein Eigentum zurückzubeschaffen und herauszufinden, warum die Schmuggler so interessiert daran sind. Er wird sich nicht festlegen lassen, aber andeuten, dass sie auf jeden Fall größer ist als die letzte.

Sobald die Helden zustimmen, werden sie zum Hafen gebracht, wo bereits ein Boot darauf wartet, die Helden über den Seeweg nach Chorhop zu bringen.

Zeit für eine AP Vergabe:

Jeder Held bekommt erstmal 70 AP für die Teilnahme. Dazu kommt noch folgendes:

Verhalten gegenüber Anderen (Je Held):

- 20 Grundlos respektloses und unangemessenes Verhalten gegenüber den Gerbelsteins.
- 10 Andere NSCs grundlos beleidigt, bedroht oder angepöbelt.
- 0 Die Spieler ignorieren die NSCs so gut wie möglich.
- +10 Angemessenes Verhalten gegenüber den NSCs.

+20 Vorbildliches Verhalten gegenüber NSCs.

Erledigung des Auftrags (ganze Gruppe):

- 0 Die Helden sind überfordert und brauchen ständige Hilfe und Unterstützung des Spielleiters
- +10 Die Helden schaffen den Auftrag weitestgehend selbstständig.
- +20 Die Helden erweisen sich als reinste Meisterdetektive, achten auf die Geheimhaltung ihres Auftrags und arbeiten mit Marnez zusammen (z.B. informieren ihn gelegentlich).

Sonstiges:

-15 Ärger mit den Gilden der Stadt durch zu auffällige Nachforschungen

-20 Verletzen, Töten oder Gefangennehmen von Diantha Gredo

-15 Tod eines oder mehrerer Mitglieder der Familie Yuanez

2. Chorhop

Zusammenfassung:

Hier werden die Helden den Anführer der Schmuggler finden. Außerdem erfahren sie vieles über den Hintergrund Triencos und der Schmuggler. Zu guter Letzt werden sie auch noch die Spielfreudigkeit der Chorhoper am eigenen Leib zu spüren bekommen...

Die Fahrt mit der „Sturmtrotzer“ dauert nur einen halben Tag. Die See ist ruhig und unter Deck seid ihr vor der heißen Sonne ganz gut geschützt.

Schließlich kommt der Kapitän des kleinen Frachtseglers nach unten und sagt euch, dass Chorhop fast erreicht ist. Von Deck aus könnt ihr die Wehrtürme zu beiden Seiten der Hafeneinfahrt sehen, die mit ihren ausladenden Geschützplattformen klar machen, warum noch kein erfolgreicher Angriff auf Chorhop von See aus geschehen ist.

Dahinter seht ihr bereits die Stadt der Spieler, deren ungewöhnlich stark vermischter Baustil geradezu skurril anmutet. Novadische Zwiebeltürme wechseln sich mit tulamidischen Rundbauten und klassischen südaventurischen Villenbauten ab.

Langsam fahrt ihr in den Hafen ein. Die Zollabfertigung ist schnell erledigt und ihr könnt von Bord gehen.

Die „Sturmtrotzer“ legt bereits nach einigen Stunden wieder ab und segelt zurück nach Mengbilla, so dass die Helden selbst für ihre Heimkehr sorgen müssen.

Am Hafen werden die Helden von Xandros Pedresca in Empfang genommen, dem Leiter der hiesigen Niederlassung des Handelshauses. Er weiß nichts vom Auftrag der Helden und ist eigentlich nur deshalb zum Pier gekommen, weil er den Kapitän der „Sturmtrotzer“ von früher her kennt. Nachdem er mit den Helden bekannt gemacht wurde, fragt er sie dezent etwas über ihren Auftrag aus und bietet ihnen danach seine Mithilfe an (egal was und wie viel die Helden ihm erzählt haben).

Zunächst sollten sich die Helden mit der Stadt vertraut machen. Im Gegensatz zu Mengbilla ist Chorhop weit fremdenfreundlicher und ungefährlicher. Es gibt es hier keine absonderlichen Gesetze auf welche die Helden besonders achten müssen, gleichwohl die Stadtwache nicht sonderlich motiviert ist und man gelegentlich mit etwas Geld nachhelfen muss, wenn man sein Recht bekommen möchte.

Der Anlegehafen selbst ist relativ klein, was hauptsächlich daran liegt, dass ein Großteil des Hafens aus Trockendocks besteht, in denen Horden von Arbeitern unermüdlich unterschiedlichste Schiffe bauen. Es ist daher kaum verwunderlich, dass die Hafenschenken und -herbergen abends gerammelt voll sind.

Sammeln von Informationen

Wie die Helden von hieran vorgehen ist ihnen überlassen, daher sind hier erstmal einige mögliche Anlaufstellen aufgelistet:

Handelshaus Gerbelstein

Auch in Chorhop gibt es eine kleine Niederlassung des Handelshauses, das von Xandros Pedresca geleitet wird. Er kann für die Helden die Rückfahrt nach Mengbilla organisieren, was allerdings immer ein paar Tage dauern kann.

Wenn Pedresca vom Auftrag der Helden erfahren hat (z.B. in dem sie es ihm erzählt haben), wird er einen seiner Leute eine Brieftaube zu Salmoranes schicken lassen. Darin steht, dass einige Agenten des Handelshauses sich in der Stadt umsehen. Allerdings wird keine Beschreibung

der Helden darin enthalten sein, so dass sie nicht sofort auffallen, wenn sie sich in der Stadt umsehen. Da die Helden zu diesem frühen Zeitpunkt noch nicht auf Pedrescas Verwicklung in den Schmuggel aufmerksam werden sollten, wird er für die ganze Sache einen Zeitpunkt auswählen, an dem ihn die Helden nicht überwachen.

Zu Salmoranes befragt wird er sagen, dass ihm der Name bekannt vorkommt, er ihn jedoch gerade nicht einordnen könne.

Märkte, Händler und Schenken

Wahrscheinlich werden die Helden zunächst versuchen herauszufinden, wer Salmoranes überhaupt ist. Informati-

onen zu erhalten ist nicht besonders schwierig, die Helden sollten sich jedoch auch nicht zu plump anstellen.

- Vitario Salmoranes ist einer der Organisatoren der hiesigen Arenakämpfe.

- Er war vor etlichen Jahren selbst Gladiator in der Arena.

- Er hat sogar eine eigene kleine Kampfgrube auf seinem Anwesen, wo er von Zeit zu Zeit Kämpfe für ein ausgewähltes Publikum veranstaltet.

- In letzter Zeit sind seine Kämpfer nicht besonders erfolgreich.

- Vor zwei Wochen hat Simodo, einer von Salmoranes Kämpfern, den starken Garkin in der Arena getötet.

- Garkin war Monterey's Kämpfer, einem von Salmoranes ärgsten Konkurrenten.

Die Stadtgarde

Der derzeitige Gardekommandant, Tito Yorguez, hat seine einjährige Amtszeit fast hinter sich und ist nicht besonders erpicht, sich in seinen letzten Monaten noch in größere Schwierigkeiten zu manövrieren. Daher lässt er seine Leute in den ungefährlichen Teilen der Stadt patrouillieren, während er selbst die meiste Zeit in seinem Büro schläft. Seine Arbeit lässt er von seinen erfahreneren Untergebenen erledigen, die es ähnlich halten wie er selbst.

Sobald die Helden sich mit Anschuldigungen gegen Vitario Salmoranes an die Garde wenden, wird sie der Dienst habende Gardist direkt zum Kommandanten bringen, der ihnen auf seine amüsiert gelangweilte Art klar macht, dass er nicht vorhat sich mit jemand so reichem anzulegen, insbesondere wenn die Beweise so dürftig sind.

Sollten die Helden noch nicht wissen wer Salmoranes eigentlich ist, wird der Kommandant den Helden sagen, dass er ein reicher und wichtiger Bürger dieser Stadt ist.

Diago Monterey

Monterey ist Salmoranes ärgster Konkurrent. Er ist ein kleiner, dicker, ständig schwitzender Mann Ende Fünfzig. Auf den ersten Schein erscheint er äußerst schmierig und sarkastisch, allerdings ist er ein grundehrlicher Geschäftsmann mit einem ausgeprägten Sinn für Berufsehre. Wenn sich die Helden über ihn umhören, bekommen sie generell zu hören, dass Monterey jemand ist, dem man nicht trauen kann und der für einen guten Gladiator seine eigene Mutter verkaufen würde.

In seinem ummauerten Anwesen am Stadtrand bildet er Gladiatoren aus, die er bei Kämpfen antreten lässt. Im

Normalfall sind dies verurteilte Verbrecher oder Sklaven, daher bewachen einige Wachen das Gelände.

Monterey wird mit den Helden sprechen, wenn sie ihn aufsuchen. Er hat nichts gutes über Salmoranes zu sagen, wird den Helden aber kaum auf andere Art und Weise helfen, da er nicht in die möglicherweise gesetzwidrigen Aktionen der Helden verwickelt werden will.

Salmoranes Gladiatorenpferch

Salmoranes bringt, wie ein paar andere Ausbilder auch, seine Gladiatoren direkt in der Arena unter. Tagsüber finden keine Kämpfe statt, aber die Gladiatoren trainieren. Zu dieser Zeit ist für Besucher hier kein Zutritt, damit die Vorbereitungen für die abendlichen Kämpfe nicht gestört werden. Wie einige Wettinteressierte auch, können sich die Helden aber für ein kleines Bestechungsgeld leicht Zugang verschaffen.

Salmoranes hat hier drei Leute, die sich um das Training kümmern. Sie wissen nichts von Salmoranes ungesetzlichen Geschäften und werden dementsprechend die Helden rauswerfen lassen. Die Gladiatoren wissen auch nichts von Interesse.

Diantha Greedo

Diantha wurde von den Rauschkrauthändlern Mengbillas nach Chorhop geschickt, nachdem sie ebenfalls herausgefunden hatte, dass die Schmuggler hierher kommen.

Durch Zufall ist sie sich in derselben Herberge untergekommen, wie die Helden und begegnet ihnen, kaum dass sie für ihre Zimmer bezahlt haben.

Falls die Helden Diantha noch nicht kennen wird sie sie von Beschreibungen her erkennen und ansprechen. Auf höflich direkte Art wird sie versuchen sie auszuhorchen, um herauszufinden was sie wissen. Mit ihnen zusammenarbeiten wird sie auf jeden Fall nicht.

Wenn die Helden und Diantha schon kennen, wird sie entsprechend reagieren und behaupten nur auf Verwandtenbesuch in der Stadt zu sein.

Diantha wird im Laufe des Tages die hier genannten Abschnitte aufsuchen, mit Ausnahme von Salmoranes Unterschlupf.

In ihrem Zimmer befindet sich lediglich etwas Reisekleidung zum wechseln.

Im Laufe des Tages werden die Schmuggler auf Dianthas Nachforschungen aufmerksam und entführen sie.

Der Besuch

Salmoranes Villa liegt in der besseren Wohngegend Chorhops, daher ist die Garde hier etwas stärker vertreten, als im Rest der Stadt.

Eine weiße Steinmauer umgibt das gesamte Gelände, ein Vorder- und ein Dienstboteneingang sind die einzigen Zugänge (siehe Karte).

Wenn die Helden das Haus beobachten, bemerken sie, dass erstaunlich viele Dinge angeliefert werden. Im Verlaufe des Tages kommen ein Schneider, ein Zuckerbäcker und diverse andere Personen mit ihren Wägen, um bei Salmoranes Haushaltsführer vorstellig zu werden. Wenn die Helden es geschickt anstellen, können sie erfahren, dass Salmoranes für morgen ein großes Fest plant. Sobald die Helden sich dem Vordereingang nähern (einer der Gäste Salmoranes verlässt gerade das Anwesen, wobei die Helden gesehen werden) oder an der Hintertür klopfen, wird sie ein älterer Bediensteter empfangen.

„Ah, da seid ihr ja endlich.“ begrüßt euch der alte Mann freundlich. „Kommt schnell herein, mein Herr erwartet euch bereits dringend.“ Die Torwache tritt Beiseite und lässt euch auf den Hof. „Ihr seid doch diejenigen, die Meister Hovarez herbestellt hat, nicht wahr? Wir hatten bereits nicht mehr mit eurem Kommen gerechnet.“

Wenn die Helden dies verneinen, wird der Bedienstete sie abweisen, mit der Begründung, dass sein Herr gerade sehr beschäftigt ist. Der Alte ist aber bereit eine Nachricht zu überbringen.

Wenn die Helden bejahen, werden sie über den Hof geführt und ins Haus gebracht. Der Diener führt die Helden in den Kunstraum, wo Salmoranes gerade eine kleine Gesellschaft gibt. Der bekannte Maler Hovarez ist dabei einige Skizzen von Salmoranes anzufertigen, um später in seinem Atelier Bilder danach zu fertigen. Er hat bereits diverse Kohlezeichnungen von Salmoranes Gesicht, Statur, Armen, Beinen und Händen gemacht und ist nun dabei ihn in verschiedenen Posen zu skizzieren (nach denen später die Bilder angefertigt werden).

Eine Wache öffnet euch die Tür zu einem großen, luxuriös eingerichteten Wohnraum. Zu eurer Rechten, mit einem Lendenschurz und einem prunkvollen Gladiatorenarm bekleidet, steht ein stämmiger kahlköpfiger Mann, der zweifellos Salmoranes ist. Einen Arm hat er angewinkelt, während er mit seiner anderen Hand ein Weinglas hält. Zu guter letzt steht er außerdem mit einem Fuß auf einem Diener, fast als würde er mit einer Jagdtrophäe posieren.

Ein hagerer Maler, der mit dem Rücken zu euch steht, ist gerade dabei aus diesem Bild auf seiner Staffelei mit Kohle eine Szene zu zeichnen, die Salmoranes über einem erschlagenen Gladiator in einer Arena zeigt, mit erhobenem blutverschmiertem Schwert in der Hand die Menge grüßend.

Auf mehreren Sitzmöbeln verteilt sitzt eine Handvoll reich aussehende Männer und Frauen, die dem Schauspiel amüsiert zusehen.

„Dabei hat er es noch gut.“ hört ihr Salmoranes amüsiert gerade sagen. „In einer echten Arena hätte er jetzt weit mehr Probleme.“ Er lacht auf und die anderen fallen kurz mit ein, dann bemerkt euch Salmoranes. „Ah, da seid ihr ja endlich. Und gerade rechtzeitig, der

gute Hovarez weigert sich nämlich, in den großen Szenen mit meinen Wudus vorlieb zu nehmen.“

Wenn die Spieler beschließen ihre Rolle weiter zu spielen, dann dürfen sie sich die nächsten Stunden stillstehen: Entweder als besiegte Gegner am Boden, als bewundernde Verehrerinnen oder als tapfere Mitstreiter des großen Gladiators.

Jeder Held sollte eine Körperbeherrschungsprobe machen, um zu sehen, wie zufrieden Hovarez mit ihnen ist. Insgesamt wird für drei Bilder posiert, was alles zusammen fünf Stunden dauert. Salmoranes wird während dieser Zeit natürlich immer wieder Pausen einlegen, für die Helden jedoch heißt es durcharbeiten. Außerdem dürfen die Helden seinen Selbstbeweihräucherungen lauschen, während er seinen Gästen von seinen Gladiatorenzeiten erzählt. Darüber hinaus erfahren die Helden, dass er morgen seinen Geburtstag feiert und wohl ein rauschendes Fest plant.

Wenn sie diese Scharade bis zum Ende durchstehen bekommen sie je ein Silber als Entlohnung. Wenn sie vor Beendigung aller Bilder ihre Tarnung aufgeben bekommen sie nichts.

Wenn die Helden Salmoranes gegenüber erklären, dass sie nicht die erwarteten Künstler sind, wird dieser es gelassen nehmen und ihnen trotzdem den Job anbieten. Er weiß noch nichts von der Situation in Mengbilla, außerdem ist seine Stimmung momentan ausgezeichnet, da er es geschafft hat endlich von einem berühmten Künstler verewigt zu werden, so dass es schon etwas mehr braucht, um ihn aus der Ruhe zu bringen.

Wenn die Helden ihm offen Beschuldigungen an den Kopf werfen, oder vermeintliche Beweise seiner Untaten, wie z.B. Ramons Papiere, wird er dies kategorisch zurückweisen. Da haufenweise außen stehende Zeugen zugegen sind, wird er sich auf keine Provokation der Helden einlassen und immer höflich bleiben (obwohl seine pulsierende Stirnader seinen wahren Gemütszustand verrät). Sobald die Helden fertig sind, wird er sie rauswerfen lassen.

Sollten die Helden überlegen, Salmoranes hier anzugreifen, sollten sie ihnen klar machen, wie viele Wachen in Hörweite sind...

Wenn die Helden sich in Salmoranes Augen verdächtig gemacht haben, wird er kurz nachdem er sie rausgeschmissen hat, eine Brieftaube Richtung Hafen schicken (Sinnesschärfeprobe, um es von draußen zu bemerken). Wenn die Helden hinterher rennen wollen, müssen sie Anzahl (30 geteilt durch jeweilige GS, abgerundet, BE berücksichtigen) KO Proben -2 bestehen, sonst werden sie irgendwo Richtung Stadtmitte abgehängt.

Die Taube landet im Fenster eines Wohnhauses am Hafen, dass der Bewohner kurz darauf verlässt. Er geht schnurstracks zum Niederlassung des Gerbelstein Handlungshauses.

Der Schmugglerunterschlupf

Es gibt für die Helden zwei Möglichkeiten, herauszufinden, dass in der Gerbelstein Niederlassung etwas nicht stimmt. Entweder über die Brieftaube, oder über Diantha Gredos Entführung (siehe unten).

1. Die Taube

In der Nachricht an der Taube sind eine Beschreibung der Helden und die Anweisung Informationen über sie einzuholen. Es sind keine Namen oder sonstigen Informationen darin, die den Helden helfen könnten, falls sie die Taube abschießen, oder sonst wie daran hindern, an ihr Ziel zu kommen.

Vom Haus des Schmugglers können ihm die Helden bis zur Niederlassung (siehe Karte) folgen. Dort wird dieser dem Leiter, Pedresca, die Nachricht geben. Pedresca wird die Helden darin wieder erkennen und sofort ein entsprechendes Antwortschreiben verfassen, dass er dem Schmuggler mitgibt. Darin steht, dass er die Fremden als Agenten des Handelshauses erkennt und dass er sich darum kümmern wird.

Bis zum Abend wird sich nichts mehr in der Niederlassung tun. Der Schmuggler wird zurück in sein Haus gehen, die Nachricht verschicken und auf weitere Tauben warten (die an diesem Tag nicht kommen werden).

Kurz nach Sonnenuntergang hält ein Einspanner vor dem Gebäude. Zwei Schmuggler haben hierauf die betäubte und gefesselte Diantha Gredo, die sie ins Innere des Gebäudes bringen. Wenn sich die Helden in der Nähe versteckt halten, werden sie dies nicht verhindern können, da sie zu weit weg sind.

Drinnen wird sie in den Keller gebracht und dort eingesperrt, damit man sie in den Morgenstunden verhören kann. Bis dahin werden die Helden sie hoffentlich befreit haben...

Sollten die Helden Xandros bereits vor Sonnenuntergang besuchen und mit ihren Erfahrungen konfrontieren, wird dieser alles abstreiten. Er wird sich von den Helden nicht aus der Ruhe bringen lassen und sich bemühen, damit die Situation nicht eskaliert. Zwei Schmuggler sind immer bei ihm in der Niederlassung, von denen einer im Nebenraum leise eine leichte Armbrust bereitmacht (Sinneschärfeprobe +4 um es zu hören). Schließlich werden er und der andere Schmuggler die Helden bedrohen, was Xandros dazu zwingt, ebenfalls sein Schwert zu ziehen. Er wird jedoch versuchen zu fliehen, sobald einer seiner Leute kampfunfähig ist.

Sobald die Helden nach dem Kampf anfangen alles zu durchsuchen, kommen die anderen beiden Schmuggler herein, die mit einem Messer bedrohte Diantha hinter sich herschleppend. Diantha kann sich in der Überraschung losreißen und der Kampf kann beginnen.

Werte von Xandros Pedresca:

IB 8	AT 11	PA 10	TP1W+4(Schwert)
RS 1	LeP 26	KO 13	MR 4

Besitz: Ein Schwert, eine Börse mit 12 Silber und 10 Hellern, etwas Zithabar (eine Dosis), eine Pfeife

Werte der Schmuggler (2 oder 4):

IB 8	AT 9	PA 9	TP1W+2(Dolch)
RS 1	LeP 22	KO 13	MR 3

Besitz: Ein Dolch (schwerer oder Lang-), 4-6 Heller

Xandros muss auf jeden Fall entweder sterben oder entkommen. Wenn einer oder mehrere der Schmuggler lebend gefangen werden, werden sie nur recht wenig erzählen können. Xandros hatte sie angeheuert und dazu benutzt eingeschmuggeltes Zithabar in der Stadt zu verkaufen. Sie wissen zwar, dass Xandros selbst nur ein Untergebener war, wer sein Boss war wissen sie allerdings nicht.

2. Die Entführung

Nachdem die Helden am ersten Tag nichts herausfinden konnten, werden sie wohl spätestens wenn der Magen knurrt zu ihrer Unterkunft zurückkehren.

Sobald die Helden auf ihr Zimmer gehen sehen sie, dass eine der Zimmertüren aufsteht. Das Schloss ist aufgebrochen worden und drinnen ist alles durchwühlt. Von der Kleidung her, die überall im Zimmer verteilt ist, können die Helden das Zimmer als das von Diantha Gredo erkennen.

Der Wirt kann bestätigen, dass sie vor kurzem hier war und gleich darauf wieder in Begleitung zweier Männer wieder ging.

Die Männer trugen normale Straßenkleidung und hatten keine besonderen Merkmale. Der Wirt weiß nicht wohin sie gegangen sind, aber ein Bettler vor der Tür, kann ihnen sagen, dass sie mit einem Einspanner in Richtung Hafen davon gefahren sind.

Der Einspanner war bereits stark abgenutzt, außerdem war eine der Speichen am rechten vorderen Rad zerbrochen. Ein alter, ziemlich ungepflegter weißbrauner Mischling zog ihn.

Mit dieser recht dürftigen Beschreibung können die Helden den Einspanner am Hafen nach einigem Gesuche finden. Zwar brauchen sie dafür einige Zeit, da am Hafen ziemlich viele Einspanner benutzt werden, schließlich finden sie jedoch einen, auf den die Beschreibung passt vor der Niederlassung des Handelshauses Gerbelstein.

Xandros Pedresca ist gerade dabei Diantha im Keller zu befragen, so dass die Helden oben mit seinen beiden Hel-

fern konfrontiert sind. Sie werden zunächst die Anschuldigungen zurückweisen.

Wenn sich die Helden ruhig verhalten, wird einer von ihnen Xandros holen gehen, der dann mit den Helden spricht, was wie oben beschrieben zur Eskalation führt.

Nach 5 Runden Kampf kommen auch die letzten beiden von Xandros Männern mit gezogenen Klingen aus dem Keller, um je nachdem was sie vorfinden entweder einzugreifen oder zu fliehen.

Wenn die Helden hartnäckig bleiben und sich weigern zu gehen, nachdem sie dazu aufgefordert werden oder aggressiv verhalten, verlieren die beiden die Nerven und greifen an. Nach 5 Runden kommt Xandros mit seinen letzten beiden Leuten aus dem Keller nach oben um einzugreifen.

Im Keller finden die Helden dann Diantha gefesselt an einen Stuhl, ansonsten ist sie unverletzt.

Vorbereitungen

Nachdem Diantha befreit ist, wird sie sich den Helden anschließen, um Salmoranes das Handwerk zu legen.

Da im Unterschlupf keine Beweise gegen ihn zu finden sind und die Aussagen der gefangenen Schmuggler nicht ausreichen werden, bleibt nur noch der Einbruch in Salmoranes Anwesen (siehe Karte).

Weiteres Vorgehen von Salmoranes:

Sollten die Helden den Brieftaubenempfänger nicht gefunden haben, wird dieser nach etwa einer Stunde herausfinden, dass die Helden Xandros enttarnt haben und Salmoranes informieren.

Salmoranes wird (Anzahl Helden) von seinen Leuten losschicken, um die Helden zu töten. Zunächst werden sie die Niederlassung des Handelshauses aufsuchen und dann die Herberge der Helden besuchen. Sollten sie die Helden nirgends finden, werden sie sich aufteilen und beide Orte im Auge behalten.

Ein normaler Einbruch ist wenig Erfolg versprechend, kann mit etwas guter Planung jedoch durchgeführt werden. Diantha wird ein solches Vorgehen jedoch zu riskant sein, so dass sie nicht mit ins Gebäude geht. Sobald die Helden die Beweise gefunden haben, werden sie von den Wachen gefangen genommen (siehe unten) und in die Zellen im Keller gesperrt (Magier bekommen Ketten verpasst). Salmoranes wird sie dort besuchen und ihnen erklären, dass er sich mit ihnen befassen wird, wenn er die Zeit dazu hat (und später auf die Idee kommen, sie bei seinem Fest zur Unterhaltung einzusetzen).

Die Zellen sind ziemlich ausbruchssicher und selbst wenn es den Helden gelingt zu entkommen, werden sie höchst wahrscheinlich mangels Waffen oder Ausrüstung von den Wachen wieder überwältigt.

Diantha wird sich während des Festes als Gast einschleichen und versuchen die Helden zu befreien. Allerdings kann sie nicht rechtzeitig verhindern, dass die Helden in Salmoranes Kampfgrube landen (siehe ‚In der Grube‘).

Einfacher ist es, sich mit den für das Fest erwarteten Gästen einzuschleichen. Falls die Helden noch nichts von dem Fest wissen, wird Diantha ihnen erzählen, dass Salmoranes nächste Nacht (wenn bereits Abend ist in der

morgigen Nacht) seinen Geburtstag mit einem Maskenfest feiern wird. Dazu hat er einige der reicheren und bekannteren Bürger der Stadt eingeladen.

Falls die Helden keine Idee haben, was sie tun können, wird Diantha schließlich vorschlagen es während des Festes zu versuchen.

Dummerweise haben die Helden weder die passende Verkleidung, noch eine Einladung.

Angemessene Bekleidung könnten die Helden zwar kaufen, was sie sich wahrscheinlich allerdings nicht leisten können. Die Preise hierfür liegen bei ungefähr 40 bis 50 Dukaten (pro Person!). Für Maßanfertigungen bleibt ohnehin keine Zeit (glücklicherweise gibt es in Chorhop einen gewissen Bedarf an Festkleidung, so dass auch teurere Kleidung von der Stange gekauft werden kann).

Die weniger gesetzestreue Variante ist, in eine der größten Schneidereien einzubrechen und die benötigten Kostüme zu entwenden. Diantha kennt sich in der Stadt gut genug aus, um einen Schneider zu kennen, der möglicherweise etwas Angemessenes auf Lager hat.

Orelio Piriones ist einer der angesehensten Schneider der Stadt und fertigt einen großen Teil der Festkleidung der reicheren Chorhoper. Sein Geschäft liegt am Rande der Villengegend (siehe Karte), so dass die Stadtgarde immer in Hörweite ist und auch gelegentlich eine Patrouille vorbeiläuft.

Orelio Piriones befindet sich zusammen mit drei Angestellten von Sonnenaufgang bis zum frühen Nachmittag im Geschäft und arbeitet persönlich an einem Herrengewand.

Darüber hinaus empfängt er auch hereinkommende Kunden. Es betreten nur selten Leute sein Geschäft, die meiste Zeit sind die Schneider unter sich. Seine Kunden unterteilen sich in zwei Gruppen: Reichere Bürger, die zum Maßnehmen kommen (was ungefähr eine halbe Stunde dauert) und in Bedienstete von Stammkunden, die dem Schneidermeister die Wünsche und Bestellungen ihrer Herren übermitteln. Kleidung wird an diesem Tag bis zum Nachmittag keine abgeholt.

Am frühen Nachmittag beladen zwei der Schneider auf dem Hinterhof einen Zweispanner mit verschiedenen eingewickelten Kleidungsstücken, womit sie zusammen

mit Piriones zu einem nahen Anwesen zur Anprobe fahren.

Einer der Schneider bleibt zurück, da heute noch der Künstler Havarez seine bestellten Kostüme abholen lassen will. Kurz vor Sonnenuntergang kommt ein Bote mit einem Einspanner, um die Kleidungsstücke abzuholen.

Piriones selbst kommt erst weit nach Sonnenuntergang mit seinen Gehilfen zurück, um sein Geschäft für Heute zu schließen. Er und seine Gehilfen machen sich dann auf unterschiedlichen Wegen auf den Weg nach Hause. Piriones benutzt den Zweispänner, seine Gehilfen gehen zu Fuß.

Piriones rechnet nicht damit überfallen zu werden, weder unterwegs noch in seinem Geschäft. Sollte es doch geschehen, wird er die Stadtwache rufen oder zu fliehen versuchen. Wenn dies zu gefährlich erscheint wird er sich ergeben und alles tun was man ihm sagt, in der Hoffnung zu überleben. Seine Gehilfen handeln ebenso.

Die Spieler haben verschiedene Möglichkeiten, an die Kostüme zu kommen. Hier sind ein paar Möglichkeiten aufgelistet:

Bluffen:

Wenn die Helden das Geschäft des Schneiders betreten, wird eine kleine Glocke über der Tür läuten und Piriones aus dem Hinterzimmer kommen. Je nachdem, wie die Helden gekleidet sind und sich verhalten, wird er sich entweder unterwürfig (bei offensichtlich Betuchten) oder herablassend (bei Bediensteten) geben. Sollten die Helden weder als das eine oder als das andere zu erkennen sein, wird er sie reserviert und kühl fragen, was sie wünschen.

Sollten einer oder mehrere der Helden überzeugend den vermögenden Kunden spielen, wird er ihre Maße nehmen und sich detailliert ihre Wünsche notieren. Er zeigt ihnen auch seine Ausstellungsstücke im Hinterraum, um ihnen ein paar Modestile zu demonstrieren. Dabei wird er natürlich versuchen unauffällig ein paar Fragen über die Familie und die Geschäfte seiner Kunden zu erfragen. Maßanfertigungen sind in vier Tagen fertig, die Ausstellungsstücke können in wenigen Stunden geändert werden, bezahlt werden sie dann, wenn sie abgeholt werden.

Bei weniger gut betuchten Kunden, wird er einen seiner Gehilfen die Maße nehmen lassen, sie ansonsten jedoch genauso gut beraten. Allerdings wird er Bezahlung im Voraus verlangen.

Bei Bediensteten wird er fragen, wer sie geschickt hat. Sollten die Helden hierbei eine falsche Geschichte erzählen (bzw. einen falschen Namen sagen), wird er dies höchstwahrscheinlich merken. Dann wird er sie erobert auffordern zu warten und einen seiner Gehilfen nach draußen schicken, um eine Patrouille zu holen, die sich der Betrüger annimmt. Da weder er noch seine Gehilfen geübte Kämpfer sind, wird er sie nicht an der Flucht hindern.

Sollte nur noch der Gehilfe im Geschäft sein, wird dieser potentiellen Kunden mitteilen, dass der Meister nicht da

ist und sie bitten am nächsten Tag wiederzukommen. Wenn die Helden hartnäckig bleiben, wird er ihre Wünsche notieren und ihre Maße nehmen. Mehr kann er jedoch nicht für sie tun (er wird sie auch nicht in den Ausstellungsraum lassen, da ihm von Piriones verboten wurde, dies ohne seine Anwesenheit zu tun).

Bei Boten, wird er Bestellungen notieren und bei Abholungen im Geschäftsbuch nachsehen. Betrüger wird er einfach nachdrücklich bitten zu gehen.

Bedrohen:

Wenn die Helden Piriones und/oder seine Gehilfen im Geschäft bedrohen, werden diese höchstwahrscheinlich zunächst zu überrascht sein, um darauf zu reagieren. Sollten sie erkennen, dass ihr Leben nicht unmittelbar in Gefahr ist, wird Piriones seine Angestellten beruhigen und alles tun, was die Helden verlangen. Ansonsten (z.B. zu aggressivem Verhalten oder offensichtlicher Mordgier) rennen sie um ihr Leben und versuchen durch den Hinterausgang zu entkommen, der allerdings erst mal aufgeschlossen werden muss.

Sobald die Helden weg sind, wird Piriones versuchen die Wache zu verständigen und ihnen eine genaue Beschreibung der Helden geben. Bis zum Abend wissen die Wachen an den Stadttoren und am Hafen, worauf sie zu achten haben...

Falls sie gefesselt werden, wird sie der nächste Bote der hereinkommt befreien.

Einbrechen:

Es gibt eine Hintertür, die natürlich verschlossen ist. Sie grenzt an den Innenhof und ist von der Straße aus nicht einsehbar. Sollten die Gardisten jedoch bemerken, dass sich jemand dort herumtreibt (z.B. durch zu lautes Reden), werden sie dem natürlich nachgehen.

Da im Normalfall jemand im Geschäft anwesend ist sollte der Einbruch leise vor sich gehen (Schlösser knacken +5). Wenn die Helden darauf keinen Wert legen ist es natürlich einfacher (Schlösser knacken +2 oder KK +4) aber auch lauter.

Abfangen:

Die Helden könnten natürlich auch versuchen, entweder Piriones und seine zwei Gehilfen, oder Havarez Boten abzufangen und die Kleidung zu nehmen, die sie bei sich haben.

Bei jeder der Möglichkeiten werden die Helden sich zunächst überlegen müssen, wie sie den Pferdewagen zum stehen bringen und wie sie mit der Stadtgarde umgehen. Weder Piriones noch der Bote werden versuchen zu kämpfen, jedoch werden sie, wenn sie befürchten angegriffen zu werden, versuchen zu fliehen und um Hilfe zu rufen.

Wenn das Rufen gelingt, kommt die erste Patrouille etwa nach einer halben Minute, wenn nicht erst nach etwa

zehn. Die Konsequenzen sind auf jeden Fall dieselben wie bei ‚Bedrohen‘, zusätzlich wird eine berittene Patrouille die Verfolgung aufnehmen...

An Kostüme sollten die Helden gekommen sein. Entweder haben sie Havarez Bestellung erbeutet, der zufällig die richtige Menge Kostüme für das Fest geordert hatte und als einziger bis zu diesem Tag gewartet hatte um sie abholen zu lassen, oder sie mussten sich mit den Ausstellungsstücken behelfen.

Allerdings fehlt ihnen immer noch der Zugang zum Anwesen. Außerdem sind die meisten Kostüme noch anpassungsbedürftig (muskulöse Thorwaler sind eben nicht die typischen Festgäste). Diantha wird deshalb die Kostüme an sich nehmen und sie zu einer Schneiderin bringen, während die Helden sich um den Rest kümmern.

Wahrscheinlich haben die Helden kaum oder nur wenig Ahnung, wie solche Gesellschaften funktionieren (z.B. ob Einladungen benötigt werden, oder einfach jeder rein gelassen wird, der aussieht als gehöre er dazu). Lediglich Angehörigen oder ehemaligen Angestellten des Stadtadels sollte eine Etikette Probe erlaubt werden, um die generelle Information zu erhalten, dass ein solches Fest wahrscheinlich entweder über eine geschriebene Einladung (die vorgezeigt wird) oder eine Gästeliste abgehandelt wird.

Im Falle von Salmoranes Fest funktioniert es über eine Gästeliste. Die Kutscher der Gäste werden von einem Hausdiener gefragt, wen sie bringen und dürfen dann passieren.

Um auf das Anwesen zu gelangen sollten die Helden also über den Namen eines noch nicht eingetroffenen Gastes verfügen, da entweder sie sich selbst oder ein Kutscher sie ankündigen muss.

Wenn die Helden Piriones Geschäftsbuch mitgenommen haben, können sie daraus ein paar Besteller von Maskenkostümen herausfinden, unter anderem vom Maler Havarez (der auch als einziger die ausreichende Anzahl Kostüme bestellt hat).

Auf Havarez' Kostümstapeln im Messraum war außerdem ebenfalls ein Zettel mit dem Namen des Kunden, so dass die Helden notfalls auch hierüber feststellen können, wem sie da die Kostüme gestohlen haben.

Somit haben die Helden mehrere Möglichkeiten:

- Entweder sie brechen unbemerkt in das Anwesen ein, was auf Grund der Mauer und der Wachen schwierig werden dürfte,

- oder sie besuchen Havarez und seine Freunde, um an ihrer Stelle zu gehen. Sie befinden sich in Havarez' Atelier nahe Piriones Geschäft. Ein einzelner gelangweilter Wächter ist der einzige Angestellte. Piriones legt bis zum Abend letzte Hand an ein Portrait von Salmoranes, dass er es ihm schenken möchte. Seine Freunde (Anzahl Helden -1) leisten ihm dabei Gesellschaft und sind guter Dinge.

- Oder sie treffen schlicht und ergreifend vor Havarez ein und geben sich für ihn aus (der ohnehin erst spät am Abend zu kommen plant).

- Alternativ könnten die Helden sich auch reinbluffen, in dem sie einen Blick auf die Gästeliste werfen, was natürlich riskant ist (Erst eine glaubhafte Ablenkung um überhaupt die Liste zu sehen und dann eine Sinnesschärfe Probe um einen Namen lesen zu können).

- Die letzte und schwierigste Methode dürfte sein, eine der Festgruppen vor ihrem Eintreffen abzufangen. Die Festgruppen kommen entweder zu Pferd oder in Kutschen in Gruppen von ein bis (Anzahl Helden) Personen.

Infiltration

Schließlich werdet ihr hereingelassen. Auf dem großen Vorhof stehen bereits mehrere prachtvolle Kutschen, während vor dem Hauptgebäude und auf dem großen Balkon im ersten Stock kleine Gruppen von Maskierten beieinander stehen und amüsierte Gespräche führen. Haussklaven gehen mit Weinkrügen herum und füllen den durstigen Gästen ihre Gläser auf und von drinnen erklingt ein angenehmes Lautenspiel.

Wie die Helden von hieran vorgehen ist ihnen überlassen, daher sind hier die wichtigen Räume beschrieben.

Der Festraum

Hier findet der Großteil der Festlichkeiten statt. Je später es wird des do mehr Maskierte versammeln sich hier um je reden, zu lachen, zu trinken und den Musikern zuzuhören. Salmoranes hält sich ebenfalls hier auf und unterhält sich mit seinen Gästen. Er selbst trägt eine einfache Metallmaske zu einem hellen Seidengewand.

Der Garten

Auch hier haben sich einige Gäste versammelt, um sich in der angenehmen Abendkühle vom Gedränge des Festraumes etwas zu erholen.

Der Empfangsraum

Etwa ein halbes Dutzend Gäste hat sich hierher zurückgezogen, um etwas ungestörter zu feiern.

Ingarin Nirrano, Meister der Dichtkunst und bereits von Boronswein umnebelt, trägt hier seine nichts des do Trotz meisterhaften Gedichte vor, auch wenn das Interesse daran eher gering ist.

Dank seiner starken Halluzinationen sollte man meinen, dass er nicht mehr besonders viel davon mitbekommt, was um ihn herum vorgeht, doch erstaunlicher Weise ist das Gegenteil der Fall. Aus irgendeinem Grund scheint der Boronswein (den er selbst mitgebracht hatte) seine Wahrnehmung noch zu schärfen, so dass die Gedichte,

die er hier improvisiert, stets die genaue Wahrheit wiedergeben. Dies erklärt wohl, warum er hauptsächlich von Rahjagefälligem und Ehebruch reimt. Und warum er, kaum dass die Helden eintreten ein Gedicht über durchs Gemäuer ziehende Diebe anstimmt...

Der Wohnbereich

Eine einzelne, leicht ablenkbare Wache steht am Flur, der zum Arbeitsraum und Salmoranes Schlafzimmer führt. Im Arbeitszimmer befinden sich lediglich Unterlagen über seine Arenakämpfe, da er hier auch Geschäftspartner empfängt. Auch im Schlafzimmer gibt es nichts Belastendes.

Die Kampfgrube

Salmoranes eigene kleine Arena befindet sich hinter dem Haus. Im Wesentlichen besteht sie aus einem drei Schritt tiefen runden Loch im Boden mit einem Durchmesser von sechs Schritt. Der oberste halbe Schritt der Innenwand ist mit nach unten abgeschrägten Holzspitzen versehen, um zu verhindern, dass Kämpfer die Grube verlassen, bevor der Kampf vorbei ist. Betreten kann man die Grube über eine einfache Holzleiter, die während des Abends neben der Grube liegt.

Drei Kohlebecken sind bereits vorbereitet worden, um während die Kämpfe, die später in der Nacht stattfinden sollen zu erhellen. Hier hält sich niemand auf.

Der Keller

Die Tür zum Keller ist abgesperrt, doch an einer nahen Säule lehnt der Wächter, der den entsprechenden Schlüsselbund am Gürtel hat. Diantha wird anbieten, sobald die Helden in den Keller wollen von hier aus aufzupassen und die Helden zu warnen, falls jemand kommt.

Im Keller können die Helden den privaten Arbeitsraum von Salmoranes finden. Dort finden die Helden klare Beweise, dass er eingeschmuggeltes Zithabar in Chorhop und Mengbilla verkauft hat. Offenbar bekommt er das Rauschkraut von einem Mann namens Portex aus Mirham. (siehe Handouts Salmoranes Unterlagen)

Sobald die Helden im Keller sind, wird Salmoranes alarmiert. Entweder ist Havarez endlich eingetroffen, oder einer der Gäste hat in Salmoranes Anwesenheit von dem Überfall auf Piriones geredet. Sollte nichts davon möglich sein haben seine Leute den Weg der Helden weit genug zurückverfolgt, um eins und eins zusammenzuzählen.

Salmoranes alarmiert seine Wachen und lässt sie das Haus durchsuchen. Der Gardist mit dem Schlüsselbund bemerkt nun entweder, dass dieser fehlt, oder erinnert sich an das seltsame Verhalten der Helden.

Gleich darauf betreten (Anzahl Helden *2) Wächter den Keller. Diantha hat keine Gelegenheit die Helden unauffällig zu warnen, weshalb sie sich erst einmal zurückzieht. Die Helden werden unten im Keller eingekesselt und zur Aufgabe gezwungen (sollten die Helden das anders sehen, bekommen sie nach 2 Kampfrunden vom Anführer des Trupps eine erneute Chance).

Werte:

IB 8	AT 11	PA 10	TP1W+4(Schwert)
RS 2	LeP 24	KO 12	MR 4

Besitz: Schwert, Waffenrock, 4-6 Heller

Sobald sie sich ergeben haben werden sie entwaffnet und unter Bewachung in die Zellen gesperrt.

In der Grube

Dort bleiben sie jedoch nicht lange, bereits nach wenigen Minuten kommt Salmoranes nach unten, um sich etwas mit ihnen zu unterhalten.

Er hat heute früh bereits von den groben Geschehnissen in Mengbilla erfahren (mittels Brieftaube) und ist nicht besonders erfreut. Er hört sich kurz die Beschimpfungen und Vorwürfe der Helden an, ohne darauf einzugehen. Dann erklärt er ihnen, was er mit ihnen vorhat.

Mit einer Handbewegung deutet euch Salmoranes zu schweigen. „Es reicht.“ meint er trocken. „Eure Einmischungen bedeuten nur einen kleinen Rückschlag. In wenigen Wochen werde ich meine Geschäfte in Mengbilla wieder aufnehmen können, doch das werdet ihr nicht mehr miterleben. Ihr werdet euer Leben vor den Augen meiner Gäste beenden. Unter ihrem Klatschen werdet ihr für eure Taten bezahlen.“

Salmoranes verlässt den Keller und versammelt seine Gäste an der Kampfgrube. Derweil werden die Helden aus der Zelle geholt und einzeln in den Ausrüstungsraum geführt. Dort dürfen sie sich eine Waffe auswählen, die einer der Wächter mit zur Grube nimmt. Offensichtlich magiebegabte Helden bekommen außerdem metallene Armschienen verpasst, die alle Zauberproben um 2 erschweren. Außerdem sind sie so schwer, dass sie alle Attacken und Paraden um 1 erschweren. Die Armschienen werden mit einem Bolzen zusammengehalten, der nur mit einer erfolgreichen KK Probe +(16 minus FF Wert) entfernt werden kann. Jeder Versuch kostet vier Aktionen. Danach werden sie durch den leeren Festsaal nach draußen gebracht.

Die versammelten Maskierten geben den Weg frei zur Grube, wo eine wacklige Leiter hinab führt.

Salmoranes klatscht in die Hände, als ihr näher kommt. „Meine Freunde, ich habe heute Abend einen

ganz besonderen Kampf für euch. Diese Fremden“ Er deutet auf euch. „sind in mein Haus eingedrungen, um mich zu berauben. Dafür werden sie nun ihre gerechte Strafe empfangen.“ Er deutet in die Grube in der bereits zwei stämmige Männer in Gladiatorenkleidung warten.

Die um die Grube verteilten Gäste sind nicht besonders daran interessiert, was die Helden von sich geben. Für sie ist das ganze eine höchst amüsante Situation, die erstklassige Unterhaltung verspricht. Die Helden können auch Diantha unter den Gästen erkennen. Die Wachen bringen die Helden bis an den Rand der Grube, aufpassend, dass die Helden von den Gästen wegbleiben. Am Grubenrand angekommen, wird ihnen gesagt, dass sie runterklettern sollen. Wer es nicht tut, wird runter gestoßen (Athletikprobe, bei Versagen 1W6-2 SP). Wenn alle Helden unten sind, ziehen die Wachen die Leiter hoch und werfen die Waffen runter, die die Helden ausgewählt hatten und der Kampf beginnt.

Simodo, der Schlächter

Simodo ist ein grobschlächtiger dicker Riese von einem Mann (1,89 Schritt). Er kämpft mit einem Morgenstern und ist mit einem Unterleibschutz aus gehärtetem Leder bekleidet.

IB 8	AT 12	PA 8	TP1W+5(Morgen.)
RS 0	LeP 29	KO 13	MR 3

Besitz: Morgenstern

Der große Boramio

Boramio ist ein zäher, muskulöser Mann, der nur unwesentlich kleiner ist, als Simodo. Er kämpft mit zwei Kurzschertern und ist mit einem ärmellosen Kettenhemd gepanzert.

IB 10	AT 10	PA 8	TP1W+2(Schwert)
RS 3	LeP 26	KO 10	MR 4

Besitz: 2 Kurzscherter, Kettenhemd

Simodo ist nicht besonders intelligent, aber erfahren. Er kennt die Gefahren eines Unterzahlkampfes und geht daher zunächst auf den Gegner, den er für am leichtesten auszuschalten hält. Sollte er bei einem der Helden die metallenen Armschienen sehen, wird er diesen angreifen. Boramio verlässt sich darauf, dass Simodo es schaffen kann die schwächeren Gegner alleine auszuschalten. Er versucht ihn daher solange zu schützen, bis die Verhältnisse etwas ausgeglichener sind. Zu diesem Zweck wird er den Helden angreifen, den er für am kampfstärksten hält, um ihn an sich zu binden. Er kämpft mit dem Doppelstoßmanöver (AT -2/-5).

Zu beachten ist, dass die Kampfarena sehr eng ist. Kämpfer mit zu großen Waffen (Zweihänder, etc.) sollten entsprechende Aufschläge (-2/-2) erhalten.

Sobald die Helden gesiegt haben, geht es weiter.

Kaum habt ihr gewonnen, als vom Rand der Grube der Applaus beginnt. Die Festgäste scheinen sich köstlich über euren Sieg zu amüsieren. Einzig und allein Salmoranes sieht grimmig zu euch herunter. „Mir scheint,“ ruft ihm einer der Gäste spöttisch zu. „dass ihr diese Streuner etwas unterschätzt habt.“ Salmoranes lacht auf. „Die hatten nur Glück, das ist alles. Sie kämpfen ohne Taktik, ohne Sinn und Verstand. Solche Gegner hätte ich früher als geschenkten Sieg betrachtet.“ An euch gerichtet meint er. „Mal sehen wie euch ein Gegner eurer eigenen Güte gefällt.“

An dieser Stelle können die Helden den Spieß umdrehen, in dem sie Salmoranes herausfordern, seine Worte zu beweisen und selbst gegen sie zu kämpfen. Die Gäste werden diesen Vorschlag begeistert aufnehmen und Salmoranes schließlich dazu überreden (siehe unten).

Sollten die Helden nichts zu sagen haben, wird sich Salmoranes aus der Menschenmenge zurückziehen um den nächsten Kampf vorzubereiten. Die Gäste scheint Salmoranes Fehlschlag köstlich zu amüsieren. Aus dem Loch können die Helden sehen, wie sie bereits untereinander Wetten abschließen, ob sie noch einen Kampf durchstehen. Einer der Gäste beugt sich sogar herunter, um die Helden zu fragen, wie sie sich fühlen und wie lange sie denken durchhalten zu können.

Gleich darauf kommt Salmoranes wieder. Einige Wächter treiben die Leute auf seiner Seite der Grube zurück. Lautes Bellen erklingt und die Festgäste beginnen erfreut mit einander zu tuscheln und weitere Wetten abzuschließen.

Salmoranes tritt erneut an die Grube. „Mal sehen, wie ihr hiermit zurecht kommt.“ Dann tritt er lächelnd beiseite. Das Bellen kommt näher. Drei Wächter kommen mit Hunden an den Rand der Grube, schwer damit beschäftigt, die reißenden Tiere an der Leine zu halten. Nacheinander lassen sie die Tiere von der Kette und stoßen sie in die Grube.

Die Hunde sind für den Kampf in der Arena und gegen Menschen trainiert worden. Der Schaum trieft aus ihren Mäulern und sie greifen erbarmungslos an. Die Hunde werden im Abstand von einer Runde in die Arena gelassen.

Werte:

IB 8	AT 10	PA 6	TP1W+3(Biss)
RS 1	LeP 17	KO 10	MR 1

Langsam breitet sich erheitertes Gelächter unter den Maskierten aus. Milder Applaus wird euch gezollt, während einer der Gäste spöttelnd meint: „Nun ja, verehrter Salmoranes. Es scheint, als-“ Salmoranes schneidet ihm mit einer Handbewegung das Wort ab. Mit finsterner Miene starrt er zu euch herunter. „Nicht einmal sterben könnt ihr wie man es von euch erwar-

tet.“ Er wendet er sich an einen seiner Wächter. „Holt die Armbrüste. Beendet dieses Trauerspiel.“

Enttäuschung beginnt sich unter den Gästen breit zu machen. Diantha wendet sich in diesem Moment an Salmoranes. „Hört, hört.“ meint sie mit gekünstelt amüsiertes Stimme. „Der große Salmoranes benötigt seine Diener, um ein paar einfache Diebe zu besiegen?“ Salmoranes runzelt die Stirn. „Was redet ihr da?“

„Nun tatsächlich“ mischt sich einer der Gäste ein, „habe ich mich gerade gefragt, ob der mächtige Salmoranes selbst eine Chance gegen diese Schurken hätte.“ Aus dem Kreis der Gäste ertönt amüsiertes, abschätzendes Geflüster. „Was soll das?“ sagt Salmoranes erbost. „Ich stürze mich doch nicht grundlos in irgendwelche Kämpfe!“ Der Gast hebt abwehrend die Hände. „Aber natürlich, verehrter Salmoranes. Es stimmt wohl, dass selbst die besten Gladiatoren einmal alt werden.“ „Das ist doch-“ Salmoranes schweigt kurz und beginnt euch zu mustern. Dann meint er. „Gut. Wie ihr es wünscht. Ich werde diese Würmer persönlich zerquetschen.“

Salmoranes zieht sich zurück, um seine alte Rüstung anzulegen. Nach einigen Minuten kommt er zurück, zwei der Wächter stellen ihm die Leiter bereit und er klettert unter dem Jubel der Gäste in die Grube hinab.

Werte:

IB 12 AT 11 PA 18 TP1W+4(Schwert)
RS 3 LeP 30 KO 13 MR 5

Besitz: Schwert, Gladiatorenschulter, Unterleibschutz aus gehärtetem Leder, einfacher Holzschild, Tellerhelm

Salmoranes ist zwar schon etwas außer Form, doch seine jahrelange Erfahrung als Gladiator ist immer noch zu sehen. Er benutzt das Klingenspiegeln Manöver um sich zu verteidigen, außerdem hat er sein Schwert zur Sicherheit mit Arachnae bestrichen (wirkt nur beim ersten Schaden verursachenden Treffer).

Sobald Salmoranes tot ist:

Erschrockene Stille breitet sich unter den Gästen aus, als Salmoranes zu Boden geht. Die Maskierten sind viel zu schockiert, das Salmoranes tatsächlich verloren hat, um irgendwie zu reagieren. Sobald die Helden aus der Grube entkommen sind (oder es nicht alleine schaffen), erwachen die Wächter aus ihrer Erstarrung und bedrohen die Helden mit ihren Armbrüsten.

Diantha bedroht unauffällig einen der Gäste mit ihrem Dolch, der daraufhin die Wachen anweist die Helden gehen zu lassen. Die Wachen sind sich ohnehin unsicher, was sie nun tun sollen und überlassen gerne anderen die Verantwortung. Mit der Kutsche des Gastes verlassen er, die Helden und Diantha das Anwesen. Am Hafen steigen sie aus, wo Diantha die Helden zu einem Wundarzt bringt.

Mit den Beweisen aus Salmoranes Anwesen (die Diantha während der Kämpfe aus dem Keller geholt hat) kann sie dafür Sorgen, dass die Helden nicht wegen seinem Tod verfolgt werden. Ihre Aufgabe ist damit erledigt, so dass sie das nächste Schiff nach Mengbilla nehmen wird.

Zeit für eine AP Vergabe:

Jeder Held bekommt erstmal 80 AP für die Teilnahme. Dazu kommt noch folgendes:

Verhalten gegenüber Anderen (Je Held):

- 20 Grundlos respektloses und unangemessenes Verhalten gegenüber den Festgästen oder Diantha.
- 10 Andere NSCs grundlos beleidigt, bedroht oder angepöbelt.
- 0 Die Spieler ignorieren die NSCs so gut wie möglich.
- +10 Angemessenes Verhalten gegenüber den NSCs.
- +25 Vorbildliches Verhalten gegenüber NSCs.

Erledigung des Auftrags (ganze Gruppe):

- 0 Die Helden sind überfordert und brauchen ständig Hilfe und Unterstützung des Spielleiters
- +10 Die Helden schaffen den Auftrag weitestgehend selbstständig.
- +20 Die Helden finden den Schmugglerunterschlupf ohne Hilfe des Spielleiters, infiltrieren Salmoranes

Anwesen, achten auf die Geheimhaltung ihres Auftrags und arbeiten mit Diantha zusammen.

Sonstiges:

- 15 Bedrohen von Piriones oder ähnlich gewaltsames Vorgehen bei der Besorgung der Kostüme.
- 20 Töten von Havarez, Piriones oder anderer Außenstehender (kumulativ).
- +15 Herausfordern von Salmoranes und damit verbundenes Vermeiden des Kampfes mit den Hunden.
- +10 Besuchen von Salmoranes.

Die Helden wissen nun, dass das Zithabar aus Mirham kommt und das Trienco wahrscheinlich ebenfalls auf dem Weg dorthin ist. Mit Hilfe eines Kartographen oder Händlers erfahren die Händler, dass die direkteste Route nach Mirham über das Regengebirge führt. Sollten die Helden versuchen, mit einer Handelskarawane mitzureisen, stellen sie schnell fest, dass nur wenig Han-

delsverkehr über diese Strecke läuft und die nächste Karawane erst in zwei Wochen loszieht. Allerdings können die Helden einige Flussschiffer finden, die den Südask bis nach El'Damar hochfahren, um Marmor von dort nach Chorhop zu bringen. Für sieben Silber pro Person sind sie bereit, die Helden bis dahin mitzunehmen (Essen im Preis inbegriffen).

Ansonsten bleibt den Helden nur die Route entlang des Südasks zu Fuß zu nehmen. Es gibt zwar eine besser ausgebaute Handelsstraße über Mengbilla und Port Corrad, doch auf ihr wären die Helden wahrscheinlich doppelt solange unterwegs.

Von Chorhop nach El'Damar

Die Reise mit den Flussschiffern ist nicht schneller, als die Reise zu Pferd. Zu Boot sind die Helden 9 Tage unterwegs, bis sie El'Damar am Rande des Regengebirges erreichen.

Zu Fuß müssen die Helden dem Dschungelpfad entlang des Südasks folgen, wofür sie 12 Tage brauchen. Wenn sie Pferde haben nur 9. Auch diese Route führt über El'Damar.

Die Gefahren des Dschungels

So oder so werden die Helden auf ihrer Reise erstmals mit den unangenehmeren Seiten des Dschungels konfrontiert: Schlafen ist in den ersten Nächten (und Tagen) äußerst schwierig, da der Dschungel gefüllt ist mit Geräuschen. Tiere schreien, Äste knacken, Vögel kreischen, usw. Einzig und allein zur Mittagsstunde wird es still, während der sich für eine etwa halbe Stunde ein starker Regen über den Bäumen ergießt. Je weiter die Helden in den Dschungel vordringen (insbesondere später in Al'Anfa oder H'Rabaal), desto stärker wird dieser Mittagsregen. Während er anfangs nicht von normalem Regen zu unterscheiden ist, macht er weiter südlich jedes Reisen über die Mittagszeit unmöglich. Auch die Dichte des Dschungels nimmt stetig zu. Während anfangs die Sicht in den Dschungel noch ungefähr fünf bis zehn Schritt beträgt, ist sie später im Normalfall bei einem bis eineinhalb Schritt.

Hinzu kommen die unsichtbaren Gefahren des Dschungels. Blutiger Rotz oder Wundfieber sind Bedrohungen, mit denen man rechnen muss. Auf Grund der vielen Anstrengungen, der Insekten und des vielen Schmutzes verursacht jede unversorgte Wunde am Ende des Tages Wundfieber (es sei denn sie ist wirklich nur minimal).

Blutiger Rotz sollte nur zum Einsatz kommen, wenn einer der Helden sich zu hoher Kälte aussetzt (z.B. während des Regens ohne Unterschlupf ist, was im Dschungel sehr schwierig ist, auf dem Boot jedoch recht schnell passieren kann), eine Konstitution unter 12 hat und eine KO Probe -2 nicht schafft. Da es die ganze Gruppe befallen kann und die Überlebenschancen im Kampf drastisch reduzieren kann, sollte es nicht öfter als einmal auftreten.

Dazu kommt noch die Frage der Ernährung. Wenn die Helden zu Fuß oder mit Pferden unterwegs sind, werden sie recht lange im Dschungel unterwegs sein und möglicherweise nicht genügend Proviant und Wasser mitnehmen können, um die gesamte Reise zu überbrücken. Ja-

gen oder Pflanzensuche kann für einen nicht Ortskundigen schnell gefährlich werden. Zusätzlich zu eventuellen Proben, ob das Jagen erfolgreich war, sollte der Jäger eine Wildnisleben Probe ablegen, bei deren Mislingen er sich im Dschungel Blessuren und Bisse für 1W6 SP holt.

Trinkwasser ist eine noch größere Schwierigkeit. Zwar regnet es einmal im Tag, aber um trinkbare Mengen zu erhalten, reicht es nicht, einfach nur den Trinkschlauch auszustrecken. Überhaupt werden die Helden nicht ausreichende Auffangbehälter haben, um nur von Regenwasser zu leben.

Das Wasser des Südasks ist von Pflanzen ganz grün gefärbt, außerdem lauern hin und wieder einige tödliche Gefahren auf den mutigen Wasserschöpfer. Natürlich ist es nur sehr selten wirklich gefährlich, auf Grund des Trüben Wassers sollten die Helden jedoch stets unsicher sein. Alligatoren und Piranhas könnten schließlich überall sein. Außerdem lauert noch eine andere Gefahr im Wasser. Für jeden Tag, den sich einer der nicht im Dschungel einheimischen Helden vom unabgekochten Wasser des Flusses oder von sonstigen Rinnsalen ernährt, sollte er eine KO Probe -4 ablegen. Wenn er scheitert erkrankt er an der Unauer Jagd, einer gefährlichen Krankheit der Stufe 5, die eine Dauer von 2 Tagen / 2W6 Tagen hat. An den ersten 2 Tagen (bis zum Ausbruch der eigentlichen Krankheit) unterliegt der Betroffene schweren Schweißausbrüchen, Magenschmerzen und Schwindelgefühlen. Er erschöpft schnell und kann nicht schwer tragen. Am dritten Tag werden die Schweißausbrüche so schlimm, dass fast alles zu sich genommene Wasser wieder durch die Körperporen wieder ausgeschieden wird. Ab diesem Tag bis zum Ende der Krankheit muss der Held entweder jeden Tag das Fünffache seines täglichen Wasserbedarfs trinken oder er erleidet Verdurstungsauswirkungen. In dem Fall erleidet er am ersten Tag 1W6 SP, am zweiten 1W6+2,

am dritten 2W6, usw. Doch selbst das zusätzliche Wasser hilft nur während vom dritten bis zu achten Tag. Danach behält der Erkrankte überhaupt kein Wasser mehr bei sich. Solange der Betroffene unter den Auswirkungen des Verdurstens leidet ist an einen beschwerlichen Dschungelmarsch natürlich nicht zu denken. Sobald die Krankheit abgeklungen ist benötigt der Held noch einen weite-

ren Tag, um wieder zu Kräften zu kommen. Wenn Heilkunde Krankheiten verwendet wird, um dem Erkrankten zu helfen, werden entweder Donfstengel oder Grimmkraut benötigt. Das Kraut ist im Dschungel recht häufig und kann mit einer Pflanzenkunde Probe (+4 wenn man nicht ortskundig ist, eine Probe pro 6 Stunden) gefunden werden.

Mit dem Boot

Die Helden fahren auf flachen Transportschiffen den Südask hoch. Insgesamt sind es drei Schiffe mit einer Besatzung von je 12 Mann. Die Strömung ist nicht besonders stark, jedoch sind die Schiffe recht groß und sperrig, so dass sie vorsichtig manövriert werden müssen. Immer zehn Mann der Crew sind dabei zu rudern, während die anderen beiden den Kurs ansagen. Abends legen die Schiffe am Ufer an, in den frühen Morgenstunden geht es weiter.

Die Reise verläuft recht ruhig, auf den Booten sind die Helden ganz gut vor den Gefahren des Dschungels geschützt. Lediglich am achten Tag nimmt gegen vormittag das Gebrüll vom nahen Dschungel zu. Einzelne Affen

zeigen sich und stimmen ein nervtötendes Gebrüll an. Nach einigen Minuten beginnen sie darüber hinaus mit Ästen und unreifen Früchten zu werfen. Zwar landet das meiste im Südask, trotzdem geht ein wahrer Hagel an Unrat auf die Crew und die Helden nieder. Die Crew wird versuchen so schnell wie möglich aus dem Gebiet der Affen herauszukommen.

Die Helden können versuchen, den Anführer der Affen auszumachen und ihn mit etwas zu treffen, was allerdings recht schwierig ist (Wurfaffen +6). So oder so werden die Affen schließlich aufhören zu werfen, aber ihr Geschrei wird noch eine ganze Weile zu hören sein.

Zu Fuß oder zu Pferd

Der Dschungelpfad entlang des Südasks ist recht anstrengend zu begehen. Zwar haben zahllose Handelszüge hier einen Weg geebnet, jedoch ist der Dschungel beständig dabei sein Territorium zurückzuerobern.

So kommt es das stellenweise große Baumwurzeln oder umgestürzte Bäume den Weg blockieren. Auch ist von Zeit zu Zeit ein Vertreter der Einheimischen Fauna auf dem Weg zu sehen, da viele Tiere den Südask als Trinkquelle nutzen. Das lockt zwar von Zeit zu Zeit auch gefährlichere Tiere an, diese werden die Helden jedoch nicht angreifen, wenn sie nicht provoziert werden.

Bereits am zweiten Tag, finden die Helden Blutspuren auf dem Weg. Eine genauere Untersuchung der Spuren ergibt, dass Wagenspuren von hier ins nahe Unterholz führen. Wenn die Helden den Spuren folgen finden sie bereits nach gut fünfzehn Schritt einen Einspanner, der mit Armbrustbolzen gespickt ist. Offensichtlich haben Räuber einen Händler überfallen und ausgeraubt. Die Leiche des Pferdes und des Händlers sind erst wenige Tage alt,

jedoch hat der Blutgeruch bereits drei Wildhunde angelockt, die sich über das Aas hermachen. Feuer vertreibt sie, doch wenn sie provoziert werden, greifen sie die Helden an (bis einer von ihnen getötet wurde, die anderen beiden fliehen dann).

IB 8	AT 10	PA 6	TP1W+3(Biss)
RS 2	LeP 19	KO 10	MR 1

Am Abend des fünften Tages treffen die Helden die Transportschiffer, die am Weg ihr Nachtlager aufgebaut haben. Eines der Boote wurde auf der Fahrt beschädigt, weshalb sie einen halben Tag verloren haben, um es zu reparieren. Die Helden können an ihrem Lagerplatz schlafen und somit eine recht sichere Nacht erleben. Wenn sie wollen, können sie am nächsten Morgen bis nach El'Damar mitfahren (zum Preis von 4 Silber pro Person). So oder so verläuft der Rest der Reise ohne größere Probleme und die Helden kommen schließlich in El'Damar an.

El'Damar

Die Stadt mag zunächst so wirken, als ob sie lediglich ein weiterer Wegpunkt auf der Reise der Helden durch den Dschungel ist, doch wie die Helden feststellen, wird ihnen

in dieser Stadt der Zufall in die Hände spielen und sie auf der Suche nach Trienco ein gutes Stück nach vorne bringen.

El'Damar ist kaum mehr als eine Ansammlung von Häusern, am Rande des Regengebirges. Vor euch erstrecken sich die riesigen grünen Felsmassen und zeigen euch, dass der schwierigste Teil eurer Reise wohl noch vor euch liegt. Der mächtige Südask läuft hier aus mehreren Quellflüssen zusammen, hier noch klar und reißend, im Gegensatz zur zähfließenden grünen Brühe, die er bei Chorhop ist. Ein paar einsame Fischer angeln am Ufer, ansonsten scheint in der Siedlung derzeit nicht viel los zu sein.

El'Damar ist eine kleine am Fuß des Regengebirges gelegene Siedlung mit etwa 100 Bewohnern und einer kleinen von Chorhop etablierten Schutztruppe von 30 Mann. Der einzige Zweck dieser Stadt ist es eigentlich, die verschiedenen umliegenden Bergwerke und Steinbrüche zu versorgen und die abgebauten Edelmetalle und -gesteine nach Chorhop zu bringen. Da dies über freien Handel organisiert wird, haben ein paar der hier einheimischen Händler ein wahres Monopol auf den Handel mit den Bergwerken und Steinbrüchen. Zwei große weiße, etwas oberhalb der Stadt gelegene Villen zeugen davon.

In der Stadt gibt es nur wenige nennenswerte Gebäude. Zum einen gibt es das offizielle Garnisonsgebäude, das ein einfaches zweistöckiges Gebäude ist und eigentlich nur an der schwarz-goldenen Pardel-Flagge zu erkennen, die an einem Mast vor dem Haus hängt.

Dann gibt es noch eine überdachte Stadthalle, in der in erster Linie die beiden großen Händlerfamilien der Stadt, die Haqunas und die Romiguez, Lebensmittel und Baustoffe an die Einheimischen verkaufen und in der auswärtige Händler mit den Händlern um ihre Waren feilschen. Alle drei Monate finden sich hier auch direkte Vertreter der Bergwerke und Steinbrüche ein, um beim stattfindenden Sklavenmarkt mitzubieten.

Außerdem findet sich in der Stadt noch Rashim ibn Mahmud, ein tulamidischer Wundarzt der sich hier niedergelassen hat, ein Gebrauchswarenhändler und die Herberge „Wudutrotzer“.

In El'Damar hatte man in der Vergangenheit große Schwierigkeiten mit den umliegenden Waldmenschentämmen, weshalb man hier nicht besonders gut auf sie zu sprechen ist.

In der Schenke finden sich tagsüber die älteren Bürger der Stadt, die den Helden recht viel über die Geschichte der Stadt erzählen können (wahrscheinlich sogar mehr, als die Helden hören wollen). Außerdem können die Helden hier ein wenig über die beiden großen Händlerfamilien und ihre seit Jahrzehnten andauernde Fehde anhören, die schon so manches Mal Opfer unter den Außenstehenden gefordert hat.

Wenn das Gespräch auf die Gefahren des Dschungels oder auf Fremde in der Stadt kommen sollte, werden die Alten den Helden von einem einzelnen Fremden erzählen, der vor einigen Tagen hier ankam. Anscheinend litt er unter schwerem Gelbfieber und musste tagelang ans Bett

gefesselt werden, um sich im Fieberwahn nichts anzutun. Dann vor zwei Tagen, als das Fieber schon fast abgeklungen war, befreite er sich des Nachts und flüchtete aus der Stadt. Die Beschreibung des Fremden passt auf Trienco.

Abends finden sich hier die Arbeiter aus den umliegenden Holzfällerlagern und die Fischer ein, weshalb es nach Sonnenuntergang recht voll wird. Wenn die Helden bisher noch nichts von Triencos Schicksal gehört haben, können sie zu dieser Zeit die Menschen über ihn reden hören und so die Geschichte erfahren.

Der Wundheiler wird den Helden auf seine trockne, mitleidlose Weise dieselbe Geschichte erzählen. Er hatte am Abend zuvor seine Fesseln abgenommen, da die Halluzinationen offenbar aufgehört hatten. Am nächsten Morgen waren er und seine Sachen fort. Besuch hatte er in dieser Zeit keine, obwohl sich Baskorez, einer der Händler der Stadt im Dienste der Haqunas sich mal nach seinem Gesundheitszustand erkundigt hatte. Da sich die Helden so für ihn interessieren, wird er den Helden anbieten, seine Behandlungskosten zu bezahlen. Dann bekommen sie auch die Dinge, die er hiergelassen hat. Die Kosten belaufen sich auf 4 Silber, dafür bekommen die Helden einige Dinge, die Trienco bei seiner eiligen Flucht vergessen hatte. Es handelt sich um eine Rolle Bandagen, ein metallener Flachmann (nach Alkohol riechend), eine Zunderbox und ein abgegriffenes, recht zerfleddertes Buch (Triencos Tagebuch).

Sollten die Helden eine Verschwörung wittern und Baskorez aufsuchen (er verkauft Fisch in der Stadthalle), wird er ihnen barsch erklären, dass sie das nichts angeht. Wenn sie ihn weiter belästigen wird er ihnen sagen, dass er gedacht hatte, er wäre ein Bote mit einer Nachricht für eine der Handelsfamilien. Er hatte gehofft etwas Geld zu verdienen, wenn er als erster davon erfährt.

Der „Wudutrotzer“ hat wegen der zahlreichen Handelszüge einen separaten Schlafraum, in dem die Helden für vier Heller übernachten können.

Der Wirt kann den Helden ihren weiteren Weg erklären. Es gibt einen Gebirgspfad, der über das Regengebirge bis zur Handelsstraße von Port Corrad nach Mirham führt.

Am nächsten Morgen sehen die Helden wie sich eine Handelskarawane aufmacht, um auf demselben Weg aufzubrechen, den die Helden nehmen wollen. Sie sind auf dem Weg zur Bergwerksiedlung Bar'Cakis, um Lebensmittel hinzubringen. Die Helden können sie begleiten, da es sicherer ist, im Regengebirge in Gruppen zu reisen.

Die Wege durchs Regengebirge sind steinig und nicht besonders einfach zu begehen. Teilweise sind sie steil, eng oder am Rand gefährlicher Abhänge. Steinschläge, Wegelagerer und wilde Tiere sind eine beständige Gefahr, weshalb die Karawane einen berittenen Späher vorschickt, um nach Gefahren Ausschau zu halten.

Nach drei Tagen unterwegs erreicht die Karawane Bar'Cakis. Der Karawanenführer zeigt den Helden auf einer Karte ihre weitere Reiseroute und wünscht ihnen alles Gute. Bar'Cakis besteht lediglich aus ein paar Häusern, die in erster Linie zum Unterbringen der Sklaven

und der Aufseher, es gibt jedoch auch eine kleine namenlose Schenke, in der die Helden für fünf Heller übernachten können.

Die weitere Reise ist recht beschwerlich. Bar'Cakis ist einer der am weitesten im Regengebirge liegenden Außenposten, daher enden hier die häufig frequentierten Handelswege. Die Straßen, welche die Helden nun benutzen werden nur selten benutzt, weshalb sie in nicht besonders guter Verfassung sind. Große Teile sind überwachsen oder mit Geröllbrocken blockiert. Die Reise ist anstrengend und überall sind Plätze die für Hinterhalte bestens geeignet sind. Dennoch passiert nicht viel.

Am Abend des zweiten Tages nach Verlassen der Bergbausiedlung kommen die Helden zu einer Stelle an welcher der Pfad an einem Abhang entlang führt. Die Helden sind bereits auf der Suche nach einem geeigneten Nachtlagerplatz, als sie direkt hinter einer Wegbiegung auf eine stark verschüttete Stelle stoßen. Es scheint ein ziemlich weiter Teil des Weges unter den Geröllmassen begraben zu liegen und bei Nacht weiterzuklettern könnte sich im Dunkeln als äußerst gefährlich erweisen.

Die Helden werden wohl am Rand der Gerölllawine übernachten. Während einer der Wachen (am besten von dem Held, der später von den Artefakten ausgewählt werden soll) geschieht etwas:

- (wenn die Helden ein Feuer gemacht haben):

Die Nacht ist ruhig, lediglich die regelmäßigen Tiergeräusche des Dschungels durchbrechen die Stille. Gerade legst du noch ein wenig Brennholz nach, als du im Schein des Feuers zwei leuchtende Augen siehst, begleitet von einem lang gezogenen Knurren.

- (wenn die Helden kein Feuer gemacht haben):

Die Nacht ist ruhig, lediglich die regelmäßigen Tiergeräusche des Dschungels durchbrechen die Stille. Der Vollmond taucht das Dunkel um dich herum in ein fahles Grau, als zwei plötzlich auftauchende Augen, begleitet von einem lang gezogenen Knurren, dich aus deinen Gedanken reißen.

Sobald der Held nach seiner Waffe (oder etwas anderem) greift, wird sie ihm im Dunkeln entgleiten und mit lautem Scheppern den Abhang hinunterfallen. Die Raubkatze wird von dem Lärm und den Geräuschen erschreckt und zieht sich zurück.

Wenn der Held schon in der Nacht nach seiner Waffe suchen möchte, benötigt er auf jeden Fall eine Lichtquelle. Nach etwas schwierigem Suchen (Klettern Probe +4) findet der Held seine Waffe.

Bei Sonnenlicht ist die Waffe klar zu sehen und es leichter, an die Waffe zu kommen (einfache Klettern Probe).

Sobald der Held bei seiner Waffe ankommt, entdeckt er die Triencos Leiche unter einem der Steine. Offenbar wurde er von der Lawine erschlagen. Er scheint noch nicht allzu lange hier zu liegen, wurde aber von einem

ziemlich großen Brocken erwischt, was das ganze zu einem recht unangenehmen Anblick macht (evtl. Tötungsprobe). Sein Rucksack hat die Lawine unversehrt überstanden und kann geborgen werden. Darin finden die Helden neben dem Amulett und den Armschienen einige Schreibfedern, Karten des Südens (erleichtern Orientierungsproben etwas) und eingetrocknete Vorräte für 5 Tage. Außerdem Wasser für drei Tage, und einfaches Kochgerät.

Die Magie der Artefakte

Die Artefakte sind im entsprechenden Teil des Anhangs genauer beschrieben. Im Verlauf der Reise werden sich die Gegenstände einen der Helden aussuchen (nicht zwangsläufig denjenigen, der sie transportiert). Das heißt, sie werden anfangen ihn geistig zu beeinflussen und langsam zu verändern. Die Auswahl erfolgt im Laufe des ersten Tages nach dem Fund und wird dann so bleiben. Die Auswahlkriterien sind wie folgt:

- Kämpferische Profession
- Hohes Charisma
- Jähzorn oder Rachsucht als schlechte Eigenschaft
- Arroganz oder Eitelkeit als schlechte Eigenschaft

Sobald die Auswahl erfolgt ist wird der Held wie folgt beeinflusst:

- Die Artefakte gehen sicher, dass sie in der Nähe des beeinflussten Helden bleiben: Der Held ist überzeugt, dass er am besten auf die Artefakte aufpassen sollte. Er wird nicht bis aufs Blut darauf bestehen, sondern es lediglich für das Vernünftigste halten. Er wird auch nicht zulassen, dass sie irgendjemandem außerhalb der Gruppe überlassen werden, zumindest nicht auf Dauer. Er wird das für zu riskant halten. Selbst sie zeitweise irgendwo zu verstecken wird er wahrscheinlich für zu unsicher halten. Außerdem werden Proben auf schlechte Eigenschaften (außer Ängste) werden häufiger verlangt (ab sofort).

Er kann sie anderen Helden natürlich zum Überprüfen geben, doch langfristig wird er sie transportieren wollen.

- Falls der Held Jähzorn noch nicht als schlechte Eigenschaft hat, bekommt er sie auf einem Wert von 5. Der Spielleiter sollte Proben darauf verdeckt werfen, um ihn nicht unnötig darauf hinzuweisen. (ab dem 7. Tag)

- Der Held träumt von Schlachten und Kämpfen, da die Artefakte versuchen, ihn an seine wahre Bestimmung zu erinnern. Diese Träume haben nichts mit Echsenmenschen zu tun, sondern sind verstärkte eigene Erinnerungen, da die Artefakte damit versuchen, die Psyche des Charakters entsprechend dem Vorbild des Kriegsherrn zu verändern. (dies sollte dem Spieler nur gesagt werden, wenn er bereits eingeweiht ist und auf jeden Fall ohne die Anwesenheit anderer Spieler; ab dem 11. Tag)

- Die Eigenschaften, die den Kriegsherrn ausmachen, werden verstärkt. Gegnerische Paraden gegen den Helden werden um 2 erschwert. Proben auf Menschenkenntnis,

Überzeugen, Kriegskunst und Staatskunst sind um 2 erleichtert. (ab dem 24. Tag)

Die Veränderungen sollten unauffällig vor sich gehen. Auf jeden Fall sollte vermieden werden, dass die anderen Spieler etwas von den Veränderungen bemerken. Magisch ist die Beeinflussung durch die Artefakte nicht zu bemerken und es gibt auch keine äußeren Veränderungen am Helden. Es ist auch nicht notwendig den Spieler selbst sofort über die Veränderungen zu informieren, jedoch sollte dies vor dem Finale noch geschehen. Dies alles erfordert ein gutes Mitspielen des entsprechenden Spielers, da der Charakter die Veränderungen selbst nicht bemerkt und der Spieler sich auch nicht zu auffällig anders verhalten darf, um die anderen Spieler nicht zu alarmieren.

Sollten die Spieler etwas merken, kann die Situation schnell eskalieren. Der entsprechende Spieler wird die Artefakte nicht wieder herausgeben wollen, egal was die anderen sagen, außerdem sind sie ohnehin nicht zu zerstören. Sie verformen sich zwar, wenn man darauf schlägt, aber sie gehen davon nicht kaputt.

Sollten die Helden sich auf irgendeine Weise des Artefaktes entledigen, wird der beeinflusste Spieler noch etwa eine Woche unter dem Einfluss stehen (und versuchen es wiederzubekommen), danach ist er wieder normal. Der entsprechende Spieler wird zum Finale, sobald er nahe genug an die anderen Artefakte herankommt trotzdem wieder von ihnen kontrolliert.

Nach einer weiteren Tagesreise lassen die Helden das Regengebirge schließlich hinter sich und sehen bei ihrem finalen Abstieg bereits von Fern ein Haus am Fuß des Gebirges stehen. Das Haus ist die namenlose Herberge von Egiliano Queseda, der neben dem Haus im Schatten

eines Baumes döst, während er versucht in einem kleinen Bach zu angeln.

Egiliano ist Traviageweiheter aus Port Corrad, der auf vor fast zwanzig Jahren auf einer seiner Reisen durch die Südlichen Staaten die selbe Route wählte und entschied, dass dies ein perfekter Ort sei, um Reisenden ein Obdach zu bieten. Er hatte das Reiseaufkommen zwar etwas überschätzt, blieb aber bei seiner Entscheidung und hat die Ruhe mittlerweile recht lieb gewonnen. Trotzdem wird er die Helden natürlich freundlich empfangen. Er wird die Helden für eine Nacht aufnehmen und ihnen frischen Fisch zu essen geben. Er wird dafür keine Bezahlung verlangen, jedoch auf die für Traviageweihete typische Art freundlich aber hartnäckig auf die Opferschale seines kleinen Schreins hinweisen.

Am nächsten Morgen weist er ihnen den Weg zur Handelsstraße, den die Helden auch nach gut einer Stunde Fußmarsch durch einen zugewucherten Dschungelpfad finden.

Die Reise entlang der Handelsstraße erweist sich als relativ ruhig und lässt den Artefakten genügend Zeit ihre Wirkung zu entfalten. Die Straße ist nicht gerade überfüllt, trotzdem treffen die Helden regelmäßig Reisende. So begegnen die Helden etwa insgesamt vier Handelszügen, einer Gruppe Perainenovizen, mehreren Gruppen Reisende und einem mirhamer Strafzug, von etwa 40 Gefangenen, die gezwungen werden, die an die Handelsstraße grenzenden Bäume etwas zu entholzen, damit die Straße nicht überwuchert.

Im Schnitt befinden sich etwa alle drei Tage Herbergen an der Strecke, in denen die Helden zu normalen Preisen übernachten können.

Nach 15 Tagen auf der Straße erreichen die Helden schließlich Mirham.

3. Mirham

Zusammenfassung:

In Mirham werden die Helden endlich die Drahtzieher des Zithabarschmuggels kennen lernen und auch einiges über die Artefakte erfahren. Außerdem treffen sie auf eine weitere gefährliche Gruppierung, die hinter den Artefakten her ist.

Schon oft habt ihr gehört, dass Mirham keinen Palast hat, sondern ein Palast ist, doch mit dem Anblick, der sich vor euch bietet, als ihr die letzte Erhebung hinter euch lasst, übertrifft alle eure Erwartungen. Das gigantische Palastgebäude aus weißem Marmor mit seinen weitreichenden Ausläufern, seinen drei Kuppeltürmen und seinen gigantischen Gartenanlagen verschlägt euch den Atem. Fast sind die Strapazen der vergangenen Wochen vergessen.

Die Stadt um das Palastareal herum erscheint fast schon lächerlich klein und bietet im Vergleich zu anderen Städten nur wenige Geschäfte und nur einen kleinen Markt. Schnell erkennt man, dass diese Stadt wirklich nur auf die Versorgung des Palastes und der Bewirtung von Besuchern der Stadt ausgelegt ist. Am Stadttor dürfen die Helden natürlich das übliche Zollgeld bezahlen.

Den Helden fallen auch die zahlreichen Gardepatrouillen mit alanfischen Zeichen in der Stadt auf. Dies ist wahrlich keine Stadt, in der man auf der Straße Ärger machen sollte.

Die Preise der Herbergen in der Stadt kann man wahrlich königlich nennen (etwa doppelter Preis), dafür finden sich auch Zimmer aller Qualitätsklassen.

In der Stadt herrscht ein ständiges Kommen und Gehen. Karawanen treffen ein, Schiffe werden entladen, Reisende

bewegen sich durch die Straßen und al'anfische Gardisten patrouillieren.

Allgemein ist zu sagen, dass in den Hauptstraßen die nächste Patrouille fast immer in Hörweite ist. Insbesondere nachts, wenn die ganze Stadt in Stille versinkt (von den ankommenden Karawanen und dem Hafen mal abgesehen). Wenn die Helden Ärger mit der Garde bekommen und festgenommen werden, bringt man sie zur Gardekommandantur, wo man ihnen ein paar Standardfragen stellt (Name, Ort der Herkunft, Beruf, Zweck des Aufenthalts, etc.) und sie dann für ein paar Stunden oder über Nacht mit ein paar Trunkenbolden und Unruhestiftern in eine Gemeinschaftszelle steckt, meist wegen Störung der Nachtruhe, Störung der Geschäfte, oder allgemeinem Ungehorsam.

Es gibt verschiedene Orte, an denen die Helden ihre Nachforschungen starten können. Hier sind ein paar davon aufgelistet.

Schenken, Händler und Märkte

Mirham ist durchaus eine gefährliche Stadt, was die Helden schnell herausfinden können, wenn sie zu viele Fragen stellen. Portex versuchte anfangs hier in Mirham selbst das Zithabar zu verkaufen, doch dann sorgte die Hand Borons dafür, dass das aufhörte.

Nun hören sich überall in der Stadt ihre Informanten um, um herauszufinden, woher das Rauschkraut stammt. Da in der Umgebung von Mirham eine Vielzahl großer Plantagen liegt, die dafür in Frage kommen (Rauschkraut ist eines der Hauptexportgüter Mirhams), die jedoch meist auch einflussreiche Besitzer haben, waren diese Nachforschungen bisher wenig erfolgreich.

Die einzelnen Rauschkrauthändler und Karawanenführer sind daher extrem vorsichtig geworden und misstrauen jedem, der zu viele Fragen stellt. Schließlich sind schon ein paar Leute auf Nimmer Wiedersehen verschwunden und niemand will der Nächste sein. Das alte Sprichwort, dass sich mirhamer Pocken über zu viel reden ausbreiten ist ziemlich geläufig.

Sich über Dorian Portex umzuhören ist dagegen recht problemlos. Die normalen Bürger der Stadt wissen zwar nur selten, wer das ist, doch Händler und andere Gewerbetreibende können den Helden sagen, dass er Exporthändler im größeren Maßstab ist. Er verkauft al'anfische Waren (Obst, Rauschkräuter, etc.) nach scheinbar überall hin.

Die Stadtkommandantur

Die Stadtkommandantur kümmert sich um die Belange der Stadt, die nicht direkt den Palast betreffen. Hier wird ein kleiner Teil des Handels mit Al'Anfa abgewickelt, außerdem wird von hieraus die Besteuerung der Einwohner und der Reisenden abgewickelt (daher ist das Gebäude gut bewacht), außerdem wird hier die Besteuerung der Händler geregelt, die recht umfangreich ist, da der gesam-

te Handel mit in Mirham produzierten Gütern mit Al'Anfa getätigt werden muss.

Zunächst werden die Helden einige Zeit warten müssen, bis sie jemand empfängt (wenn sie immer noch ungewaschen sind, werden sie gar nicht erst rein gelassen).

Schließlich werden sie in Zimmer geführt, wo sie ein überarbeiteter mürrischer Stadtbeamter empfängt. Er denkt gar nicht daran, den Helden irgendwelche Informationen zu geben und will natürlich wissen, warum die Helden ihre Fragen stellen. Mit einer überzeugenden Geschichte oder einem fürstlichen Bestechungsgeld (eine Dublone oder mehr, in Mirham sind derartige Informationen sehr begehrt und werden hoch gehandelt), erfahren die Helden zumindest, dass Dorian Portex adlig ist und die strengen Handelsgesetze der Stadt dadurch umgeht, dass er Waren die nach Mirham importiert werden, in andere Städte weiterverkauft. Da die Auflagen Al'Anfas nur vorsehen, dass alle produzierten Waren Mirhams mit Al'Anfa gehandelt werden müssen und Importwaren nur aus Al'Anfa stammen dürfen, kann er so die umfangreichen Handelszölle umgehen.

Der Beamte wird ihnen auch erzählen, dass es in der Stadt das ‚Königliche Amt für Heraldik‘ und die Händlerliga gibt, falls die Helden weitere Informationen haben wollen.

‚Königliches Amt für Heraldik‘

Helden mit Verbindungen zum Adel könnten darauf kommen, dass es in einer Königsstadt sicherlich ein heraldisches Archiv gibt (einfache Heraldikprobe).

Das ‚Königliche Amt für Heraldik‘ betreibt hauptsächlich Ahnenforschung für die Familien Südaventuriens. Dank der ausgiebigen Intrigenpolitik eine beinahe unmögliche Aufgabe. Das Amt prüft gegen eine Gebühr von einer Dublone und einem besiegelten Herkunftsbeweis (z.B. ein Adelsbrief), ob man mit einer der südaventurischen Adelsfamilien verwandt ist und irgendwelche Titel- oder Gutsansprüche hat. Eine solche Nachforschung dauert zwischen zwei und drei Wochen, auf Grund der vielfältigen familiären Bindungen.

Der Leiter des Amtes ist recht beschäftigt und wird sich im Normalfall nicht mit irgendwelchen Bauern befassen, die nur unnötig Zeit kosten. Gegenüber Adligen oder offensichtlich gut Betuchten wird er sich jedoch höflich, wenn auch nicht unterwürfig verhalten und sie in sein Büro bitten (seine Diener dürfen jedoch draußen warten). Auch gegenüber Adligen wird er sich seine Zeit bezahlen lassen. Für Informationen über hiesige Adlige dürfen die Helden eine halbe Dublone bezahlen (pro Adliger versteht sich). Dafür erhalten sie die Informationen bereits nach zwei Stunden (in denen ein Angestellter des Archivs in den Aufzeichnungen nachforscht).

Über Dorian Potex erfahren die Helden, dass er der jüngste Spross einer weit verzweigten adligen Handelsfamilie ist, die über etliche Verbindungen sowohl mit dem Haus Karinor in Al'Anfa, als auch der Familie des Gene-

ralpräfekts von Port Corrad, Oderin du Metuant verwandt.

Die Händlerliga

Die Liga der Händler ist praktisch nur eine große Halle, in der mirhamer Händler ihre Geschäfte tätigen. In erster Linie findet man hier al'anfische Händler ihre Waren den verschiedenen Palastzulieferern anbieten. Die hier verkauften Waren werden nur in ganzen Ladungen gehandelt. Darüber hinaus finden sich hier auch zwei Rechtsgelehrte, die den Händlern helfen eventuelle Streitigkeiten beim Handel zu schlichten. Erwartungsgemäß ist es hier immer recht voll und sehr laut. Die Rechtsgelehrten Onario Delargas und Tito Simurez sind die offiziellen Leiter der Halle. Wenn die Helden irgendwelche Auskünfte über einheimische Händler wollen, sollten sie sich am besten an sie wenden. Zwar können sie auch die Händler fragen, doch die haben in den wenigsten Fällen Zeit für sie.

Über Portex werden einheimische Händler nicht viel Gutes zu berichten haben, da er die harten Ausfuhrzölle umgeht, unter denen sie zu leiden haben. Al'anfische Händler stehen ihm neutral gegenüber. Für sie ist er ein Händler wie alle anderen auch.

Bei dieser Art der Befragung stehen die Chancen nicht schlecht, dass sie Portex tatsächlich selbst treffen und über sich selbst befragen. In dem Fall wird er sich einen Spaß erlauben und den Helden erklären, dass Portex wohl der einzig ehrliche Händler der Stadt, aber auch ein gerissener Hund ist, den man nicht unterschätzen sollte. Sich zu erkennen geben wird er nicht. Er wird sich auch nicht viel Gedanken über die Fragen der Helden machen, da er sie für Angestellte eines seiner vielen Neider und Konkurrenten hält.

Die Rechtsgelehrten der Halle sind meistens beschäftigt ausbrechende Streitigkeiten unter den Händlern in der Halle zu schlichten und zu verhindern, dass es zu Handgreiflichkeiten kommt. Daher werden die Helden erst ein wenig warten müssen, bis sie mit ihnen reden können. Sie werden schließlich erfahren, dass Portex ein begabter und erfolgreicher Händler ist und gerade deshalb unter den kleineren Händlern der Stadt nicht besonders beliebt ist. Es scheint keine Anzeichen zu geben, dass seine Geschäfte nicht innerhalb des gesetzlichen Rahmens liegen, gleichwohl es natürlich immer wieder verleumderische Gerüchte gab. Die Gelehrten können den Helden natürlich auch den Weg zu seinem Kontor weisen.

Der Kontor des Portex

Während des Tages stehen die Tore des Kontors weit offen. Waren werden angeliefert (teils aus der Halle der Händlerliga, teils direkt von Handelskarawanen) und andere werden fortgebracht (kleinere Bestände werden auf Einspanner geladen und zu kleineren Händlern gebracht). Schauerleute der Stadt erledigen das Kistenschleppen und drei Angestellte des Portex behalten den Warenverkehr mittels einer großen Kreidetafel im Überblick. Einzelne Händler laufen durch die angesammelten Waren und verhandeln mit den Angestellten über ihren Preis. Den ganzen Tag über findet hier ein rasches Kaufen und Verkaufen statt und nie geschieht es, dass die Angestellten die Übersicht verlieren.

Wächter behalten alles im Auge, um zu verhindern, dass etwas gestohlen wird, dennoch sollte es den Helden ein leichtes sein, sich einzuschleichen.

Portex selbst ist den größten Teil des Tages in der Stadt unterwegs und trifft sich mit verschiedenen Leuten. Erst kurz vor Sonnenuntergang kehrt er zum Kontor zurück. Nach Sonnenuntergang schließt das Kontor seine Tore und die Angestellten führen eine Inventur der Bestände durch.

Wenn die Helden auf Portex warten, um mit ihm zu sprechen, wird er sie, sobald er da ist, in den Besprechungsraum führen und dort mit ihnen sprechen. Er wird alle Vorwürfe der Helden zunächst zurückweisen und als lächerlich abtun. Sollten sie hartnäckig bleiben, wird er ihnen offen drohen sich aus Dingen herauszuhalten, die sie nichts angehen. Er bietet ihnen ein Schweigegeld von 50 Dublonen, außerdem wird er anbieten, die Artefakte zu einem Preis von je 100 Dublonen kaufen, wenn die Helden ihm erzählen, dass sie sie haben. Egal ob sie darauf eingehen oder nicht wird er ihnen beim gehen noch sagen, dass sie sich mächtige Feinde schaffen können, wenn sie sich von nun an nicht heraushalten. Er wird ihnen keinesfalls irgendwelche Informationen liefern.

Ein Einbruch während der Nacht ist recht riskant, da es gut bewacht wird. Besser geeignet ist eine Infiltration während des Tages, bei der die Helden unter den Gästen untertauchen.

Im Kontor finden die Helden einen geheimen Gang in die Kanalisation und den Hinweis, dass Portex sich diese Nacht mit jemandem trifft (siehe Handout).

Mirham bei Nacht

Kurz nach Mitternacht wird eine, durch eine dunkle Kapuzenrobe unkenntliche Gestalt (natürlich Portex) durch den Geheimgang die Kanalisation betreten und sich auf den Weg zum geheimen Treffpunkt machen.

Das Vorgehen der Helden:

a) Besuch bei Portex

Falls die Helden beschließen, während des Einbruchs im Kontor auf Portex zu warten oder später am Tag durch den Geheimgang sein Haus erneut zu betreten, um direkt mit ihm zu sprechen, wird dieser ohne Umschweife seine

Wachen rufen und die Helden somit zur Flucht zwingen. Portex ist ein aufmerksamer Mensch und wird eventuelle Hinterhalte in seinem eigenen Haus rechtzeitig bemerken. Davon abgesehen bewegen sich ständig Angestellte durch das Haus, so dass die Helden immer mit ihrer Entdeckung rechnen müssen.

Portex wird die Helden wahrscheinlich für normale Einbrecher halten und seinen Geheimgang für kompromittiert halten. Das Haus verlässt er daher in dieser Nacht durch die Vordertür.

b) Angriff noch in der Kanalisation:

Sollten die Helden tatsächlich auf die Idee kommen, ihn noch in der Kanalisation zu überfallen, wird Portex versuchen zurück durch den Geheimgang zu entkommen. Wenn es ihm gelingt wird er sein Haus diese Nacht nicht wieder verlassen. In der folgenden Nacht wird er verhüllt sein Haus durch die Eingangstür verlassen und es erneut versuchen zum geheimen Treffen zu kommen.

Wenn die Helden ihm den Fluchtweg abschneiden, sollte ihm der Zufall zu Hilfe kommen. Eine al'anfische Patrouille überprüft die Kanäle und findet die Helden. Lautstark wird sie die Helden befehlen sich zu ergeben, da sie sie für Schmuggler hält. Portex wird im folgenden Durcheinander wahrscheinlich durch den Geheimgang fliehen können. Falls nicht, wird er vorgeben, dass die Helden versucht hatten ihn zu entführen, was die Patrouille ihm glauben wird.

c) Angriff auf der Straße

Bereits nach wenigen Minuten Fußmarsch wird Portex die Kanalisation über eine kleine Treppe verlassen und seinen Weg in den Straßen der Stadt fortsetzen. Falls die Helden überlegen, ihn hier zu überfallen sollte ihnen klar sein, dass es gerade nachts viele Patrouillen der al'anfischen Garde gibt. Sollten die Helden diese Warnung in den Wind schlagen und trotzdem versuchen Portex etwas anzutun, wird dieser natürlich um Hilfe schreien, was den Helden eigentlich nur das Mittel der Flucht lässt.

d) Offenes Verfolgen

Sollten die Helden Portex offen hinterherlaufen, wird er sie nach ein paar Abbiegungen abgehängt haben. Er kennt die verwinkelten Gassen der Stadt sehr genau und wird kein Problem haben die ortsunkundigen Helden in die Irre zu führen

e) Beschatten

Wenn die Helden versuchen, ihm unauffällig zu folgen, sollte jeder der Helden eine Probe auf Sich verstecken machen. Helden die mehr als 0 Talentpunkte übrig haben (also mindestens einen) werden von ihm nicht bemerkt. Sollte er auch nur einen bemerken, wird er sie alle abhängen.

Portex wird seinen Weg zum Versteck natürlich jede Nacht wiederholen, so lange bis die Helden ihm dorthin folgen konnten.

Das nächtliche Treffen

Das Treffen der Füchse findet im Keller des ‚Königlichen Amtes für Heraldik‘ statt.

Die Helden sehen, wie Portex vor der Tür stehen bleibt. Er dreht sich noch einmal in Richtung Straße um, wobei die Helden im Mondlicht sehen können, dass er jetzt eine Fuchsmaske trägt. Er klopft an die Tür und wird kurz darauf eingelassen.

Um ebenfalls hinein zu kommen, müssen die Helden entweder durch die Vordertür oder durch den Kellereingang auf der Rückseite.

a) Durch die Vordertür

Wenn die Helden klopfen, öffnet ihnen der Leiter des Amtes. Unmaskierten Helden wird er einsilbig klar machen, dass sie nicht erwünscht sind. Er wird keine Fragen beantworten und falls die Helden aufdringlich bleiben eine vorbeigehende Patrouille zu Hilfe rufen. Diese wird natürlich den Worten des Amtsleiters mehr glauben schicken, als den Helden und diese anschließend zur Gardekommandantur bringen.

Sollten die Helden den Amtsleiter schnell und unauffällig ausschalten, können sie das Anwesen betreten. Es wird zwar von Zeit zu Zeit an der Tür klopfen, die Klopfenden werden jedoch davon ausgehen, dass das Treffen ausgefallen ist und wieder gehen. Der Leiter des Treffens

fallen ist und wieder gehen. Der Leiter des Treffens wird später dann betrübt feststellen, dass diesmal nur so wenige gekommen sind.

Falls einer der Helden mit einer Fuchsmaske maskiert anklopft (ja, eine der Masken der Kostüme aus Chorhop war eine Fuchsmaske), wird er ohne Umschweife eingelassen. Er wird nach unten geführt wo die bereits versammelten Mitglieder (inklusive dem unmaskierten Sandro Lupinez) ihre Gespräche beenden und ihn betrachten. Der Leiter des Treffens wird schließlich das Wort an ihn richten und ihm mitteilen, dass derzeit leider keine neuen Mitglieder aufgenommen werden können. Er wird ihn bitten in ein bis zwei Monaten wiederzukommen, dann wird man ihn gerne aufnehmen. Derzeit könne man jedoch kein Risiko eingehen. Der Held wird dann zum Ausgang begleitet.

Möglicherweise reicht den Helden dieser kurze Blick bereits, um mehr zu erfahren müssen sie das Treffen jedoch mitverfolgen.

Ein anderes Mitglied der Füchse abzufangen und seine Kleidung zu nehmen, um das Treffen zu infiltrieren, wird allerdings wahrscheinlich fehlschlagen, da sich die anderen Füchse bei Überfällen auf offener Straße ähnlich wie Portex verhalten werden.

b) Der Kellereingang ist mit einem verschlossenen Riegel abgesperrt. Um das Schloss zu knacken ist eine Schlösser knacken Probe +5 notwendig (wahrlich ein gutes Schloss). Außerdem sollten die regelmäßig vorbei kommenden Patrouillen gut abgepasst werden. Über den Kellereingang kommen die Helden in einen Raum von dem aus sie das Treffen belauschen können. Durch einen länglichen Spalt im Holz können die Helden zwar ein wenig vom Raum sehen, jedoch nicht besonders viel.

Das Treffen

Sobald der letzte erwartete Fuchs eingetroffen ist (insgesamt neun), wird der Amtsleiter seine eigene Maske aufsetzen und zu den anderen stoßen, woraufhin der Leiter des Treffens, ein hoch gewachsener Mann mit goldener Fuchsmaske, das Treffen offiziell beginnen wird. Falls die Helden den Amtsleiter ausgeschaltet haben, wird der Leiter des Treffens nach einiger Zeit einfach so beginnen, das Fehlen des Amtsleiters wird nicht auffallen. Der Amtsleiter ist im Übrigen ein kleiner dürrer Mensch, so dass es den Helden schwer fallen dürfte, als er durchzugehen.

Der Leiter des Treffens wird seine Rede damit beginnen, dass er alle Anwesenden freundlich begrüßt und dann zur Tagesordnung kommt:

- Die Geschäfte laufen gut und die vereinbarten zusätzlichen Unternehmungen der einzelnen Mitglieder haben nicht nur dafür gesorgt, dass das große Projekt nun vollständig finanziert ist, sondern sie haben auch die Taschen der Anwesenden gut gefüllt (was erfreutes Gelächter auslöst). Insbesondere die Unternehmungen von Portex werden gelobt, der mit seinen geschickten Geschäften einen beträchtlichen Teil zur Finanzierung des Projekts beigetragen hat (natürlich wird der Leiter nicht seinen Namen sagen, sondern nur auf ihn deuten. Die anderen Mitglieder applaudieren verhalten, während sich Portex amüsiert verneigt).

Danach bittet der Leiter Magister Sandro Lupinez (er nennt ihn beim Namen) über den Fortschritt des großen Projekts zu berichten. Der Magier erklärt, dass er nicht viel zu sagen hat. Die noch notwendigen Übersetzungen und Berechnungen werden ‚an einem anderem Ort‘ von einem Gehilfen des Magiers übernommen, der dem Echsischen besser mächtig ist, als er selbst. Er ist zuversichtlich, dass das Grabmal des Kriegsherrn bereits in wenigen Wochen gefunden sein wird und somit der Stein ins Rollen gebracht werden kann.

- Die anderen Mitglieder werden zwar erfreut sein, zu hören, dass alles nach Plan verläuft, jedoch auch ihre Enttäuschung über die unzureichenden Informationen des Magiers zum Ausdruck bringen. Dieser bringt zu seiner Verteidigung, dass er ja schließlich erst beim letzten

Treffen alles genauestens erklärt habe und keine Lust verspüre, sich dauernd zu wiederholen. Der Leiter des Treffens wird schließlich dem Magier zu Hilfe kommen und die enttäuschten Aufrufe zum Schweigen bringen.

-wenn die Helden Portex über ihre Nachforschungen informiert haben:

Portex wird noch vorbringen, dass er von einigen Leuten aufgesucht wurde, die offenbar Nachforschungen anstellen. Er gibt so gut er kann eine Beschreibung der Helden und warnt die Anwesenden.

-wenn die Helden sich bei der Verfolgung über Gebühr auffällig verhalten haben:

Portex merkt noch an, dass er offenbar in letzter Zeit verfolgt (und evtl angegriffen) wurde. Er vermutet dahinter die Hand Borons und ruft die Anwesenden zu äußerster Vorsicht auf.

-wenn Portex die Helden zwar bemerkt hat, diese sich aber nicht übermäßig auffällig verhalten haben:

Portex warnt die Anwesenden davor, dass in letzter Zeit offenbar mehr Diebe die Straßen unsicher machen.

- Der Leiter des Treffens wird schließlich erklären, dass dies vorerst das letzte Treffen war und dass die Mitglieder wie üblich Nachricht erhalten werden. Dann löst er die Versammlung auf.

Die einzelnen Füchse machen sich wieder auf den Heimweg. Wenn die Helden einem oder mehreren folgen, werden sie bei verschiedenen Adligenanwesen und Handelskontoren landen. Der Leiter des Treffens wird von einer zeichenlosen Kutsche abgeholt, die aus einer Seitenstraße vorfährt, sobald er das Haus verlässt. Der Leiter trägt seine Maske solange, bis er in der Kutsche ist. Die Kutsche legt ein ordentliches Tempo vor, so dass sie die Helden zweifellos schnell abgehängt hat (Abgesehen davon, dass eine Gruppe verdächtiger Gestalten, die mitten in der Nacht einer Kutsche hinterher rennt wohl das Interesse der Patrouillen erregt). Sollten die Helden trotzdem eine Möglichkeit haben, der Kutsche zu folgen, wird diese schließlich das Palastgelände betreten und in einen der im äußeren Bereich gelegenen Ställe anfahren.

Sandro Lupinez geht ein paar Meter zu Fuß zu einer Schenke mit einem kleinen Stall, wo er sein Pferd untergebracht hat. Damit reitet er zurück zum Anwesen der Gonralas. Sollte er bemerken, dass er verfolgt wird, wird er die Helden zur Rede stellen. Wenn sie ihn angreifen wird er sich wehren und im Bedarfsfall die Wachen zur Hilfe rufen.

Zweifellos werden die Helden nun versuchen ein paar Informationen über Lupinez zu erhalten.

Händler, Schenken und Märkte

Da es in der Stadt viele Magier gibt werden Nachforschungen über Lupinez schnell im Sande verlaufen. Die wenigsten Bürger haben genug mit Magiern zu tun, um sich ihre Namen zu merken, die meisten sind froh sie

nicht zu kennen. Allerdings werden die Helden immer wieder auf die Akademie verwiesen.

Über Gonralas wissen die normalen Bürger gar nichts.

Die Stadtkommandantur

Sollten die Helden wegen Gonralas anfragen, wird er ihnen (gegen Bestechungsgeld) erzählen können, dass er ebenfalls ein Adliger der Stadt ist und Verwalter eines Gutes der Magierakademie außerhalb der Stadt ist.

Wenn sie wegen Sandor Lupinez anfragen, werden sie erfahren, dass er Mitglied der Akademie ist und wohnhaft auf einem Anwesen der Akademie außerhalb der Stadt ist (eben jenes Gut, dass Gonralas verwaltet).

Das ‚Königliche Amt für Heraldik‘

Wenn die Helden das Gebäude tagsüber beobachten, werden sie feststellen, dass der Leiter des Amtes, der bei Sonnenaufgang gekommen war, es bereits wenige Stunden danach wieder verlässt. Er geht über den Stadtmarkt und tätigt dort verschiedene Einkäufe. Falls die Helden das Gebäude einfach nur so wieder aufsuchen, wird er gerade auf dem Markt sein und einer der Angestellten wird sich um die Helden kümmern. Er kennt die üblichen Gebühren und wird diese auch verlangen. Sollten die Helden lieber auf den Amtsleiter warten, können sie das tun. Er wird nach ein paar Stunden (er war noch daheim und hat gegessen) wiederkommen und die Helden normal empfangen (auch wenn sie ihn am vergangenen Abend überfallen haben sollten). Er wird alle Anschuldigungen abstreiten und so tun, als wären die Helden verrückt geworden. Wenn sie handgreiflich werden, wird er die Wache rufen. Wenn die Helden ihn über Lupinez oder Gonralas ausfragen, ohne dass er sie am Abend erkannt hatte wird er stutzen und sie fragen, warum sie dies wissen wollen. Dann wird er ihnen, die gewünschten Informationen geben (gegen die übliche Bezahlung versteht sich), allerdings verschweigt er Gonralas Verbindung zum Königshaus.

Sobald die Helden weg sind, wird er noch eine Stunde warten und dann einen berittenen Boten zum Anwesen von Lupinez schicken, mit einem Brief in dem er die Helden grob beschreibt und sagt, dass sie bei ihm herumgeschnüffelt haben und dass Lupinez vorsichtig sein soll.

Über Dorio Gandalas können sie erfahren, dass er der letzte Spross einer verarmten Adelsfamilie Mirhams ist. Die Familie hatte früher eine Vielzahl bekannter Kriegsherren hervorgebracht, doch diese Zeiten sind lange vorbei. Außerdem ist die Familie sogar recht eng mit der Linie des Mirhamer Königs Damian von Shoy'Rina verwandt. Heute allerdings gehören die Ländereien der Familie der Magierakademie. Nach Informationen des Amtes ist Gonralas immer noch Bürger dieser Stadt, da er jedoch keine festen Besitztümer hat, kann man nicht sagen, wo er sich aufhält. Er empfiehlt ihnen, bei der Stadtkommandantur oder der Magierakademie anzufragen.

Über Sandro Lupinez kann nichts herausgefunden werden, was bedeutet, dass er nicht adlig ist (die Helden müssen natürlich trotzdem bezahlen).

Die Magierakademie der Vier Türme zu Mirham

Die Akademie ist eines der wichtigsten Zentren der Schwarzmagie in ganz Aventurien, wenn nicht sogar DAS wichtigste.

Die Akademie empfängt viele Besucher und Scolaren, so dass die Helden problemlos einen Termin mit einem Akademievertreter vereinbaren können. Nach etwa einer

Stunde wird sie Phelippa Malagro empfangen. Bis zu diesem Zeitpunkt steckte sie in einer fruchtlosen Diskussion mit einigen Vertretern der Akademie Al'Anfas. Mit der Ausrede, sich kurz um einen wichtigen Besucher besprechen zu müssen, konnte sie sich herauswinden. Da die Magier im Nebenzimmer auf ihre Rückkehr warten,

lässt sie sich viel Zeit mit den Helden und wird sie sogar recht freundlich behandeln. Sie möchte alles über das Anliegen der Helden hören, wobei sie allerdings nur mit einem Ohr zuhört.

Schließlich wird sie (wenn sie die Fragen und die Helden für harmlos hält) einen Bediensteten herbeordern, der die gewünschten Informationen aus dem Archiv holt.

Die Helden können erfahren, dass Gonralas Verwalter einer der Plantagen der Akademie ist und sich dort auch aufhält. Der Vertreter der Akademie dort ist Sandro Lupinez, ein angesehenes Mitglied der Akademie.

Zum Abschluss wird sie die Helden noch fragen, ob sie beabsichtigen, das Gut aufzusuchen. Wenn sie bejahen (und die Helden halbwegs vertrauenswürdig wirken), wird sie sie bitten ein Schreiben für Sandro Lupinez zu überbringen. Der Brief ist versiegelt und enthält lediglich die Bitte endlich den monatlichen Bericht zu schicken.

Sollten die Helden ihren Verdacht zum Ausdruck bringen, dass Sandro Lupinez die Akademie hintergeht, wird sie den Helden genau zuhören und sie dann bitten zu warten. Sie bespricht sich mit einigen Kollegen, die sich besser mit dem Fall auskennen und erfährt, dass die Aka-

demie bereits einen ähnlichen Verdacht hat. Sie kehrt schließlich zu den Helden zurück und bietet ihnen eine Belohnung, wenn sie Beweise für ihre Anschuldigungen bringen können. Die bisher erbeuteten Dokumente sind ihr nicht handfest genug, da es sich um eine äußerst starke Anschuldigung handelt. Wenn sie es wünschen, kann sie den Helden sogar ein offizielles Schreiben ausstellen, dass die Helden als Händler im Auftrag der Akademie ausweist.

Falls die Helden auf die Idee kommen, die Artefakte in der Akademie untersuchen zu lassen, können sie dies für die übliche Gebühr von 2 Dublonen tun lassen. Die Untersuchung dauert einen Tag, wonach die Helden allerdings auch nur erfahren, dass alte Magie offenbar echtsichen Ursprungs auf den Artefakten liegt. Es scheint sich zumindest teilweise um Hellsichtmagie zu handeln, aber selbst damit ist man sich nicht sicher.

Wenn sich die Helden mit der Idee tragen, die Artefakte einfach hier zu lassen, sollte ihnen klar gemacht werden, dass eine Schwarzmagierakademie vielleicht nicht unbedingt der sicherste Ort für gefährliche Artefakte ist. Auch schwarzmagische Charaktere dürften dies einsehen.

Die Händlerliga

Über Gonralas oder Lupinez können die Helden hier nichts in Erfahrung bringen.

Das Kontor des Portex

Falls die Helden Portex aufsuchen, um ihm ein paar Fragen zu stellen, können sie am späten Nachmittag ohne große Umschweife in sein Büro. Er wird wahrscheinlich so tun, als kenne er die Helden nicht, selbst wenn sie ihn in der Nacht angegriffen haben. Auf Beschuldigungen der Helden wird er mit gespielter Empörung reagieren und die Helden schließlich bitten zu gehen, da er sich um wichtigere Dinge zu kümmern habe. Wenn die Helden

handgreiflich werden, wird er seine Wachen rufen und sie der Stadtgarde übergeben.

Sobald die Helden dann weg sind, wird er noch eine Weile warten (außer die Helden wurden abgeführt) und dann einen berittenen Boten zu Sandro Lupinez schicken. Die Nachricht ist dieselbe, die der Amtsleiter losschicken würde.

Andere Füchse

Falls die Helden die Identität eines oder mehrerer anderer Füchse in Erfahrung gebracht haben, werden diese ähn-

lich reagieren wie Portex. Auch sie werden eine Warnung zu Lupinez schicken.

Die Gardekommandantur

Sollten die Helden auf die Idee kommen, die Verschwörung der Füchse bei der Garde anzuzeigen, werden sie schnell auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt. Die

Garde scheint den Aussagen ausländischer Herumtreiber nicht besonders viel Bedeutung beizumessen, zumindest nicht soviel, dass sie sich der Dienst habende Offizier

deswegen Ärger mit einheimischen Adligen und Reichen einhandeln will. Verbrechen in anderen Städten interessieren ihn ohnehin nicht.

Sollten die Helden ihn trotzdem irgendwie von der Dringlichkeit des Ganzen überzeugen, wird er die Helden zusammen mit ein paar seiner Leute zum Amt für Heraldik schicken. Der Leiter wird natürlich Unwissen heucheln und die Gardisten ohne Umschweife einlassen. Die Gardisten werden sich etwas umsehen und dem Leiter ein

paar Fragen stellen. Sie finden nichts Belastendes und der Leiter wird völlig empört auf die Anschuldigungen der Helden reagieren. Die Gardisten bringen die Helden zurück zur Kommandantur, wo sie wegen Belästigung der Bürger, Anlügen der Garde und Störung der Geschäfte ein paar Stunden in der Gemeinschaftszelle verbringen dürfen. Und der Leiter des Amtes wird einen Boten loschicken...

Der Weg ins Anwesen

Das Anwesen der Gonralas liegt etwas außerhalb von Mirham. Zwischen ihm und der Stadt liegen ein größeres Weidegebiet für Kühe und eine kleinere, gut gesicherte Vagrieswurzplantage.

Das Anwesen selbst (siehe Karte) ist umgeben von weitläufigen Obstbaumreihen. Die Bäume und die Kräuter befinden sich Reihe für Reihe in unterschiedlichen Erntestadien, so dass eigentlich immer irgendwo auf der Plantage geerntet wird. Tagsüber arbeiten die Sklaven auf den Feldern, ernten, bewässern und sortieren abgeerntete Perainäpfel.

Sklavenaufseher beobachten die Sklaven und beschützen das Gut.

Die Wachen

Nachts patrouillieren berittene Wachen, um Einbrüche und Diebstähle zu verhindern.

Tagsüber sind sechs berittene Patrouillen à 3 Reiter auf den Feldern unterwegs und eine auf der Straße zum Anwesen. Dazu kommen 15 weitere Wächter zu Fuß und etwa 70 Sklaven, die auf den Feldern arbeiten (und beständig ihren Sklavenjammer singen). Erst am späten Nachmittag werden die Sklaven zu ihren Quartieren gebracht, die berittenen Wachen bleiben jedoch.

Werte:

IB 10 AT 10 PA 10 TP1W+4(Schwert)
RS 3 LeP 26 KO 12 MR 3

Besitz: Schwert, Lederharnisch, 2 bis 4 kleine Orale

Gegen Mittag gibt es Wachwechsel, d.h. frische Wachen kommen aus dem Anwesen und der Baracke und die bisherigen Wachen ziehen sich dorthin zurück. Dasselbe passiert auch kurz nach Sonnenuntergang und bei Son-

nenaufgang. Während dieser Phasen ist das Wachpersonal besonders unaufmerksam, jedoch auch nicht völlig blind. Im Haus gibt es die auf der Karte erwähnten festen Wachposten. Außerdem patrouilliert eine Zweierpatrouille durch die Flure. Der Schichtmeister (und gleichzeitiger Kommandant der Wächter) bleibt im Normalfall im Wachhauptquartier im Keller und koordiniert die Wächter, gibt die Wachpläne aus, usw.

Während die Helden das Anwesen beobachten, können sie einen einsamen Reiter sehen, der sich langsam der Straße zum Anwesen nähert. Der Mann ist etwa um die dreißig und hat einen verfilzten Bart. Er trägt stark mitgenommene Reisekleidung und eine Augenklappe.

Wenn die Helden ihn abfangen, wird er sich als Diago Romerez vorstellen. Er ist Prospektor, d.h. er sucht nach Bodenschätzen. Er ist gerade erst von einer längeren Expedition aus dem Regengebirge zurückgekehrt und bereits einen neuen Auftrag von der Akademie erhalten (was gelogen ist) und hofft daher hier ein Schlaflager für ein paar Nächte zu erhalten. Falls die Helden ihn warnen, wird er ihnen danken, und dann erklären, dass er Lupinez nicht warnen wird, es aber trotzdem versuchen werde. Er verspricht außerdem ein wenig die Augen offen zu halten, für den Fall, dass er etwas Ungesetzliches entdeckt.

Sollten die Helden ihn mit Gewalt gefangen nehmen, um ihn zu schützen, werden ihn die Echsenmenschen später befreien. Sobald Diago möglichst gering bewacht ist, werden sie seine Bewacher überwältigen. Diago wird dafür sorgen, dass sie nicht getötet, sondern nur betäubt werden. Der Angriff wird später trotzdem wie unten beschrieben erfolgen, nur dass Diago das Haus zusammen mit den Echsenmenschen betritt.

Die Helden haben verschiedene Möglichkeiten ins Haus zu gelangen:

Möglichkeit 1: Infiltration

Wenn die Helden einfach offen auf das Anwesen zu reiten (Tag oder Nacht), wird ihnen die Patrouille auf dem Weg entgegen reiten und sie fragen, was sie hier wollen.

Wenn sie um ein Treffen mit Gonralas oder Lupinez bitten oder eine überzeugende Geschichte erzählen, wer-

den sie zum Anwesen gebracht. Dort empfängt sie Sandro Lupinez höflich aber reserviert.

a) Wenn Lupinez keine Warnung erhalten hat:

Da gerade Essen serviert wird (notfalls ein spätes Mittagessen oder ein Nachtimbiss), lädt er sie ein, mit ihm zu speisen.

Am Essen nehmen noch ein paar andere Personen teil, die den Helden einzeln vorgestellt werden:

- Zunächst Sandro Lupinez selbst. Er verhält sich den Helden gegenüber höflich, aber zurückhaltend. Er hat keinen Grund anzunehmen, dass die Akademie von seinen Unternehmungen weiß, trotzdem verhält er sich vorsichtig. Er weiß nichts von den Vorgängen in Mengbilla oder Chorhop.

- Diago Romeroz, mittlerweile gewaschen und etwas gepflegter, ist im Haus der Gonralas aufgenommen worden. Er ist freundlich und höflich, wird mit den Helden etwas Smalltalk halten. Er versucht vorsichtig auszuloten, wie die Helden ins Bild passen und ob sie seine Pläne gefährden könnten.

- Der letzte im Bunde ist Rondrigo Gordez, der Kommandeur der Wache. Er gibt sich recht wortlos, da er die Geschichte der Helden glaubt und sie daher für ungefährlich hält.

Falls die Helden über Gonralas fragen, wird Lupinez sagen, dass er derzeit auf Vergnügungsreise nach Brabak ist und in einem Monat zurückerwartet wird.

Das Essen wird je nach Verlauf ein anderes Ende nehmen:

- Wenn die Helden ihre Tarnung Aufrecht erhalten und eine passende Geschichte erzählt haben (oder es bereits Abend ist), werden ihnen Zimmer für die Nacht angeboten. (siehe „Nachts im Anwesen“) Ansonsten werden die Helden danach nach draußen begleitet.

- Wenn die Helden ihre Tarnung aufgeben und Gonralas ihre Anschuldigungen an den Kopf werfen, wird dieser wütend werden und die Wachen rufen. Romeroz wird Unverständnis für die Beschuldigungen der Helden heucheln. Die Wachen sind in der klaren Überlegenheit, darüber hinaus ist Rondrigo Gordez ein überaus fähiger Kämpfer, welcher die anderen Gäste verteidigen wird. Sobald die Helden sich ergeben haben, werden sie in die Zelle im Keller gesperrt.

- Wenn die Helden sich mit Hilfe der Akademie als Händler ausgegeben haben, wird ihnen Lupinez nach dem Essen im Salon einige Bilanzen präsentieren und mit ihnen ihr Angebot diskutieren. Lupinez versteht selbst nicht viel von Geschäften, jedoch wahrscheinlich mehr als die Helden. Alle, die sich dem Magier als Händler ausgegeben haben (also nicht als Bedienstete oder Mitreisende), legen eine Probe auf Schätzen, Pflanzenkunde, Rechnen und Überreden ab. Sollten insgesamt mehr Misserfolge als Erfolge dabei herauskommen, wird Lupinez Verdacht schöpfen.

In dem Fall wird er sie für Agenten der Akademie halten und ihnen für den Rest des Tages einen Wächter zur Seite stellen, der ihnen überall hin folgt. Außerdem wird er nachts zwei anstatt nur einem Wächter vor ihren Räumen postieren. Ansonsten wird er sich nicht anders verhalten, als unten beschrieben.

Das Gespräch dauert etwa eine Stunde, danach werden den Helden ihre Zimmer gezeigt, damit sie sich etwas ausruhen können.

- Sollten die Helden die Artefakte zeigen, wird Lupinez zunächst fragen woher sie sie haben. Dann wird er wütend verlangen, dass sie sie herausgeben. Sobald sie sich weigern, wird er Rondrigoz die Wachen rufen lassen und die Helden in die Zelle sperren lassen. Romeroz wird Unwissen heucheln und sich nicht einmischen.

Wie das Essen auch ausgeht, weiter geht es, sobald Nacht ist.

b) Wenn Lupinez eine Warnung erhalten hat.

Je nachdem welche und wie viele Helden das Anwesen betreten, wird er Verdacht schöpfen. Sollten alle Helden oder ungewöhnliche Rassen und Völker wie Elfen, Zwerge, oder Nivesen darunter sein, wird er die Helden von der Beschreibung, die er erhalten hat erkennen. Thorwaler oder Mittelreicher sind nicht zu auffällig, da es immer wieder vorkommt, dass sich welche so weit in den Süden verirren, dass Lupinez nicht sicher sein kann. Allerdings wird er sich ihre Geschichte sehr genau anhören.

Wenn er Verdacht schöpft, wird er sie ohne Umschweife direkt vor seiner Haustür gefangen nehmen lassen (natürlich erst, nachdem sie von eventuellen Pferden abgestiegen sind). Wenn sich die Helden den Weg freikämpfen wollen haben sie es mit Lupinez, drei berittenen Wachen und zwei zu Fuß zu tun. Nach fünf Runden werden 4 weitere Wachen aus dem Inneren dazu kommen. Den Helden sollte klar sein, dass sie keine Chance haben zu entkommen. Sobald sie sich ergeben werden sie in den Keller gebracht, wo sie in die Zelle gesperrt werden.

Wenn die Helden Zimmer bekommen haben:

Tagsüber können sich die Helden recht frei im Haus bewegen, allerdings behalten sie die Hauswachen gut im Auge und informieren Lupinez, wenn die Helden etwas Verdächtiges tun. Lupinez wird vormittags im Büro sitzen und die Produktionsberichte lesen. Nach einem leichten Mittagessen (dass er wie alle anderen Malzeiten zusammen mit dem Hauptmann der Wächter und seinen Gästen einnimmt), zieht er sich für ein paar Stunden zum Mittagsschlaf auf sein Zimmer zurück. Am späten Nachmittag und bis eine Stunde nach dem Abendessen wird er sich zu etwas Wein, ein paar Peraineäpfeln und einem guten Buch in die Bibliothek setzen.

Diago Romeroz wird sich in den ersten zwei Stunden nach seiner Ankunft erst einmal in seinem Zimmer waschen und frisch machen. Er hat Monate im Dschungel

verbracht und genießt es daher sichtlich. Danach wird er außerhalb der Malzeiten durchs Haus tigern und sich alles interessiert ansehen. Besonders häufig wird er sich in der Ahnengalerie der Gonralas aufhalten und sich die Bilder der berühmten Krieger und Offiziere der Familie ansehen.

Gerne unterhält er sich mit den Helden über ihre Erlebnisse. Er erzählt auch etwas über sich, wenn er gefragt wird, lässt dabei allerdings natürlich die nähere Vergangenheit etwas aus. Lediglich über den Verlust seines Auges schweigt er sich etwas aus. Hierüber gibt er nur kryptische Antworten. Wenn die Helden nicht locker lassen, wird er ihnen sagen, dass zu schmerzhaft Erinnerungen damit verbunden sind und er nicht darüber reden möchte. Etwa eine Stunde nach dem Abendessen wird sich Lupinez auf sein Zimmer zurückziehen und den Helden eine gute Nacht wünschen. Auch Romerez sagt dass er müde ist und die Wachen werden die Helden mehr oder weniger aufdringlich zu ihren Zimmern geleiten. Lupinez traut den Helden zwar mehr oder weniger, trotzdem postiert er eine einzelne Wache (bzw. zwei) im Flur, die dafür sorgen soll, dass die Helden auf ihren Zimmern bleiben. Wenn die Helden auf sich aufmerksam machen, wird ihnen der (die) Wächter sagen, dass die anderen Gäste und ihr Gastgeber bereits schlafen. Sollten die Helden noch etwas wünschen, wird eine Haussklavin losgeschickt, um es zu holen. Der Wächter läuft im Gang auf und ab, so dass es möglich ist, ihn zu überraschen. Sollten es zwei Wachen sein, werden sie etwas vorsichtiger sein und feste Positionen im Flur einnehmen. Sie sind jedoch nicht besonders misstrauisch gegenüber Aktionen der Helden (außer, diese geben ihnen wirklich Grund dazu). Die anderen Wachen im Haus werden sich ähnlich verhalten und bringen die Helden auf ihre Zimmer zurück wenn sie sie entdecken.

Zumindest werden sie sie nicht alleine im Haus herumlaufen lassen.

b) Wenn die Helden in den Zellen sind.

Kurz nachdem die Helden eingesperrt wurden, kommt Lupinez in den Keller. Er sieht sich die abgenommenen Besitztümer der Helden an. Falls er hierbei die Artefakte findet, wird er hochofren sein und sie an sich nehmen. Er wird den Helden danken, dass sie sie ihm gebracht haben. So oder so wird er versuchen herauszufinden wer sie sind und weshalb sie hier sind. Von den Vorgängen in Chorhop oder Mengbilla weiß er nichts und es interessiert ihn auch nicht besonders, abgesehen vom Schicksal der Artefakte (falls die Helden sie nicht mitgebracht haben). Den Helden wird er erklären, dass bald eine neue Zeit im Süden anbricht, was sie allerdings wohl nicht mehr miterleben werden. Dann lässt er sie allein.

Ein Wächter sitzt auf einem alten Holzstuhl an der den Zellen gegenüberliegenden Seite. Er wird auf die Helden nicht eingehen und ihre Tricks im Normalfall durchschauen. Er ist auch nicht so dumm, auf sexuelle Annäherungsversuche hereinzufallen. Kurz nach Sonnenuntergang beginnt er zu dösen und ein paar Stunden später schläft er tief und fest.

Der Zellschlüssel hängt an einem Haken in der Wand direkt neben dem Wächter, die Ausrüstung der Helden liegt auf einem Tisch, zwei Schritt von der Zelle entfernt. Mit ein paar Tricks und eventueller gut versteckter (!) Ausrüstung sollte es den Helden gelingen zu entkommen. Die Wachen wissen, dass die Helden eigentlich eingesperrt sein sollten, weshalb sie, wenn sie sie sehen, mit Waffengewalt versuchen sie zu stoppen.

Wenn die Helden erneut in der Zelle landen, wird der Wächter nach einer Stunde erneut einschlafen.

Möglichkeit 2: Einbruch

Ein andere Alternative wäre der Einbruch in das Anwesen. Ein Einbruch bei Tag ist nahezu unmöglich. Da auf allen Feldern gearbeitet wird finden sich auch überall berittene Sklavenwächter. Die Plantage grenzt zwar an der Nordseite an den Dschungel, aber trotzdem ist es gut eine halbe Meile an der kürzesten Verbindung bis zum Haus. Und die dünnen kleinen Bäume (Durchschnittliche Höhe von 2 Schritt) bieten auch nicht so viel Deckung wie die Helden vielleicht meinen, ganz abgesehen davon, dass zwischen Plantage und Anwesen ja auch noch etwa 20 Schritt liegen...

Sollte den Helden der Einbruch bei Tag wider Erwarten trotzdem gelingen, sollten die nächtlichen Ereignisse vorgezogen werden.

Nachts ist ein Einbruch eher wahrscheinlich. Die Patrouillen sind mit Fackeln auf den Feldern unterwegs, jedoch liegt auf Grund der großen Distanzen vieles im

Dunkeln und es ist den Helden ein leichtes die Wachen abzupassen.

Um die Strecke vom Dschungel zum Anwesen ungesehen zu schaffen ist ein einfache Sich Verstecken Probe notwendig. Bei Misslingen heißt das, dass die Wachen eine verdächtige Bewegung entdeckt haben und darauf zu reiten. Mit einem schnellen Spurt sollte es den Helden gelingen in den Dschungel zu entkommen. Die Wachen werden ihn nicht verfolgen, da sie ihn für ein wildes Tier gehalten haben. Etwas später kann es der Held erneut versuchen. Um ins Innere des Anwesens zu kommen, müssen die Helden entweder durch die Vordertür (Schlösser knacken+4, wird automatisch durch die Wachen in der Halle entdeckt), den Stall (scheuende Pferde und eine Wache im Inneren des Stalls), den Kellereingang (Schlösser knacken+4) oder durch ein Fenster klettern (keine Fenster im Erdgeschoss, daher Kletternprobe+2).

Die Wachen im Inneren werden auf Eindringlinge entsprechend reagieren und versuchen sie mit Waffengewalt zu stoppen.

Da fast immer einige Wachen in Hörweite sind, können sich die Helden schnell einer großen Übermacht gegen-

über sehen. Wenn die Helden nicht mehr entkommen können werden sie zur Aufgabe gezwungen und in die Zelle gesperrt.

Im Inneren des Anwesens

Im Inneren können die Helden verschiedenes tun und mitbekommen. Die wichtigsten Ereignisse sind hier aufgelistet.

Die Galerie über der Eingangshalle

Diago Romero läuft hier umher, führt ein paar einsilbige Gespräche mit den Wachen und sieht zu den Fenstern raus. Da ständig Wachen in der Nähe sind, wird es für die Helden schwierig, mit ihm zu sprechen. Wenn es ihnen doch gelingt, wird er überrascht sein, sie nicht dort zu sehen, wo sie eigentlich sein sollten (Zimmer oder Zelle oder außerhalb des Anwesens). Falls er sie noch nicht kennt, wird er rein instinktiv die Wächter zu Hilfe rufen.

Wenn er die Helden bereits getroffen hat, wird er mit ihnen sprechen und ihnen auch geringfügig helfen. Er wird vorgeben, sich nicht in Gefahr begeben zu wollen und wird daher in der Nähe der Galerie bleiben. Mit einer gelungenen Menschenkenntnis Probe bemerken die Helden, dass er ziemlich bedrückt wirkt und nicht so gut gelaunt agiert wie beim letzten Mal. Darauf angesprochen, wird er grinsen und meinen, dass das natürlich mit dem gefährlichen Plan der Helden zusammenhängt.

Der Keller

(Raumangstprobe um das Gewölbe zu betreten) Eine Leiter führt in einem engen Tunnel bis in den Keller. Auf allen drei Stockwerken finden sich enge Passagen zu Spionlöchern, so dass die Helden von hieraus einen Großteil der Räume einsehen können.

Im Keller finden die Helden schließlich einen Bereich mit ein paar Zellen und einer schweren Holztür.

Die Zellen sind leer, aber sauber. Jemand scheint sie gereinigt zu haben.

Hinter der Holztür finden die Helden einen Raum, in dem Lupinez ein geheimes Forschungslabor eingerichtet hat. Hier sitzt er an einem großen Holztisch und studiert Abzeichnungen echsischer Inschriften. Der Raum selbst ist relativ karg eingerichtet, doch man sieht Spuren von mehr Ausrüstung, die bis vor einiger Zeit hier gestanden haben muss.

Der Kommandant der Wache und vier seiner Leute sind wach und spielen an einem Tisch in den Unterkünften Karten. Einige Wachen schlafen auf ihren Feldbetten (insgesamt 22 Mann). Die restlichen 40 Mann sind in der separaten Baracke untergebracht.

verschiedene Räume

In einigen Räumen befinden sich versteckte Spionlöcher. Um eines zu entdecken muss einem Helden, der den entsprechenden Raum durchsucht eine Sinnesschärfe Probe +10 gelingen. Der geheime Eingang im Erdgeschoss liegt in der Eingangshalle und ist somit den Helden wohl nicht zugänglich (zu öffnen über den Zug am Arm einer Statue auf der Galerie). Der zweite Eingang im Erdgeschoss liegt in der Küche (hinter einem Regal), allerdings befinden sich hier immer Bedienstete. Im Keller grenzt er an die Baracken, so dass es zumindest schwierig wird ihn unbenutzt zu öffnen (zu öffnen über den Zug an einem versteckten Seil in einem als Mauselloch getarnten Loch).

Lupinez Schlafzimmer

Lupinez Schlafzimmer ist leer, das Bett unberührt. Mit etwas suchen können die Helden einen Eingang zum Geheimgangsystem des Anwesens finden (siehe Karte).

Zwischen den Wänden

Lupinez sitzt mit dem Rücken zu den Helden, allerdings wird er es hören, wenn die Tür geöffnet wird.

Wenn die Helden ihn zur Rede stellen, wird er den Helden folgendes sagen:

„Große Veränderungen stehen bevor, aber daran werdet ihr nicht mehr teilhaben. Ich werde nicht zulassen, dass ihr jetzt noch stört, was seit Jahrhunderten vorbestimmt ist!“

Lupinez greift an, wenn es die Helden nicht tun. Er rechnet sich keine großen Chancen aus, aber er steht mit dem Rücken zur Wand. Er beherrscht keinen Transversalis und selbst die Wachen kann er nicht rufen, da im Türrahmen ein Zauber verankert ist, der jedes Geräusch erstickt. Das Labor liegt im Folterkeller eines der Ahnen

der Gonralas. Dieser hatte Wert darauf gelegt, dass sein kleines Hobby nicht bekannt wird...

Werte:

IB 10 AT 6 PA 7 TP1W+2(Dolch)
RS 0 LeP 22 KO 10 MR 6 AE: 40

Duplicatus (14/12/10): 8

Paralü (12/12/9): 5

Fulminictus (12/10/10): 7

Besitz: ein silberner Dolch, einfache Robe, Börse mit 10 großen Orealen, ein Heiltrank (15 LeP), Stab mit den ersten fünf Stabzaubern

Nach dem Kampf können die Helden die Unterlagen von Lupinez erbeuten, die endlich etwas Licht ins Dunkel bringen.

Der Angriff

Während die Helden in den Folterräumen sind haben Echsenmenschen das Haus angegriffen. Sobald die Helden den lärmgedämpften Bereich verlassen hören sie die Kampfgeräusche.

Fast überall im Haus sind die Wachen überrascht worden, nur im Keller ist es dem Kommandanten der Wächter gelungen den Aufgang mit Tischen und Betten abzuriegeln, so dass die Echsen nicht in den Keller können.

In der Eingangshalle können die Helden Diago Romerez und den Anführer der Achaz sehen, einen alten, vernarbt und mit Falten übersäten Echsenmenschen, in eine alte Kapuzenrobe gehüllt. Diago bittet ihn (fleht fast), sich zurückzuziehen. Es sind bereits viele der Mitstreiter tot und es werden zweifellos noch mehr sterben, wenn der Keller auch noch gestürmt wird. Der Anführer meint barsch (auf echsisch), dass es sein muss und dass sich niemand zurückzieht, solange der Magier lebt. Diago erwidert, dass Lupinez längst geflohen sein muss. So geht das Gespräch weiter, während überall im Erdgeschoss und im ersten Stock Echsenmenschen nach weiteren Feinden suchen. Die Echsen sind unbekleidet und mit Speeren bewaffnet. Ihre Schuppen glänzen fettig und bunte aufgemalte Zeichen schmücken ihre Körper. Sie bewegen sich mit geradezu unheimlicher Eleganz und Stille durch das Haus. Immer wieder tauchen sie völlig überraschend im Sichtfeld der Spionlöcher auf. Durch die Löcher können die Helden sehen, dass die einzelnen Räume mit Leichen übersät sind. Wachen, Bedienstete, Sklaven und Echsenmenschen liegen in ihren Blutlachen. Die Helden haben nun verschiedene Möglichkeiten:

Flucht!

Die überlebenden Wachen im Keller (15 Stück) befinden sich zur Hälfte an der Treppe und zum anderen im Schlafräum, daher können die Helden hier unbemerkt die Geheimgänge verlassen. Der Kellereingang wurde allerdings von beiden Seiten verriegelt und verrammelt, da die Echsen den Fluchtweg abschneiden wollten.

Leichter ist die Flucht durch ein Fenster im ersten Stock und dann zu Fuß durch die Felder. Dabei werden sie von den Echsen gejagt und werden schließlich am Dschungelrand von dreien eingeholt.

Werte:

IB 10 AT 11 PA 8 TP1W+5(Speer)
RS 2 LeP 28 KO 13 MR 4

Besitz: Speere

Die Echsenmenschen kämpfen bis zum Tod.

Sobald sie überwunden wurden können die Helden in den Dschungel fliehen.

Ansonsten können die Helden auch über den Geheimgang in der Küche entkommen und mit Pferden aus dem Stall fliehen. Das geht relativ problemlos und dank der schnellen Pferde können die Helden auch den draußen stehenden Echsen entkommen.

Kämpfen!

Alleine zu kämpfen ist Selbstmord, das muss den Helden klar sein. Selbst wenn sie planen, durch die Eingangshalle nach draußen zu stürmen und dabei noch Diago und den Anführer mitzunehmen, müssen sie doch erkennen, dass dies zu lange dauern würde. Die anderen Echsen wären wahrscheinlich zu schnell da und könnten möglicherweise ihre Fluchtwege abschneiden. (wenn die Helden jedoch einfach nur aus dem Geheimgang rausstürmen wollen und an allen Gegnern vorbei nach draußen wollen, wird ihnen das gelingen)

Die Helden könnten sich allerdings auch mit den übrigen Wachen verbünden und einen Ausfall wagen. Die Wachen werden zwar zunächst überrascht und misstrauisch sein, wenn die Helden plötzlich auftauchen, doch letzten Endes werden sie die Geschichte der Helden glauben. Der Kommandant gibt vor, nichts von Lupinez Aktionen gewusst zu haben (was nicht ganz richtig ist) und ist für alle Vorschläge der Helden offen. Den Kellereingang aufzubrechen würde zu lange dauern und wohl die Echsen anlocken.

Eine kontrollierte Flucht über die oberen Ausgänge würde funktionieren (wie in Flucht! beschrieben).

Ein Ausfall wird von den Wachen abgelehnt, da sie nicht genau wissen, mit wie vielen Gegnern sie es zu tun haben.

Reden!

Entweder, in dem die Helden den Geheimgang verlassen oder über die Spicklöcher können die Helden versuchen mit Diago und dem Anführer zu sprechen. Diago wird den Helden dazu bringen den Helden zuzuhören. Um die Helden und die Wachen leben zu lassen, verlangt der Anführer Lupinez Leiche und einen echsischen Gürtel, der sich in seinem Besitz befinden soll. Aus den Aufzeichnungen von Lupinez ist jedoch zu erkennen, dass dieser nicht mehr hier ist. Sobald die Helden Lupinez und die seine Aufzeichnungen gezeigt haben (wozu die Helden wahrscheinlich den Geheimgang verlassen müssen!) wird der Anführer davon absehen, auch die anderen Wachen im Haus zu töten. Der Anführer wird die Helden jedoch warnen, sich in Zukunft aus der ganzen Sache herauszuhalten. Danach ziehen er, Diago und die anderen Echsen sich durch die Plantage in den Dschungel zurück. Ihnen dahin zu folgen dürfte keine gute Idee sein... Die Aufzeichnungen lassen sie zurück.

Auf keinen Fall dürfen die Echsen erfahren, dass die Helden die Artefakte haben! Dies sollte den Spielern jedoch auch klar sein. Falls trotzdem einer der Spieler etwas Entsprechendes sagt, sollte ihm dringend die Möglichkeit gegeben werden, seine Worte zu überdenken. Wenn die Echsen es trotzdem erfahren, werden sie sich nicht zurückziehen. Es wird auch nicht reichen die Artefakte zu

übergeben. Die Echsen wollen die Helden tot sehen und machen auch keinen Hehl daraus. Selbst Diago, der sich während des Gesprächs stark für das Überleben der Helden einsetzt, wird nichts mehr für sie tun können. Damit dürften alle Verhandlungen als gescheitert betrachtet werden und die Helden sollten sich dringend etwas Neues einfallen lassen.

Der Ausgang des Kampfes

Wenn es den Helden gelungen ist, die Wachen zu retten, werden diese ihnen danken. Sie werden nicht versuchen sie festzuhalten, egal was vorher vorgefallen ist. Ein paar der Wachen werden mit Pferden aus dem Stall zur Akademie reiten und dort mitteilen, was geschehen ist. Wenn die Helden sie begleiten erhalten sie dort eine Belohnung von 20 Dublonen.

Wenn die Helden (mit oder ohne Wachen) geflohen sind, haben die Echsen schließlich aufgegeben und sich zurückgezogen. Insgesamt fliehen etwa 15 Echsen, weitere 10 Leichen sind im Gebäude zu finden. Die Sklavenunterkünfte und die Außen liegende Baracke sind nicht angegriffen worden, hier wurden lediglich die Eingänge mit schweren Transportkarren blockiert. Im Haus wurden 19 Wachen und 10 Bedienstete getötet, draußen alle Patrouillen.

Nachspiel

Die Helden können nun entweder versuchen, noch etwas aus den identifizierten Füchsen herauszubekommen, doch das wird nicht besonders einträglich. Nach dem Tod von Lupinez werden sie zwar etwas gesprächiger, aber sie werden den Helden immer noch nichts erzählen, dass sie nicht bereits wissen. Von Lupinez Forschungen wissen sie nur, dass er kurz davor war, das Grabmal des Kriegsherrn zu entdecken. Genaueres wissen sie nicht.

Die Füchse werden spätestens am nächsten Tag erfahren das Lupinez Tod ist und über ihre Quellen eine Beschreibung von ihnen erhalten. Dann wird einer von ihnen (keiner den die Helden kennen) einen Meuchelmörder auf sie ansetzen.

Barakis, genannt das Messer, ist ein fähiger Vertreter seiner Kunst. Er ist ein untersetzter Mann Ende vierzig, der sich problemlos in jede Menschenmenge eingliedern kann, ohne aufzufallen. Sobald er die Helden entdeckt hat, wird er ihnen eine Weile folgen und sie studieren (er ist unauffällig genug, damit es nicht weiter auffallen sollte). Dann wird er verschiedene Attentate auf sie durchführen. Er versucht das persönliche Risiko so gering wie möglich zu halten und wird die Helden nie direkt angreifen. Wenn sie ihn entdecken wird er praktisch immer wegrennen (außer es gehört zu seinem Plan). Da er die Straßen der Stadt hervorragend kennt, dürfte eine Flucht

für ihn recht problemlos sein. Seine bevorzugten Taktiken sind Gift und Anschläge. In Schenken und Tavernen wird er das Essen der Helden mit Brakiswurzsud vergiften, das dem scharfen Geruchssinn eines Helden jedoch durch sein beißendes Aroma rechtzeitig auffallen dürfte. Wenn das nicht funktioniert, wird er einfach ein paar bezahlte Schläger anheuern, welche die Helden direkt angreifen. Sollte es den Helden gelingen Barakis zu fassen, wird dieser ihnen nicht viel helfen können, da er selbst nicht weiß, wer ihn angeheuert hat. An seiner Stelle wird dann der nächste Meuchler angeheuert (in Mirham gibt es daran wahrlich keinen Mangel).

Barakis wird jedoch eine Weile brauchen, um die Helden zu finden, so dass er nur zum Einsatz kommt, falls die Helden beschließen noch eine Zeit in der Stadt zu verbringen.

Wenn die Helden einen der Füchse aufsuchen, um mit ihm zu sprechen, wird er ihnen Schweigegeld anbieten. Den Helden werden je 10 Dublonen geboten, wenn sie sich aus den Angelegenheiten der Füchse in Zukunft heraushalten.

Rechtlich haben die Helden keine Handhabe gegen die Portex und die anderen. Zwar belasten Lupinez Unterlagen die Füchse schwer, jedoch ist es wohl unmöglich nachzuweisen, wer ein Mitglied von ihnen ist.

Mangels weiterer Spuren werden die Helden nun sicherlich versuchen herauszufinden, wo das Grabmal ist, um die Expedition aufzuhalten. Ihre beste Spur darauf ist H'Rabaal, wo das erste Grabmal liegt und wo der Gelehrte aus Lupinez Aufzeichnungen lebt.

Sollten sie keinerlei Motivation verspüren, noch weiter zu machen, werden sie nach ein paar Tagen von einem Ver-

treter der Hand Borons ausfindig gemacht (natürlich mit entsprechender Rückendeckung), der sie ausfragt. Da sie die Gefahr der Artefakte am liebsten auf Dauer gebannt sehen würden, bietet man ihnen die Aufgabe an, das Grabmal zu finden und alle Artefakte zu sichern. Dafür wird ihnen eine Belohnung von jeweils 30 Dublonen geboten. Das Geld erhalten sie natürlich im Voraus (nicht dass es gesund wäre die Hand Borons zu hintergehen)...

Zeit für eine weitere AP Vergabe:

Jeder Held bekommt erstmal 80 AP für die Teilnahme. Dazu kommt noch folgendes:

Verhalten gegenüber Anderen (Je Held):

- 20 Die Helden töten den Amtsleiter oder Portex.
- 10 Stadtgardisten oder andere NSCs grundlos beleidigt, bedroht oder angepöbelt.
- 0 Die Spieler ignorieren die NSCs so gut wie möglich.
- +10 Angemessenes Verhalten gegenüber den NSCs.

Erledigung des Auftrags (ganze Gruppe):

- 0 Die Helden sind überfordert und brauchen ständig Hilfe und Unterstützung des Spielleiters

+10 Die Helden schaffen es weitestgehend selbstständig, den Spuren zu folgen.

+20 Die Helden finden das Versteck der Füchse ohne Hilfe des Spielleiters und achten dabei auf ihre Unauffälligkeit.

Sonstiges:

+15 Beerdigen von Triencos Leiche.

-10 Die Helden brauchen mehr als zwei Versuche, um Versteck der Füchse zu finden und zu infiltrieren.

+10 Die Wachen aus dem Keller gerettet.

-15 Die Helden spielen sich unverdient als Retter der Wachen auf.

Der Weg nach Al'Anfa

Zusammenfassung:

Wenn die Helden glauben, dass Schwierigste hinter sich zu haben, haben sie sich geirrt. Auf ihrer Reise nach Al'Anfa geraten sie in die Fänge von Sklavenhändlern...

Die Straße nach Al'Anfa ist weit besser ausgebaut, als jene die ihr bisher auf eurer Reise durch Südaventurien kennen gelernt habt. Der Weg ist gepflastert und in regelmäßigen Abständen befinden sich Herbergen am Wegesrand. Immer wieder begegnen euch Karawanen und einzelne Reisende.

Am Abend des zweiten Tages ihrer Reise erreichen die Helden die Herberge „Rabenschwingen“. Sie ist bereits gut gefüllt mit Händlern, Söldnern und anderen Reisenden.

Im Verlaufe des Abends wird ein untersetzter Mann in Reisekleidung auf einen der Tische steigen und rufen, dass er dringend weitere Wachen braucht für seine Wagen auf dem Weg nach Al'Anfa. Er bietet allen Interessierten eine Bezahlung von einem großen Oreal.

Die weitere Reise wird noch etwa drei Tage dauern. Auf Anfrage wird der Händler, Tito Bernez, erzählen, dass er Mirhams feinste Waren transportiert, nämlich allerbeste

Stoffe. Er hat fünf Wagen und dachte eigentlich, dass er nicht viele Wachen braucht. Doch nun hat er gehört, dass in letzter Zeit häufiger Räuber in der Gegend gesichtet wurden. Angeblich soll sogar ein ehemaliger Korporal der Dukatengarde auf der Handelsstraße sein Unheil treiben. Daher will er lieber sicher gehen.

Zwei reisende Söldner gehen auf sein Angebot ein.

a) Wenn die Helden sich ebenfalls melden:

Bernez wird hocherfreut sein und den Helden mitteilen, dass es am nächsten Morgen nach Sonnenaufgang losgeht. Bernez wird noch ein wenig nach weiteren Wachen suchen, aber niemanden mehr finden. Schließlich wird er sich auf sein Zimmer zurückziehen. Wenn die Helden danach noch etwas zu essen oder trinken bestellen, wird einer von Bernez' Leuten unauffällig etwas langsam wirkendes Schlafgift dazugeben, während der Wirt es zu den Helden an den Tisch bringt. Nur wenn die Helden ausdrücklich darauf achten, wird es ihm zu riskant sein. Am Endergebnis wird das freilich kaum etwas ändern.

b) Wenn die Helden sich nicht melden:

Falls den Helden das Ganze verdächtig vorkommt und sie lieber nichts damit zu tun haben wollen, wird Bernez schließlich auch an ihren Tisch kommen und sie direkt fragen. Er wird die Helden nicht groß drängen, sondern ihre Ablehnung akzeptieren und es an einem anderen Tisch versuchen. Insgesamt werden sich nur die beiden

Söldner melden, weshalb sich Bernez schließlich enttäuscht auf sein Zimmer zurückzieht. Auf dem Weg dorthin gibt er einem seiner Leute ein unauffälliges Zeichen, woraufhin dieser versucht, den Helden etwas Schlafgift zu verpassen

In der Nacht

Entweder auf Grund des Schlafgifts oder wegen der vergangenen Strapazen werden die Helden schließlich ziemlich müde. Die Helden haben jeder die Wahl im Schlafsaal (ergo: der Schenkenboden, 1 kleiner Oreal) oder in einem Einzelzimmer (1 großer Oreal) zu übernachten. Etwa eine Stunde vor Morgengrauen kommen Bernez Leute, um die Söldner und die Helden einzusammeln.

Wer vergiftet wurde bekommt ohnehin nichts von seiner Gefangennahme mit. Helden die unvergiftet im Schlafsaal nächtigen steht zumindest eine Gefahreninstinkt Probe +5 zu, um rechtzeitig aus dem Schlaf aufzuschrecken. Wenn dies passiert, sollten die anderen im Schlafsaal schlafenden Helden bereits betäubt und nach draußen geschafft worden sein. Helden in Einzelzimmern werden vom Kampflärm oder den Warnrufen des Helden bei einer Sinnesschärfe Probe +5 wach. Helden, die ohne Schlafgift in einem Einzelzimmer schlafen, können mit einer einfachen Gefahreninstinkt Probe oder einer Sinnesschärfe Probe +4 hören, wie der bestochene Wirt leise die Türe aufschließt (bei mehreren Zimmern sollte eine Reihenfolge festgelegt werden, in der die Sklavenjäger vorgehen).

Sobald einer oder mehrere Helden wach sind, können sie versuchen sich gegen die Sklavenjäger zu wehren. Auf Hilfe von Außenstehenden brauchen sie dabei nicht zu hoffen. Die meisten werden so tun, als hätten sie nichts gehört, oder als würden sie schlafen. Die Söldner sind auf jeden Fall bereits betäubt und abtransportiert.

Da ein Überfall auf eine Schenke auch für Sklavenjäger gefährlich werden kann, werden sie versuchen, die Kämpfe so schnell wie möglich zu beenden. Dazu verwenden sie Dolche mit Schlafgift. Sie bemühen sich die Helden nicht zu sehr zu verletzen, weshalb sie nur Minimalschaden anrichten (3 TP, AT+3). Wenn die Helden allen Ernstes in so schwerer Rüstung geschlafen haben, dass der Stich keine Wirkung zeigt, wird einer der Jäger versuchen den Helden in einen Ringergriff (Griff +2) zu nehmen, woraufhin, der andere dann einen ‚gezielten Stich‘ versucht. Auf jeden Held kommen im Schnitt 3 Jäger. Sollten die Helden Gefahr laufen zu entkommen, sollten sie von einem bis dahin nicht gesehenen Jäger mit einem Blasrohr oder einer vergifteten Armbrust niedergestreckt werden.

Werte:

IB 10 AT 13 PA 12 TP1W+2(Dolch)

RS 2 LeP 28 KO 13 MR 4

Besitz: Schwert, Dolch, Waffenrock, evtl. leichte Armbrust, Börse mit 6-7 großen Orealen

Schließlich werden alle Charaktere betäubt sein und in den zur Schenke gehörenden Sklavenpferch gebracht worden sein.

Lautes, unangenehmes metallenes Hämmern lässt euch langsam wach werden. Eure Schädel brummen und das Sonnenlicht schmerzt eure Augen. Ihr wollt euch strecken, doch eure Arme bewegen sich nicht. Ein schweres Gewicht an eurem Hals lässt euch erkennen, dass ihr in ein Joch gespannt wurdet. Langsam wird eure Sicht klar. Ihr befindet euch in eine Art Stall. Entlang den Wänden befinden sich Reihen von schmutzigen Gefangenen, die allesamt in Jochen gefangen sind. Ketten verlaufen von Bein zu Bein und machen euch deutlich, dass dies wohl ein Sklavenpferch ist. In der Mitte des Raums befinden sich ein halbes Dutzend Gerüstete. Außerdem könnt ihr den Händler vom Vorabend erkennen. „Sie sind wach.“ hallt es plötzlich durch den Raum. Bernez dreht sich grinsend um. „Ah, sehr schön.“ seine Stimme tönt unangenehm schrill und schmerzt in euren Ohren.

Langsam verschwinden die Nachwirkungen des Gifts und die Helden werden damit konfrontiert, dass sie nun Besitz des Tito Bernez sind. Bernez wird sich gar nicht erst damit aufhalten, irgendwelche Fragen zu erklären, sondern den Abmarsch befehlen. Die anderen Sklaven setzen sich in Bewegung, wenn die Helden sich weigern, bekommen sie Bernez' Neunschwänzige zu schmecken.

Es handelt sich um einen Trupp von insgesamt 40 Sklaven und 12 Wachen. Dazu kommt ein Zweispanner, auf dem Reiseutensilien, Rationen, Werkzeug, Waffen und die Ausrüstung der Helden transportiert werden. Die Sklaven sind in zwei Reihen aneinandergelockt. Die Ketten wurden nicht zusammengeschmiedet, sondern werden von schweren Eisenbolzen zusammengehalten. Die Bolzen sind mit Hämmern festgeklopft worden, so dass ohne richtiges Werkzeug wohl keine Chance besteht, die Bolzen auf der kurzen Reise weit genug zu lockern. Die Joch sind einfach zwei Holzbretter, die mit einer Angel an der einen Seite und einem simplen Schloss auf der ande-

ren zusammengehalten werden. Das Schloss zu knacken, wäre nicht besonders schwer, wenn man das erforderliche Werkzeug dazu hätte. Leider wurde den Helden alles außer der Kleidung die sie tragen (auch Rüstung) abgenommen. Die Sklavenjäger sind professionell genug, um versteckte Ausrüstung fast immer zu finden. Die Joche zu zerbrechen ist ab Körperkraft 13 möglich und erfordert eine KK Probe +5 (Ein Versuch pro Tag). Das Beschädigen des Jochs wird mit 4 Peitschenhieben bestraft, außerdem darf der Delinquent für den Rest der Reise ein metallenes Joch tragen. Nicht nur, dass dies schwerer ist, es heizt sich auch in der Sonne auf und macht so die weitere Reise zur wahren Tortur (1W3 SP pro Tag).

Von den anderen Sklaven erfahren die Helden, dass sie auf dem Weg nach Al'Anfa sind, um dort verkauft zu werden. Die meisten der anderen Sklaven wurden von Sklavenjägern gekauft, aber ein paar sind auch einfach nur Reisende gewesen, die Bernez unterwegs entführt hat.

Bernez selbst oder die Wachen werden nicht mit den Helden sprechen, sondern lediglich mit Bestrafung drohen, wenn sie zu laut werden.

Die Reise selbst ist anstrengend und Flucht praktisch unmöglich. Die Jäger sind aufmerksam und erfahren, sie kennen die viele der gebräuchlichen Sklaventricks und werden wahrscheinlich die meisten Pläne der Helden bereits kennen. Erkannten Magieanwendern (z.B. an der Gildentätowierung) wird klar gemacht, dass wenn sie irgendwas anstellen, ihre Freunde getötet oder zumindest verstümmelt werden. Abgesehen davon, dass alles Zaubern in den Ketten um 2 erschwert ist und wegen des Jochs keine Gesten möglich sind.

Nachts werden die Sklaven entweder in Pferchen von Herbergen untergebracht, oder sie übernachteten am Wegesrand. Zu essen gibt es Brot und Wasser.

Am Morgen des vierten Tages kommen die Helden endlich in Al'Anfa an.

4. Al'Anfa

Zusammenfassung:

Hier werden die Helden mit dem Sklavenleben in Kontakt kommen und feststellen, dass eine Flucht schwerer ist, als sie vielleicht erwartet haben.

Das erste, was euch auffällt, als die schwarze Perle des Südens vor euch auftaucht ist, dass sie tatsächlich schwarz ist. Erbaut auf den abgestuften Obsidiansklippen wirken die weißen Gebäude der Stadt fast wie Figuren auf einem Ilmanbrett. Am Stadttor werdet ihr recht schnell durchgelassen, nachdem Bernez dem wachhabenden Offizier einen kleinen Beutel zugesteckt hat. Andere Reisende scheinen hier jedoch länger beschäftigt zu sein.

Die Straßen sind gefüllt mit Menschen aus den unterschiedlichsten Regionen. Ihr seht Thorwaler genauso wie Zwerge oder Novadis. Keiner scheint irgendwelche Notiz von euch zu nehmen, was bei dem immerwährenden Lärm der Stadt auch verwunderlich wäre. Wo Städte des Nordens voll und lärmend sind, platzt Al'Anfa scheinbar aus allen Nähten. Überall preisen brüllende Händler ihre Waren an, torkeln singende Söldner durch die Gassen und lachende Bürger unterhalten sich mehr schreiend als redend auf den Straßen. Es ist schwer, seine eigenen Gedanken zu verstehen und es erscheint fast wohltuend, als ihr endlich in eine Art Lagerhaus nahe dem Hafen geführt werdet und man mit einem großen Holztor den Lärm der Stadt etwas aussperrt.

Die Helden befinden sich in Bernez Sklavenpferch, praktisch einem Lagerhaus mit ein paar abgetrennten Räumen.

Bernez Vertrauter, ein nervöser dürrer Südländer begrüßt ihn und beginnt dann die Sklaven zu begutachten. Er macht verschiedenfarbige Zeichen auf ihrer Kleidung, um sie in verschiedene Gruppen einzuteilen.

Bernez läuft gerade die Reihen der Sklaven ab, um sie noch einmal selbst zu begutachten, als jemand an die große Pforte hämmert.

Zwei der Wachen öffnen das Tor und eine kleine Prozession kommt wortlos herein. Der offensichtliche Anführer, ein in teure schwarze Roben gehüllter Südländer, wird von vier Gerüsteten begleitet. Auf ihren Rüstungen ist ein Wappen zu sehen, das euch unbekannt ist. „Ah, Thelondrios, ich hatte nicht so früh mit der Ehre eines Wiedersehens gerechnet.“ begrüßt ihn Bernez. Der andere winkt ab. „Spart euch die Freundlichkeiten. Wie man hört habt ihr neue Sklaven?“ „Ja, wohl. Sie kommen bereits morgen zum Markt. Ich darf doch hoffen, dass ihr mitbieten werdet? Diesesmal habe ich ein paar wahre Prachstücke.“ Thelondrios verschränkt kurz die Arme vor der Brust. „Natürlich werde ich nicht bieten. Auktionen sind etwas für den Fana und mein Herr schätzt es nicht, wenn seine Geschäfte in der Öffentlichkeit abgewickelt werden.“ Bernez verbeugt sich und macht ein paar Schritte zurück. „Ich darf aber darauf hinweisen, dass die Gesetze der Stadt-“ „Tut nicht so, als würdet euch die Gesetze viel scheren.“ unterbricht ihn Thelondrios. Dann beginnt er die Sklavenreihen abzuschreiten und sie kritisch zu begutachten. „Das wollt ihr auf der Auktion anbieten? Mir scheint ihr müsstet dafür zahlen, dass man sie euch abnimmt.“ Bernez will etwas erwidern,

aber Thelondrios schneidet ihm mit einer Handbewegung das Wort ab. „Ich nehme den hier, den, den und die dort drüben.“ Wobei er auf euch deutet. „Ich zahle euch 800 Dublonen. Ist das zufriedenstellend? Und bevor ihr antwortet bedenkt was mit den letzten Sklaven war, die ihr meinem Herrn verkauft habt.“ Bernez schluckt schwer. „A-Achthundert ist völlig ausreichend.“ Dann gibt er seinen Wachen ein Zeichen und sie beginnen die ausgewählten Sklaven loszumachen und neu zusammenzuketten.

Mit Thelondrios, seinen Wachen und 3 anderen Sklaven machen die Helden sich auf den Weg durch die Stadt. An Flucht ist in so einer Situation natürlich nicht zu denken. Selbst wenn die Helden sich irgendwie befreien, werden sie nach wenigen Metern von der Stadtgarde wieder eingefangen und zurückgebracht (wo die Wächter sich von Thelondrios eine kleine Belohnung abholen). Schließlich kommen die Helden zu einem zweistöckigen, weiß getünchten Gebäude, das direkt an die Obsidianklippen gebaut wurde. Über dem Eingang sehen die Helden dasselbe Zeichen, wie auf den Waffenröcken der Wachen. APAnfische Helden werden den Bau als eines der Anwesen von Horun, genannt der Giftfürst von APAnfa, erkennen.

Hier lässt Horun den Großteil seiner Produkte von einigen Alchemisten herstellen. Auch ein dezenter Verkaufsraum existiert hier, wo geneigte Kunden für den entsprechenden Preis das Gegengift ihrer Wahl erwerben können. Den Gerüchten zufolge sogar noch bedeutend mehr, wenn der Preis stimmt...

Der ganze Trupp betritt das Anwesen durch einen Seiteneingang (siehe Karte). Er wird normalerweise zur Warenanlieferung benutzt und mündet direkt in einem Lagerraum. Wie im restlichen Gebäude befinden sich hier einige Wachen (immer etwa ein halbes Dutzend. Thelondrios wird sofort von einem von ihnen mit einer Verneigung begrüßt und ihm wird mitgeteilt, dass Meister Horun bereits auf ihn wartet. Thelondrios weist den Wächter an, die Helden in den Keller zu bringen.

Die Helden werden durch eine Tür eine steinerne Treppe hinunter geführt, die offenbar bis unter die Klippe führt. Hier werden die Helden in zu je drei Mann in die Zellen gesperrt. Insgesamt sind außer den Helden hier noch zehn andere Sklaven eingesperrt.

Nach etwa einer Stunde kommt Thelondrios in Begleitung von Horun, einem hoch gewachsenen Mann in kunstvolle schwarzgrüne Roben gekleidet wieder.

„Ah, sehr gut.“ meint Horun anerkennend, als er die Zellen abgeht. Bei eurer Zelle angekommen klatscht er erfreut in die Hände. „Die hier sind ja geradezu perfekt. Mach sie fertig Thelondrios, ich will noch heute Abend mit ihnen beginnen.“

Die Helden sind noch abgekämpft von der Reise (alle Attribute und Proben um 2 erschwert, außerdem ist ihre Ausdauer auf die Hälfte reduziert), weshalb es den fünf Wachen möglich sein dürfte, die Helden im Griff zu halten. Die Helden werden nicht verletzt, auch wenn sie ausbrechen wollen.

Werte der Wachen:

IB 9	AT 13	PA 12	TP1W+3(Kurzschw.)
RS 2	LP 28	KO 13	MR 4

Ausrüstung: Kurzschwerter, Dolche, Waffenröcke, Börse mit 3-5 großen Orealen

Die Helden werden einzeln ins Labor geführt, wo sie ausgezogen und von Hausklaven gewaschen werden. Danach lässt Horun sie auf eine Waage steigen und beginnt sie zu messen. Dabei stellt er auf seine höfliche Art und Weise einige Fragen über Herkunft, Vergangenheit (Beruf), Krankheiten usw. Was auch immer die Helden antworten (selbst wenn sie nichts sagen) wird Horuns Meinung von der Eignung des Helden noch bestärken. Danach wird dem Held ein einfacher Lendenschurz verpasst und er wird wieder in die Zelle geschickt (Ihre Kleidung wird in einem Fass im Labor aufbewahrt). Das wird mit allen Helden und den anderen Sklaven gemacht.

Danach ist später Nachmittag, was die Helden jedoch nur schwer nachverfolgen können, da es keine Fenster gibt. Allein einige Öllampen hüllen die schwarzen Wände in ein schummriges Halbdunkel. Diesen und den nächsten Tag lang werden die Helden geschont. Horun lässt sie allein und mit ihm verschwinden auch alle, bis auf eine Wache. Sie bekommen dreimal täglich relativ gutes Essen (fettiger Fleischartopf und Wasser) und bleiben eigentlich die ganze Zeit über in ihrer Zelle.

Die ganze Zeit über hören die Helden den Baulärm, da neben dem Labor ein weiterer Raum in den harten Fels getrieben wird. Gegen Mittag wird der am ungefährlichsten aussehende Held (vorzugsweise Frauen) aus der Zelle geholt, um die Gänge zu putzen. Der Held bekommt einen Holzeimer, Wasser und einen Lumpen und darf so seine Zeit verbringen. Der Wächter passt dabei genau auf. Nach etwa einer halben Stunde gibt es von der Baustelle einen Tumult. Der Bauleiter schickt einen der Sklaven nach oben, um Horun zu holen. Dieser kommt kurz darauf mit seinen Wächtern und geht zusammen mit dem Bauleiter zur Baustelle. Der putzende Held kann dabei hören, wie der Bauleiter erzählt, dass die Sklaven irgendwo hin durchgebrochen sind. Mit fortschreitendem Putzdienst wird der Held näher an die Baustelle kommen und sehen, dass dort alle um ein Loch in der Wand des fast fertigen Raums stehen. Horun weist einen der Wächter an eine Fackel und ein Seil zu holen.

Der Held wird währenddessen ins Labor geschickt, um dort zu putzen, wodurch er nicht sehen kann, was am Loch geschieht. Hier liegt einiges an alchemistischen Zutaten und Operationsbesteck herum. Der Wächter passt natürlich genau auf, dass der Held nichts einsteckt. Plötz-

lich gibt einen großen Aufschrei von der Baustelle. Rufe nach einem Medicus werden laut, während Horun versucht die anderen zu beruhigen. Nach einem Moment rennen zwei Wächter mit der kopflosen Leiche eines dritten von der Baustelle weg nach draußen. Der Aufpasser wird dadurch abgelenkt genug sein, damit der Held etwas einstecken kann.

Danach wird der Held von der geschockten Wache wieder in die Zelle gesperrt. Gleich darauf kommen der Bauleiter und Horun auf ihrem Weg nach draußen an den Zellen vorbei. Horun sagt, dass er keine weiteren Erkundungen der Gänge plant und dass der Zugang versiegelt werden soll.

Flucht

Nachdem Horun gegangen ist sind die Helden wieder mit der einen Wache und dem Bautrup (1 Leiter und 4 Sklaven, alle unbewaffnet) allein. Mit Hilfe des im Labor Erbeuteten oder mit ein paar Tricks sollte es den Helden gelingen aus der Zelle zu entkommen. Die Wache hat den Schlüssel und wird hauptsächlich auf ihrem Stuhl an der Gangbiegung sitzen (aber nicht schlafen). Etwa alle halbe Stunde sieht er kurz nach dem Bautrup (was höchstens eine halbe Minute dauert) und danach in die einzelnen Zellen (er betritt sie nicht, sondern sieht bloß nach). Den Schlüsselbund mit den Schlüsseln für die Zellen trägt er an seinem Gürtel.

Das Schloss einer Zelle schnell mit einem geeigneten Werkzeug zu knacken dauert etwa 20 Sekunden und erfordert eine Schlösser knacken Probe +5. Das könnte die Wache allerdings hören. Da die Helden, wenn sie hier scheitern definitiv tot sind, sollte das aber vom Plan der Helden abhängig gemacht werden. Wenn die Helden lieber Wert darauf legen, das Schloss leise zu öffnen, werden sie mehrere Versuche brauchen. Das Schloss zu knacken, während der Wachmann auf seinem Stuhl sitzt ist nicht möglich, da er es zwangsläufig sehen würde. Insgesamt erfordert das langsame Knacken 1W6 erfolgreiche Schlösser knacken Proben +2. Pro Gang des Wachmanns ist ein Versuch möglich.

Sollte der Held ein alchemistisches Mittel aus dem Labor geschnappt haben, beinhaltet es ein leicht ätzendes Betäubungsmittel. Der Wachmann hat einen Weinschlauch bei seinem Stuhl liegen, aus dem er immer wieder trinkt. Es ist unwahrscheinlich, dass es den Helden gelingt ihn zu vergiften, aber wenn, wird der Wachmann es nach einem großzügigen Schluck am Geschmack merken, aufstehen auf den Ausgang zu eilen und dann bei den Zellen anfangen zu torkeln, wobei er den Gitterstäben gefährlich nahe kommt.

Das Mittel ist nicht ätzend genug, um das Türschloss durchzubrennen, aber es brennt in den Augen, wenn man es dorthin spritzt bekommt...

Wenn der putzende Held nichts aus dem Labor hat mitgehen lassen, habe sie immer noch die Dinge in der Zelle: ihre Streifenschurze, etwas Stroh (das NICHT geeignet ist, um das Schloss zu knacken) und einen Holzzeimer für ihre Geschäfte.

So oder so sollte es den Helden gelingen zu fliehen. Falls die Helden lieber abwarten wollen, was man mit ihnen

vorhat, oder ihnen kein vernünftiger Plan einfällt, beginnen am Morgen des nächsten Tages die Experimente. Horun kommt mit vier seiner Wachen. Der Bautrup wird raus geschickt und zwei der anderen Sklaven, werden aus den Zellen geholt. Im Labor werden beide auf die Tische gefesselt und bekommen jeder eine Dosis eines Giftes. Einer der beiden bekommt darüber hinaus eine unzureichende Dosis eines Gegengiftes verpasst. Nachdem beide tot sind, beginnt Horun damit sie aufzuschneiden. Die ganze Zeit über diktiert er einem Helfer, was er sieht, so dass die Helden die Vorgänge leicht mitverfolgen können. Solange Horun und seine Wachen hier sind ist an Flucht natürlich nicht zu denken. Nachdem er fertig ist, lässt Horun noch eine dezente Ankündigung von sich, morgen mit einem der Helden weitermachen zu wollen.

Nachdem die Wache überwunden wurde, haben die Helden die Wahl: entweder sie flüchten nach oben durch das Lager oder durch den mysteriösen Durchgang.

Über das Lager:

Nach oben zu fliehen ist ziemlich selbstmörderisch, aber eventuell schaffbar. Die vielen Kisten und Fässer bieten etwas Deckung vor dem halben Dutzend Wachen, die hier herumstehen und gelegentlich etwas nach oben zu den Laboren bringen. Das größte Problem dürfte sein, unauffällig durch das verriegelte Tor zu kommen, ohne entdeckt zu werden...

Durch den Durchgang:

Der Bautrup wird sich den bewaffneten Helden nicht zur Wehr setzen und tun, was sie verlangen. Die Bautruppsklaven werden sich unsicher sein und lieber hier bleiben, wenn ihnen angeboten wird mit den Helden zu fliehen.

Der geheime Durchgang führt ins berühmt-berüchtigte Labyrinth Al'anfas. Es ist stockfinster in den glatt behauenen Obsidiangängen und immer wieder sind gefährliche Fallen auf die Gänge verteilt. Alle paar Meter befinden sich Abzweigungen nach links und nach rechts. Hin und wieder sogar nach oben oder nach unten...

Einer der Sklaven, Kaleth, wird die Geschichten von dem in die Klippen getriebenen Labyrinth kennen. Er kann den Helden erzählen, dass fast jeder, der es je betreten

hat, nicht mehr herausgekommen ist. Allerdings gibt es Gerüchte, dass es einige geheime Eingänge und Schätze dort gibt.

Die Helden befinden sich bereits am äußersten Rand des Labyrinths, so dass sie keine weite Distanz zum nächsten Ausgang zurücklegen müssen. Die Helden werden hoffentlich so intelligent sein, sich von der Klippe weg zu orientieren.

Egal welchen Weg die Helden einschlagen, folgende Fallen müssen sie überwinden:

Die Stachelgrube

Bereits nach wenigen Metern kommt eine drei Schritte lange, zwei Schritte tiefe Fallgrube, die mit gefährlichen Metallstacheln versehen ist. Sie ist nicht abgedeckt und im Schein einer Lampe sofort zu sehen. Die Helden sollten sich nur nicht im Dunkeln durch die Gänge tasten...

An den Rändern gibt es einen kleinen Absatz, über den die Helden die Falle überwinden können.

Gruftasseln

Keine wirkliche Falle, trotzdem müssen sich die Helden mit zwei Gruftasseln auseinandersetzen.

Werte:

IB 4	AT 11	PA 5	TP1W+3
RS 4	LeP 25	KO 10	MR 12

Die Asseln fliehen, wenn sie auf unter 15 LeP reduziert wurden.

Das Schattenpodest

Der Weg öffnet sich zu einem halbrunden Raum in dessen Mitte ein kleines einfaches ein Schritt hohes Podest steht. Weitere Wege führen aus dem Raum weg.

Im Schein eurer Lampen betrachtet ihr das Podest genauer und erkennt, dass sich auf dem einfachen Obsidianzylinder die lebensechte Nachbildung eines Rabens befindet.

Die Augen spiegeln den Schein der Lichter unnatürlich hell wieder und die Schatten der Schwingen beginnen sich auf unheimliche Art im ganzen Raum auszubreiten, sogar dorthin wo kein Schatten hingelangen dürfte. Dort wo sie euch berühren spürt ihr den Druck, als würden sie euch festhalten. Ehe ihr euch verseht könnt ihr euch kaum noch bewegen.

Die Schattenfesseln halten die Helden an Ort und Stelle fest, notfalls für immer. Da der Griff aber immer fester wird, erhalten die Helden mit der Zeit auch Schaden. Die einzige Möglichkeit dieser gefährlichen Falle zu entkommen ist entweder den Raben zu zerstören (was aufgrund der eingeschränkten Bewegung schwer ist), oder alle Lichtquellen zu löschen.

Der Ausgang

Im Dunkeln werden die Helden sich vorwärts tasten müssen, wenn sie kein Licht mehr machen können. Schließlich werden die Helden einen ganz schwachen Lichtschein wahrnehmen, der durch einen Riss in der Wand fällt. Wenn die Helden Licht haben, sehen sie stattdessen eine Ratte in einem Loch in der Wand verschwinden. Sobald sie durchsehen, können sie den Fackelschein wahrnehmen.

An dieser Stelle verläuft eine kleine Höhle nahe am Labyrinth vorbei. Das Licht gehört zur Fackel von Phexlieb Torq, der hier unten auf Rattenjagd ist. Er ist nicht besonders intelligent und die Kommunikation durch das Loch ist schwierig, so dass er den Helden wohl kaum helfen wird. Aber zumindest wird er auf der anderen Seite bleiben, um zu sehen was passiert.

Mit etwas Gewalt ist es möglich, durch die Wand zu brechen. Offenbar wurde bereits beim Bau dieses Teils des Labyrinths zu der auf der anderen Seite liegenden natürlichen Höhle durchgebrochen und man beschloss den Durchgang wieder zu versiegeln.

Kaum durchgebrochen finden sich die Helden in einer etwa anderthalb Schritte hohen, recht weitläufigen, natürlichen Höhle wieder. Phexlieb steht hier gebückt mit seiner Fackel und einigen toten Ratten in der Hand.

Phexlieb Torq gehört die Schenke „Schlundloch“, eine ziemlich heruntergekommene Spelunke. Beim Bau des Kellers stieß er auf diese natürliche Höhle und benutzt sie nun als erweitertes Lager. Außerdem grub er mit ein paar Freunden einen geheimen Zugang zum Schlund, dem Elendsviertel der Stadt. Seine Freunde benutzten diesen Durchgang gelegentlich zum schmuggeln von Diebesgut. Phexlieb hat damit nichts am Hut, aber es kommen immer wieder Ratten durch den Schlundeingang, weshalb er hier unten regelmäßig nach ihnen jagt, damit sie sich nicht an seinen Sachen vergreifen.

Nachdem die Helden erklärt haben, wer sie eigentlich sind, wird er sie darüber aufklären wo sie sich momentan befinden. Wenn die Helden die anderen Sklaven befreit haben, werden diese das als Geschenk der Götter betrachten und darauf drängen, sich zunächst im Schlund zu verstecken.

Phexlieb wird die Helden nicht aufhalten, solange sie sich nicht an seinen Sachen vergreifen...

In der Stadt

Wenn die Helden denken, dass sie jetzt aus dem Größten raus sind, irren sie sich. Sie haben kein Geld, kaum Ausrüstung und werden in der Stadt von Sklavenjägern gesucht. In Al'Anfa werden entflohenen Sklaven recht effektiv gejagt. Wenn die Sklaven durch das Labyrinth geflohen sind, wird zwar vermutet, dass sie tot sind, trotzdem wird zumindest für eine Woche eine hohe Belohnung (300 Dublonen allein für die Helden) auf sie ausgesetzt. Wenn die Helden jedoch über das Lager entkommen sind, wird die Belohnung in den nächsten drei Wochen sogar stetig erhöht.

Mehrere professionelle Sklavenjäger haben daher eine Beschreibung der Helden, was bei besonders auffälligen Konstellationen (Elfen, Zwerge, etc.) das Bewegen durch die Stadt bedeutend erschweren kann.

Außerdem ist auch der Schlund eine recht gefährliche Gegend, für Leute die nicht so aussehen, als ob sie sich gut verteidigen können. Es gibt zwar auch hier Geschäfte, aber auch viel zwielichtiges Gesindel.

Aktionen der Sklavenjäger

- An jedem Stadttor halten sie die Augen offen.
- Sie patrouillieren an den Docks
- Sie ziehen durch die Schenken
- Sie überwachen die Orte wo man leicht an Nahrung, Wasser und Geld kommt, wie Märkte und öffentliche Plätze.

Die Helden werden überlegen müssen, wie sie jetzt vorgehen wollen. Im Schlund werden die Jäger zwar nicht nach ihnen suchen, doch sie können es sich nicht leisten abzuwarten, bis die Jäger aufgeben. Die Helden werden außerdem ihre Sachen zurückhaben wollen, die immer noch Bernez hat (und sich wahrscheinlich an ihm rächen wollen).

Die anderen Sklaven werden erst mal im Schlund bleiben wollen, so dass die Helden auf sich gestellt sind.

Zurück bei Bernez

Mit etwas Mühe können sich die Helden in der Stadt orientieren und so Bernez Lagerhaus wieder finden. Natürlich sollten sie etwas unternehmen, um nicht von den Sklavenjägern entdeckt zu werden. Die Jäger verhalten sich größtenteils nicht besonders unauffällig. Sie fragen die Leute, ob sie etwas wissen und versuchen oftmals, von höher gelegenen Positionen einen besseren Überblick zu bekommen, so dass die Helden ziemlich schnell feststellen können, dass sie gesucht werden.

Das Lagerhaus selbst finden die Helden ziemlich unbewacht vor. Bernez hat die angeheuerten Sklavenjäger fortgeschickt, da er nicht plant allzu bald erneut auf Tour zu gehen. Er ist in seinem Büro und prüft die echsische Artefakte und hofft, viel Geld damit zu machen. Im Hauptraum sind außerdem noch zwei Wachen.

Werte der Wachen:

IB 9	AT 9	PA 9	TP1W+3(Kurzschw.)
RS 2	LP 28	KO 13	MR 4

Besitz: Kurzsword, Dolch, Waffenrock, Börse mit 2-4 kleinen Orealen

Werte von Bernez:

IB 11	AT 12	PA 10	TP1W+4(Schwert)
RS 1	LP 24	KO 10	MR 5

Besitz: Schwert, Dolch, etwas bessere Kleidung, eine Dosis Olgrinwurz

Die Wachen fliehen, wenn sie auf unter 10 LeP reduziert wurden.

Bernez kämpft bis zum Tod. Er hält ein paar poplige Sklaven nicht für ernstzunehmende Gegner. Außerdem hat er bereits von ihrer Flucht gehört und will nun die Belohnung einstreichen.

Die Helden finden im Lager ihre gesamte Ausrüstung wieder, nur das Geld wurde entfernt und Bernez' Geldkiste hinzugefügt (insgesamt 100 Dublonen in verschiedenen Münzen, falls der Wert in der Kiste niedriger ist als die Geldbestände der Helden, sollte entsprechend erhöht werden). Außerdem finden die Helden noch die Sklavenjägersausrüstung (Ketten, Peitschen, Neunschwänzige, Jochs, etc.), 2 Heiltränke (15 LeP), eine leichte Armbrust, 20 Bolzen, 5 Dosen Schlafgiftpulver, eine Pfeife und 10 Unzen Mohakka.

Flucht aus Al'Anfa

Wieder mit Geld ausgestattet ist es nicht mehr besonders schwierig für die Helden Vorräte, Ausrüstung und Wasser zu bekommen. Es gibt schlicht und ergreifend zu viele Geschäfte in der Stadt, als dass die Sklavenjäger jedes von ihnen überwachen könnten.

Aus der Stadt zu entkommen, kann auch schwer werden. Die Helden haben keine Pässe und sollten sich eine gute Geschichte überlegen warum das so ist. Es ist zwar kein Verbrechen, ohne Pass erwischt zu werden (ein Pass bedeutet nur, dass man bei der Einreise die erforderlichen Steuern und Genehmigungen bezahlt hat), aber es kann natürlich passieren, dass die an den Stadttoren anwesenden Sklavenjäger Verdacht schöpfen.

Außerhalb der Stadt

Je nachdem, wie lange das Kopfgeld auf die Helden besteht (eine Woche oder drei), kann es passieren, dass die Helden auch auf ihrer Reise nach H'Rabaal noch Schwierigkeiten bekommen:

- Sklavenjäger informieren die umliegenden Plantagen und gehen dort auf Lauer, falls die Helden hier Nahrung stehlen wollen.
- Die Jäger beobachten aus demselben Grund die an der Straße liegenden Schenken und Herbergen.
- Auf der Straße gibt es immer wieder Patrouillen, so dass sich die Helden entweder eine sehr gute Tarnung zulegen sollten, oder besser durch den Dschungel reisen.

Die Reise nach H'Rabaal

Auf der Straße zu Reisen ist relativ sicher, von den Sklavenjägern einmal abgesehen. Die Straße ist nicht so gut ausgebaut, wie zwischen Al'Anfa und Mirham, so dass sie sich während des Mittagsregens in die reinste Schlammstrecke verwandelt. Reisende vermeiden es, während dieser Zeit weiter zu ziehen, da man im Regen ohnehin nicht besonders weit sehen kann und nur riskiert, dass die Wagenräder stecken bleiben oder die Pferde sich verletzen.

Es gibt in regelmäßigen Abständen Herbergen, allerdings ist es auch kein seltener Anblick, Lager von Händlern und Karawanen nachts und mittags am Straßenrand zu sehen. Im Dschungel zwischen H'Rabaal und Al'Anfa finden sich immer wieder weitläufige Plantagen, hauptsächlich mit Obst oder Gemüse, oder Weideflächen für Nutztiere.

Wilde Tiere sind relativ häufig anzutreffen, weshalb die Plantagenwächter gerade nachts sehr aktiv sind.

Die Strecke selbst ist sowohl auf der Straße als auch im Dschungel ziemlich hügelig aufgrund der diversen Ausläufer des Regengebirges.

Wasser ist in zahlreichen Rinnalen und Sumpfsen zu finden, birgt jedoch die schon beschriebenen Risiken.

Rund um H'Rabaal ist das Gelände sumpfig, was für Dschungelreisende recht schnell gefährlich werden kann. Überwachsene Sumpfsen können dank hoch liegender Baumwurzeln wie fester Boden wirken. Für nicht Ortskundige ist das fast unmöglich rechtzeitig zu bemerken.

Auf der Straße dauert die Reise 6 Tage, im Dschungel entlang der Straße 8. Schließlich werden die Helden jedoch in H'Rabaal ankommen.

Zeit für eine AP Vergabe:

Jeder Held bekommt erstmal 40 AP für die Teilnahme. Dazu kommt noch folgendes:

Verhalten gegenüber Anderen (Je Held):

- 5 Unnötiges Anpöbeln von Torq oder den Mitsklaven.
- 0 Die Spieler ignorieren die NSCs so gut wie möglich.
- +5 Angemessenes Verhalten gegenüber den NSCs.

Erledigung des Auftrags (ganze Gruppe):

- 0 Die Helden sind überfordert und brauchen ständig Hilfe und Unterstützung des Spielleiters
 - +10 Die Helden schaffen es weitestgehend selbstständig, aus der Gefangenschaft zu entkommen.
 - +20 Die Helden entkommen ohne Hilfe des Spielleiters und achten auf ihre Unauffälligkeit beim Verlassen der Stadt.
- Sonstiges:
- +10 Retten der anderen Sklaven

5. H'Rabaal

Endlich erreicht ihr den Rand des Tales von H'Rabaal. Der Dschungel wurde hier mit Brandrodung zurückgedrängt, wodurch ihr freien Blick auf die vor euch liegende Stadt habt.

Geradezu exotisch mutet die Mischung aus den uralten Steinbauten der Echsen und den modernen Häusern der Menschen Selbst im südlich gelegenen Dschungel seht ihr immer wieder die mysteriösen Steinbauten das Blätterdach durchbrechen. Etwas außerhalb der Stadt könnt ihr auch die Quelle des Jalobs sehen, der hier aus einigen kleinen Strömen zusammenläuft.

H'Rabaal hat auf Grund des sumpfigen Untergrunds keine Stadtmauer. Es gibt auch kaum Stadtwachen, so dass die Helden nur in extremen Fällen mit ihnen zu tun bekommen werden. Allerdings werden die Helden in der Stadt immer wieder auf Leute der Charazzar treffen, die immer die Augen nach entflohenen Sklaven offen halten, um sie auf den zahlreichen Plantagen einzusetzen. Solange die Helden allerdings nicht grade in Streifenschurzen herumlaufen, werden sie kaum Ärger bekommen.

Die Stadt an sich ist recht friedlich und auch ziemlich ruhig. Hier leben überdurchschnittlich viele freie Mohas (etwa einer von zehn), außerdem gibt es im Süden der Stadt einige Hütten der Echsenmenschen, die sich bis zu den nahen Zilitensümpfen erstrecken.

Echsenmenschen gehören zum normalen Stadtbild, allerdings bleiben sie normalerweise unter sich.

Es gibt in der Stadt eine Vielzahl von alten Echsenruinen, so dass die Helden wahrscheinlich etwas Schwierigkeiten haben werden, herausfinden zu können, wo sie mit ihren Nachforschungen beginnen können. Darüber hinaus gelten den Echsen manche Ruinen als heilig, so dass sie versuchen andere Rassen von ihnen fern zu halten. Sie werden Eindringlinge nicht verletzen, da dies Ärger mit den Charazzar bedeuten könnte, trotzdem sind sie recht geübt darin, ihren Willen klarzumachen.

Händler, Schenken und Märkte

In H'Rabaal können die Helden einige Dinge kaufen, die sie anderswo nicht bekommen würden. Gerade Rüstungen aus Iryanleder, sowie exotische Kräuter und Tinkturen sind hier weit leichter zu finden, als im Norden.

Wenn die Helden hier nach Echsengelehrten fragen, werden sie recht wenig herausfinden. Die Helden werden zwar hören, dass hin und wieder Magier von der Akademie in Mirham kommen und auch ansonsten sind öfters reisende Gelehrte in der Stadt, aber solche Leute bleiben

für gewöhnlich unter sich. Generell bekommen die Helden erzählt, es mal beim Hesindetempel zu versuchen.

Das Gebiet der Echsenmenschen

Der Stadtteil der Achaz setzt sich aus alten Ruinen und einfachen Hütten zusammen. Es gibt hier durchaus ein paar wenige Geschäfte, allerdings keine echten Schenken oder Herbergen. In den Geschäften kaufen in erster Linie Echsen ein, aber auch mancher Reisender kommt aus Neugier hier her. Die Achaz sind ein recht schweigsames und meist sehr geduldiges Volk, weshalb der Handel mit ihnen schnell etwas frustrierend werden kann.

Viele Echsenmenschen kennen die Geschichte vom Kriegsherrn, doch im Normalfall werden sie mit Nichtachaz nicht darüber sprechen. Drüber hinaus besteht die Gefahr, das die H'Rukzzar von den Helden erfahren. Wenn dies geschieht, werden sie den Helden zwei ihrer Leute hinterher schicken, die sie tagsüber beschatten, was die Helden aber recht bald merken werden. Abends ziehen sich die Echsen zur Hütte ihres Anführers (siehe unten) zurück, bei Sonnenaufgang machen sie sich erneut auf die Suche nach den Helden.

Wenn die Helden mit Bestechung vorgehen oder einen der weniger traditionell eingestellten Achaz finden können (am ehesten in Geschäften oder außerhalb des Echsenstadtteils), werden die Helden erfahren, dass eine der Ruinen im Echsenviertel mit der Legende vom Kriegsherrn zu tun hat.

Der Hesindetempel

Der Hesindetempel H'Rabaals kann wohl ohne Übertreibung als einer der ungewöhnlichsten in ganz Aventurien bezeichnet werden. Er wurde im Inneren des Panzers einer Riesenschildkröte gebaut. Im Inneren misst er am höchsten Punkt eine Höhe von etwa 4 Schritt und hat einen Durchmesser von 6 bis 10 Schritt.

Drei große Eingänge lassen genug Licht ins Innere, um den Tempel in ein beständiges Halbdunkel zu hüllen. Der Raum für die Gläubigen ist nur recht klein (etwa die Hälfte des Tempels), um mehr Platz für die Schriftensammlung zu lassen.

Hesindro Usariez, der Hochgeweihte, empfängt gerne Gelehrte, die sich für die Geschichte der Echsen interessieren und wird die Helden, nachdem sie erklärt haben weshalb sie hier sind, gerne in den hinteren der Öffentlichkeit unzugänglichen Bereich bitten.

Dort finden die Helden Regale mit Schriftrollen, Büchern, Abzeichnungen und Abschriften. Usariez wird die Helden an einen Arbeitstisch bitten und dort bei einer Tasse Tee über ihre Erlebnisse sprechen.

Über den Kriegsherrn kann er den Helden nur wenig erzählen. Er weiß, dass seine Geschichte unter den Echsenmenschen recht verbreitet ist, dass aber auch ziemlich viele unterschiedliche Versionen bekannt sind, so dass es schwer sein dürfte herauszufinden, welche die richtige ist und ob es überhaupt den Kriegsherrn je gab.

Es gibt in der Stadt einen alten Tempel, in dem, den Inschriften zu Folge ein paar Besitztümer des Kriegsherrn begraben wurden, aber er wurde bereits vor Jahrhunderten geplündert. Leider bewachen nun die Echsenmenschen den Tempel, weil er ihnen heilig ist. Sie lassen dort keine Nichtachaz herein, aber das sollte für die Helden kein unüberwindbares Hindernis sein. Er empfiehlt den Helden sich dort einmal umzusehen, wenn sie mehr über die Geschichte des Kriegsherrn erfahren wollen. Es gibt

dort einige Bildwände, die nur geringfügig beschädigt wurden. Außerdem befinden sich darin auch Hinweise darauf, wo noch weitere Aufbewahrungsorte von seinen Besitztümern begraben liegen.

Die Hinweise wurden allerdings in Zeichen des Chuchas verfasst, der alten Echsen Sprache, was die Übersetzungen äußerst schwierig macht. Glücklicherweise ist Usariez vor ein paar Monaten mit Übersetzungen seiner Abschriften fertig geworden. Darauf ist die Position eines alten Hafens und ein Hinweis auf das Grabmal des Kriegsherrn selbst vermerkt. Usariez ist auch bereit, den Helden diese Übersetzung zu überlassen, wenn sie dem Tempel einen Gefallen erweisen.

Der Gefallen

Die Charazzar, eine der mächtigsten Familien der Stadt sind selbst große Sammler echsischer Kunst und zahlen gute Preise für alles, was aus der alten Zivilisation der Achaz stammt. Natürlich kann der Hesindetempel nicht mit dem Gold der Charazzar mithalten, weshalb viele interessante Stücke ihren Weg in die Hände der Adelsfamilie gefunden haben. Sie haben in einer der alten Ruinen ein Lager für ihre gesammelten Schätze eingerichtet.

Leider lassen sie niemanden in ihre Nähe, so dass man nur ahnen kann welches Wissen dort verborgen liegt. Wenn die Helden es irgendwie schaffen, dass Usariez dort Zugang bekommt, kriegen sie die Übersetzung.

Das Lager der Charazzar

Das Lager ist eine alte Tempelruine in den Außenbezirken der Stadt. Das längliche Steingebäude ist bereits recht stark in den umgebenden Sumpf eingesunken, weshalb das ehemalige Erdgeschoss nun zu gut 3 Vierteln unter der Erde liegt. Vom Stockwerk und dem Dach darüber sind nur noch Trümmer und Überreste übrig. Die Wände stehen teilweise noch, bis zu einer Höhe von drei Schritt an der höchsten Stelle. Im Inneren der Ruine gibt es eine breite Treppe ins Erdgeschoss hinab, an der zu jeder Tageszeit zwei Wachen stehen. Alle anderen früheren Zugänge zum Erdgeschoss sind zugemauert worden. Einmal am Tag, kurz nach Mittag kommt Alondro Gvarez, Archivar der Charazzar hier vorbei und sieht nach, dass alles in Ordnung ist.

Die Helden haben mehrere Möglichkeiten ihre Aufgabe zu erfüllen:

- Sie bestechen beide Wachen einer Schicht. Die Wachen sind sich zunächst ziemlich unsicher (insbesondere, wenn sie gleichzeitig angesprochen werden), da die Charazzar jene, die sie hintergehen schwer bestrafen. Allerdings will der Geweihte ja nichts stehlen und ist als Priester auch einigermaßen vertrauenswürdig. Daher werden die Beiden

einem regelmäßigen Zubrot schließlich zustimmen (ab einer Höhe von je 5 großen Orealen pro Monat).

- Die Helden überzeugen den Archivar. Er ist auf Grund seiner besseren Position für Bestechungen weit unempfindlicher, Die Summe die er verlangt liegt weit außerhalb dessen, was der Hochgeweihte in die ganze Sache investieren kann. Wenn die Helden ihn allerdings beschatten, können sie sehen wie er sich abends mit der Ausrede noch etwas Geschäftliches erledigen zu müssen (er erklärt es seiner Frau beim Hinausgehen, so dass die Helden es hören können) aus seinem Haus schleicht, um das „Sinneraus“ aufzusuchen, eines der städtischen Bordelle. Der Archivar ist sehr daran interessiert, dass seine Frau nichts von seinen kleinen Ausflügen erfährt und wird zähneknirschend auf eine entsprechende Erpressung eingehen.

- Die Helden können auch in das Haus des Archivars einbrechen, um etwas Belastendes zu finden. Das Haus ist ein einfaches, einstöckiges Steinhaus, das nicht besonders gesichert ist. Außer dem Archivar und seiner Frau wohnt hier niemand, so dass es für die Helden ein leichtes sein sollte, dass Tagebuch des Archivars in ihre Hände zu bekommen (es befindet sich in einer verschlossenen Schublade seines Arbeitstisches). Darin sind ebenfalls seine regelmäßigen Bordellbesuche vermerkt und die Bemerkung, dass seine Frau bisher noch nichts davon weiß.

- Die Suche nach geheimen Zugängen. Die Ruine befindet sich auf sumpfigem Gelände und ist im hinteren Teil von einem großen Sumpfsee umgeben. Wenn die Helden hier lange genug suchen, finden sie einen schmalen Spalt, der halb im Wasser liegt und tatsächlich bis zu einem engen Loch knapp unter der Decke des Innenraums führt. Es gibt aber auch einige andere Risse, die nicht so weit führen, so dass die Helden, um den Eingang zu finden, wohl oder übel ins Wasser müssen. Der Spalt ist zu eng für den Hesindengeweihten und wahrscheinlich auch

für die meisten Helden (Helden mit Schlangemenschenvorteil oder abhängig von der Charakterbeschreibung).

Im Inneren finden die Helden mehrere Räume, die mit den unterschiedlichsten Artefakten und Schriftstücken versehen sind. Die meisten Wände, Böden und Decken sind mit Holzbrettern abgedichtet worden, um zu vermeiden, dass die Feuchtigkeit eindringt. Darüber hinaus befinden sich alle Schriftstücke in Glaskästen. Natürlich sollten die Helden nichts stehlen, wenn sie ihren Plan nicht gefährden wollen. Jeder Diebstahl würde vom Archivar bemerkt, was dazu führen würde, dass die Charazzar jemanden schicken, der herausfinden soll, wie der Diebstahl geschehen konnte.

Nachdem der oder die Helden sich etwas im Gewölbe umgesehen haben, finden sie eine Stelle, an der Mäuse sich Mäuselöcher in die Holzverkleidung einer Wand gebohrt haben. Die Untersuchung der Wand ergibt, dass dahinter ein Hohlraum liegen muss. Das Holz lässt sich recht einfach entfernen, da es nur von ein paar Querleisten und Nägeln festgehalten wird. Es liegt immer noch Werkzeug herum vom Anbringen der Bretter, so dass die Helden sie, ohne sie zu beschädigen, entfernen können. Die Helden können sogar eine Art einfache Geheimtür in die Holzverkleidung bauen, wenn sie wollen. Um Lärm brauchen sie sich dabei nur wenig zu sorgen, da am Fuß der Treppe nach oben eine schwere, verschlossene Holztür steht, die den Lärm gut genug dämpft.

Die Steine hinter der Verkleidung sind eindeutig nachträglich eingefügt worden. Sie sind nicht vermörtelt, weshalb es den Helden recht leicht fallen sollte sie zu entfernen. Allerdings sollten sie sich überlegen, wo sie sie hintun wollen, damit sie nicht auffallen. Es dauert zwar etwas, aber schließlich werden die Helden einen alten Verbindungsgang freigelegt haben. Er ist vom Absinken des Tempels ziemlich beschädigt worden und an vielen Stellen sickert Sumpfwasser durch. Trotzdem ist der Gang noch begehbar. An einer Stelle muss man zwar durch etwa hüfthohes Wasser waten und es gibt haufenweise

Mäuse und Ratten, aber ansonsten gibt es nichts gefährliches hier unten. Auf der anderen Seite endet der Gang an einer Wand. Ein altes durchgerostetes Kettenwerk hat früher einmal die Öffnung des Geheimgangs ermöglicht, doch nun blockiert er alle Öffnungsmöglichkeiten. Mit einer Mechanikprobe+3 oder einer einfachen KK Probe können der oder die Helden die Ketten entfernen und so ein manuelles Beiseiteschieben der Wand ermöglichen (Erneute KK Probe). Der Gang mündet in den Keller einer alten Ruine, die noch stärker vom Sumpfwasser befallen ist. Die einzige Treppe nach oben ist seit langem verschüttet, aber durch das knöchelhohe Wasser gelangen die Helden zu einem Loch in der Decke, in etwa drei Schritt Höhe. Mit einer Athletikprobe +3 schafft es ein Held alleine hoch, ansonsten braucht er Hilfe von oben.

Der Hesindegeweihte wird diesen Zugang akzeptieren, da er die Klettertour, das Wasser und die Ratten als notwendige Übel akzeptieren wird.

Sobald die Helden den Auftrag erfüllt haben, wird ihnen der Geweihte mitteilen, dass die Inschrift im Tempel die Position eines weiteren Verstecks der Besitztümer des Kriegsherrn beinhaltet. Es befindet sich an der Küste Altoums. Der Geweihte erhielt allerdings vor einem halben Jahr einen Brief von einem Freund in Sylla, in dem stand, dass ein charyptischer Forscher namens Zadrus Perez an eben jener Stelle einen alten Hafen der Echsen gefunden hat. Den Inschriften zu folge befindet sich dort auch eine Wegbeschreibung zum Grabmal des Kriegsherrn selbst.

Wenn die Helden nach Charypso reisen wollen, kann ihnen der Freund des Hochgeweihten möglicherweise helfen, den Forscher zu finden. Der Geweihte wird den Helden daher einen (versiegelten) Brief für ihn mitgeben. Sein Name lautet Sario Diguanéz.

Falls die Helden das Siegel brechen und den Brief lesen, steht dort nur eine einfache Bitte, den Helden zu helfen, da sie in hesindegefälligem Auftrag unterwegs sind.

Der Tempel

Der Tempel hat die Form einer abgeflachten Pyramide. Ein großer Haupteingang und mehrere Nebeneingänge an den Seiten führen ins Innere. Der Tempel liegt auf einem kleinen Hügel, eine breite Treppe führt zu ihm empor. Vor der Treppe gibt es einen kleinen Vorplatz, auf dem noch einige einzelne Steinquader darauf hindeuten, dass er früher gepflastert war.

Falls die Helden den Tempel bei Tag aufsuchen, können die Helden bei ihrem ersten Besuch sehen, wie einige H'Rukzzar, darunter der Anführer und Diago Romerez ihn verlassen und zu einer der größeren Hütten auf dem Vorplatz gehen. Dort verbringen sie einen Teil des Tages. Da auf dem Vorplatz bei Tag immer einige Echsen versammelt sind und auch im Inneren welche zu finden sind, ist ein Eindringen bei Tag eigentlich nicht möglich. Zwei

mit Speeren bewaffnete Achaz stehen den ganzen Tag stoisch neben dem Haupteingang, während je eine Wache bei den Nebeneingängen auf und ab patrouilliert.

Später am Tag wird Romerez die Hütte verlassen, um in einer Herberge außerhalb des Echsenviertels etwas zu essen. Er wird dabei von zwei bewaffneten Achaz begleitet. Sie waren beim Angriff auf das Anwesen der Gonralas dabei und werden die Helden erkennen, wenn sie sie entdecken (falls sie sie dort gesehen haben können). Wenn das passiert, werden sie Romerez sofort zurück zur Hütte bringen und den Anführer informieren. Romerez wird sich nicht wehren. Falls die Helden die Echsen angreifen, wird Romerez versuchen, beide Seiten am Kampf zu hindern. Falls die Helden sich davon nicht abschrecken lassen und die Achaz (auf offener Straße...) töten, wird

Romerez versuchen zu fliehen. Sollten die Helden ihn erwischen, wird er ihnen seine Situation erklären und sie bitten ihn gehen zu lassen. Dass der Anführer von dem Angriff erfährt, wird er jedoch nicht verhindern können.

Der Anführer hat immer noch eine hohe Stellung in der Hierarchie der Echsengesellschaft, weswegen die meisten der Achaz den Helden nichts erzählen werden, wenn sie sie nach ihm oder den H'Rukzzar fragen.

Nachts ist die Bewachung des Tempels dieselbe, nur dass noch einige Fackeln die Eingangsbereiche und die Treppe erhellen. Die Echsen werden nur widerwillig den Schein des Feuers verlassen (Dunkelangst) und die Echsen auf dem Vorplatz schlafen alle, so dass es den Helden ein leichtes sein sollte, in den Tempel zu gelangen. Im Inneren gibt es zwei aneinander grenzende Haupthallen, an deren Wänden die Helden einige eingemeißelte Bildreihen finden. Sobald sie die Helden sich die Bilder ansehen, kommt Diago mit einem Weinkrug in der Hand aus der anderen Halle. Er ist bereits stark angetrunken und scheint überhaupt nicht überrascht zu sein die Helden zu sehen. Anhand der Bilder beginnt er, den Helden die Geschichte des Kriegsherrn zu erklären:

[Das Bild eines Achaz, der eine Axt empor hält. Daneben einige schräg liegende Zweibeiner (Menschen oder Achaz, schwer zu erkennen) mit geschlossenen Augen. Auf der anderen Seite teils kniende, teils stehende Achaz mit erhobenen Armen.]

„Der Kriegsherr war ein Held vieler Schlachten. Unzählige Feinde fielen seinen Feldzügen zum Opfer und das Volk liebte ihn dafür.“

[Der Achaz mit der erhobenen Axt steht drei in Gewänder gehüllten Achaz gegenüber. Darunter sind mehrere Achaz zu sehen, die einander ebenfalls gegenüberstehen.]

„Doch dann wandte er sich gegen die, die ihn befehligten. Das Volk wurde entzweigerissen und begann sich gegenseitig zu bekämpfen.“

[Der Achaz mit der Axt liegt auf dem Rücken mit geschlossenen Augen. Die drei Achaz stehen ihm immer noch gegenüber. Fünf Achaz stehen hinter ihnen, zwei weitere knien beim liegenden Achaz.]

„Schließlich starb der Kriegsherr und das Volk hörte auf, sich zu bekämpfen. Doch noch immer hatte der Kriegsherr seine Anhänger.“

[Zwei Achaz knien vor dem Toten. Sie halten jeder etwas Leuchtendes nach oben. Über dem Toten ist ein stehender Achaz mit Axt zu sehen, der nach dem Leuchtenden greift.]

„Sie fertigten Artefakte an, um den Körper seiner Wiedergeburt zu finden.“

[Drei Achaz mit erhobenen Äxten stehen den drei in Gewänder gehüllten Achaz gegenüber. Unter ihnen stehen eine Reihe weiterer Achaz, abwechselnd nach links und rechts sehend.]

„Mehrere Krieger versuchten, das Erbe des Kriegsherrn anzutreten und stürzten das Volk in einen Bürgerkrieg.“

[Die Achaz mit den Äxten liegen auf dem Rücken mit geschlossenen Augen. Die anderen drei Achaz halten etwas Leuchtendes hoch. Darunter befindet sich eine Reihe von Achaz die alle in dieselbe Richtung wie die Drei sehen.]

„Die Herrschenden schafften es, die Ordnung wiederherzustellen. Sie erfuhren von den Artefakten und brachten sie in ihren Besitz.“

[Ein von einem breiten Felsriss unkenntliches Bild.]

„Es ist nicht ganz sicher, was dann geschah. Doch es heißt, dass man nicht alle Artefakte finden konnte. Eines behielten wohl die Anhänger des Kriegsherrn.“

[Ein mit einer Kapuzenrobe bekleideter Achaz hält etwas Leuchtendes hoch. Daneben heben zwei mit Speeren bewaffnete Achaz ebenfalls etwas Leuchtendes in die Höhe. Daneben ist ein Segelschiff auf Wellen abgebildet, dass ebenfalls leuchtet. Zuletzt noch zwei Achaz neben einem schräg liegenden Achaz mit Axt in der Hand und geschlossenen Augen, die ebenfalls etwas Leuchtendes halten. Während die ersten Drei nach links blicken, sehen die beiden anderen nach rechts.]

„Es wurde beschlossen, die Artefakte zu trennen. Ein Artefakt erhielten die Priester, eines erhielt das Heer, eines wurde mit einem Schiff fortgebracht und das letzte wurde mit dem Kriegsherrn begraben.“

Er nimmt einen großen Schluck aus seinem Tonkrug und fährt dann fort.

„Hier in diesem Tempel versteckten die Priester ihr Artefakt. Es muss bereits vor Jahrhunderten geraubt worden sein. Durch wie viele Hände es seitdem gegangen ist, kann nur geraten werden.“

Erst jetzt wird er auf die Fragen der Helden eingehen und sie beantworten.

Über die Echsen auf dem Vorplatz:

„Ich bin nicht ganz sicher, aber ich denke sie sind die Nachfahren der Priester des Tempels, zumindest Turzass'chr, der Anführer.“

Über sich selbst:

„Das ist eine lange Geschichte und keine besonders erfreuliche. Ich war früher Prospektor, das heißt, ich habe nach Bodenschätzen und Edelsteinadern gesucht.

Ich war unterwegs durch den Dschungel zu einem Gebiet das untersuchen sollte, als ich am Gelbfieber erkrankte. Ich war zu weit von der nächsten Siedlung entfernt und dachte, dass meine Zeit nun gekommen wäre. Als ich wieder zu mir kam, war ich von Echsenmenschen umgeben. Sie hatten mir Medizin gegeben und meine Wunden behandelt, die ich mir im Fieberwahn zugezogen hatte. Ich war in ihrem Lager und konnte hören, wie sie sich berieten, was sie mit mir tun sollten. Einige schienen mich töten zu wollen, doch ihr Anführer, Turzass'chr, entschied mich am Leben zu lassen. Ich wurde gesund, doch man erlaubte mir nicht zu gehen. da ich kein Echsisch beherrschte und sie kein Brabaci sprachen, wenn sie es überhaupt konnten, wusste ich nicht was sie mit mir vorhatten.

Wochenlang zogen wir durch den Dschungel und es gelang mir, ein paar Brocken des Echsischen aufzuschnappen. Langsam erfuhr ich, dass sie mich für irgendetwas brauchten.

Schließlich kamen wir in H'Rabaal an, wo sie mir die Geschichte des Kriegsherrn erklärten. Sie sagten, dass sie die Artefakte suchen, um die Gefahr, die von ihnen ausgeht zu bannen. Sie brauchten mich, um zu erfahren, wo eines von ihnen war. Es dauerte Monate, aber schließlich erfuhr ich von einem Freund, dass ein Magier aus Mirham, Lupinez, in der Stadt das Zeichen des Kriegsherrn herumgezeigt hatte. Den Rest wisst ihr ja.“

Der Verlust seines Auges:

„Mein Auge? Ich war damals noch jung und ging unnötige Risiken ein. Ich hatte Glück und verlor nur ein Auge, andere haben wegen meines Fehlers mehr eingebüsst. Lernt etwas daraus, manche Gefahren sind es einfach nicht wert eingegangen zu werden.“

Nach dem Gespräch wird er sich daran machen, wieder zum Vorplatz zurückzukehren. Er will nicht mit den Helden fliehen, wenn er das wollte hätte er schon oft die Gelegenheit dazu gehabt. Er ist der Meinung, dass er etwas Wichtiges tut und will es auf jeden Fall zu Ende bringen. Er hält die Artefakte in den Händen der Helden für relativ ungefährlich, da es wohl recht unwahrscheinlich ist, dass ein Nichtachaz die Reinkarnation des Kriegsherrn ist. Wenn die Helden ihm von Gonralas erzählt haben, wird ihn das nur darin bestätigen, dass sie in den Händen der Helden ungefährlich ist. Allerdings wird er den Helden klarmachen, dass Gonralas auf jeden Fall aufgehalten werden muss. Noch heute warten viele Achaz auf die Rückkehr des Kriegsherrn, so dass kaum abzusehen ist, was passiert, wenn sie Gonralas als seine Reinkarnation akzeptieren.

Falls die Helden ihn überwältigen und mitnehmen, wird er zumindest in H'Rabaal noch versuchen sich zu befreien und zu den Achaz zurückzukommen. Außerhalb der Stadt wird er die Helden freiwillig begleiten und ihnen helfen. Er versteht sich darin, im Dschungel zu überleben und weiß mittlerweile einiges über die Echsenmenschen, das den Helden vielleicht hilft.

Zeit für eine weitere AP Vergabe:

Jeder Held bekommt erstmal 40 AP für die Teilnahme. Dazu kommt noch folgendes:

Verhalten gegenüber Anderen (Je Held):

- 5 Unnötiges Anpöbeln von Diago Romeroz oder den normalen Bürgern der Stadt.
- 0 Die Spieler ignorieren die NSCs so gut wie möglich.
- +5 Angemessenes Verhalten gegenüber den NSCs.

Erledigung des Auftrags (ganze Gruppe):

- 0 Die Helden sind überfordert und brauchen ständig Hilfe und Unterstützung des Spielleiters

+10 Die Helden schaffen es weitestgehend selbstständig, ihre Nachforschungen zu bewältigen und einen Zugang zum Lager der Charazzar zu erhalten.

+15 Die Helden brauchen keine Hilfe des Spielleiters und achten auf ihre Unauffälligkeit bei Ihren Nachforschungen.

Sonstiges:

- +10 Finden des geheimen Verbindungsgangs
- +10 Besuchen des Tempels

Die Reise nach Sylla

Die Reise nach Sylla ist zwar etwas lang, aber weit ungefährlicher, als die bisherigen Reisen. Die Helden können zwar auch durch den Dschungel oder die Handelsstraße

wieder Richtung Norden nach Al'Anfa, aber der schnellste und leichteste Weg ist es, sich an der nahen Quelle des Jalob eine Fahrgelegenheit bis zum Meer zu besorgen. An

der Quelle laufen viele kleine Bäche und Ströme aus dem Regengebirge zusammen und bilden den Jalob. Hier hat ein friedlicher Stamm Waldmensen ihr Dorf gegründet (etwa eine halbe Stunde zu Fuß außerhalb H'Rabaals).

Es gibt hier auch ein einfaches Handelsdock, an dem Frachtschiffe anlegen, wenn sie Waren für H'Rabaal haben. Auf einem dieser Schiffe unterzukommen kostet die Helden 3 große Oreale pro Person.

Die Schiffe nehmen die Helden bis nach Port Jarred mit, einer kleinen Siedlung an der Meeresmündung des Jalob.

Die Reise dauert 4 Tage, die aber recht ereignislos vergehen.

Port Jarred ist ein ruhiges kleines Fischerdorf, in dem allerdings einige größere Handelsschiffe anlegen, um ihre Waren zu verkaufen, die dann von den Stadtbewohnern den Jalob nach H'Rabaal hoch geschifft werden.

Die Helden haben Glück und finden tatsächlich ein Schiff, das nach Sylla fahren will. Für vier Silber lässt sie der Kapitän mitfahren. Das Schiff, die „Meeresstürmer“ macht gute Fahrt und bereits am Morgen des dritten Tages läuft es Sylla an.

6. Sylla & Charypso

Zusammenfassung:

Hier werden die Helden mit der gefährlichen Piratenstadt Charypso konfrontiert. In den gefährlichen Straßen der Stadt werden sie nach dem Forscher Perez suchen müs-

sen um endlich zu erfahren, wo das Grabmal des Kriegsherrn ist.

Außerdem werden die Helden erfahren müssen, dass es nur wenig Gefährlicheres gibt als gelangweilte Piraten...

Sylla

Sylla liegt malerisch gelegen direkt an der Meerzunge der nur wenige Meilen breiten Meerenge. Die weißen Häuser und die gelben Kornfelder bieten einen herrlichen Kontrast zum immerwährenden Grün des Dschungels und dem tiefen Blau des Meeres.

In der Ferne, auf der anderen Seite der Meerenge könnt ihr auch Charypso sehen, von hier aus jedoch kaum mehr als ein brauner Fleck auf den Klippen Altoums.

Sylla selbst ist eine recht friedlich wirkende Stadt. Man sieht den Bewohnern ihr tulamidisches Erbe an und auch der Einfluss der Waldmensen ist unverkennbar. Der Hafen ist recht weitläufig und während des Tages ist hier ein Großteil der Bevölkerung anzutreffen, um Schiffe zu bauen oder zu reparieren oder zu fischen.

Mit etwas Fragen finden die Helden ziemlich bald das Haus von Diguanez. Er war früher selbst Seefahrer und leitet nun eine der Werften der Stadt. Er ist ein freundlicher Mann mittleren Alters, der sich nach dem Lesen des Briefes des Hesindegeweihten gerne dazu bereiterklärt, den Helden zu helfen. Er hat Perez nur einmal getroffen und zwar in einer Schenke namens „Plankenschrubber“ in Charypso. Er weiß außerdem, dass jemand in der Stadt ebenfalls vor ein paar Tagen nach Perez herumgefragt hat. Sein Name ist Duan Rivito und er wohnt im „Efferds Wille“, einer Schenke am Hafen.

Das „Efferds Wille“

Die Schenke ist recht groß aber unspektakulär. Es gibt einen großen Schankraum, der sich abends ganz gut füllt und nachts als Schlafsaal dient, außerdem gibt es einige Einzelzimmer im ersten Stock. Duan Rivito hat hier ein Zimmer mit Blick auf den Hafen genommen. Tagsüber treibt er sich beim Hafen herum, um Informationen über die Situation in Charypso zu sammeln. Zu den Mahlzeiten und abends kehrt er zurück zur Schenke.

Er wird den Helden zunächst misstrauen, wenn die Helden ihn auf Perez ansprechen. Sobald sie allerdings erklärt haben, was sie von ihm wollen, wird er erklären, dass er hierher geschickt wurde, um Perez ein Anstellungsangebot zu machen. Rivito vertritt einen Adligen aus Brabak, der von seiner Forschungsarbeit fasziniert ist und ihm eine langfristige Anstellung anbieten möchte. Den Namen des Adligen wird er den Helden allerdings nicht nennen, da das sie das nichts angehe.

Leider hat der charyptische Efferdgeweihte vor etwa einer Woche eine allgemeine Reiseruhe ausgerufen, weshalb keine Schiffe Charypso anlaufen dürfen oder es verlassen können. Die efferdfürchtigen Charypter sorgen auch dafür dass dies eingehalten wird, weshalb es momentan kein Schiff Syllas riskieren möchte, die Stadt anzulaufen. Rivito hat zwar bereits ein Ruderboot beschafft, um allein überzusetzen, aber auch das ist riskant. Daher wollte er ursprünglich warten, bis die Sperre wieder aufgehoben wird, aber das ist bisher nicht geschehen.

Wenn die Helden aber bereit wären, nach Charypso zu fahren und Perez nach Sylla zu holen, würde er ihnen eine großzügige Belohnung zahlen (5 Dublonen pro Person).

Nach Charypso

Die Helden haben nur eine Distanz von etwa 10 Meilen zu überbrücken. Selbst ohne echte Seefahrerfertigkeiten gelingt es den Helden dorthin zu kommen, wo sie wollen. Wenn einem der Helden eine Boote fahren Probe -2 gelingt, reicht das. Rivito wird den Helden dringend empfehlen, bei Nacht zu rudern, um von den Charyptern nicht gesehen zu werden. Es hängt von den Helden ab, wo sie landen wollen:

a) Direkt nach Charypso:

Wenn die Helden es aus irgendeinem Grund für eine gute Idee halten, direkt den Hafen von Charypso anzulaufen, können sie folgendes sehen:

Als ihr in den Hafen einfahrt, seht ihr auch schon, warum man Charypso die von den Göttern verlassene Stadt nennt. An den zahlreichen Anlegestellen liegt Piratenschiff an Piratenschiff. Die wenigsten der hiesigen Kapitäne scheinen aus ihrer Profession einen großen Hehl machen zu wollen und nur gelegentlich seht ihr ein Boot, das man noch für ein Handelsschiff halten könnte. Trotz der späten Stunde scheint am Hafen noch einiges los zu sein. Irgendwo spielt Musik und jemand singt ein altes Seefahrerlied. An den Stegen und auf vielen der Boote scheint ebenfalls noch rege Aktivität zu herrschen.

Vom Beobachtungsturm der Stadt, von dem aus normalerweise das feindliche Sylla beobachtet wird, hat man die Helden bereits längst entdeckt (es ist ja nicht so, dass man dank der Ausfahrsperrung viel zu tun hätte).

Es sind bereits einige Piraten informiert worden, die an den Pier geeilt sind, um die vermeintlichen Syllaner gebührend zu empfangen.

Glücklicherweise ist der Hafen nicht besonders gut ausgeleuchtet und fast jeder Anlegeplatz ist belegt, daher können sie das Boot nicht genau ausmachen.

Der oder die rudern den Helden legen eine Verstecken Probe ab, um das Boot entweder hinter eines der größten Schiffe oder unter einen der Anlegedocks zu bringen. Wenn alle Proben fehlschlagen, werden die Piraten sie bereits grinsend am Pier empfangen. Sollten die Helden es sich anders überlegen und wieder wegrudern, werden die Piraten sie noch eine Weile beobachten und ein paar Beschimpfungen und Herausforderungen zurufen und es dann aufgeben. Der Wachturm wird die Helden aber weiter im Auge behalten.

Die Piratengruppe (etwa 15) laufen den Pier ab, um die Helden zu finden. Außerdem halten sie jeden an, den sie finden (auch solche die gerade von einem der Boote kommen), um zu sehen, ob sie von hier sind. Sollten die

Helden wie Seeleute aussehen und angemessen auftreten können sie die Piraten eventuell täuschen. Wenn die Helden versuchen, die Piraten abzupassen und zwischen den ersten Häusern zu verschwinden, während sie gerade nicht hinsehen, sollte jeder der Helden eine einfache Schleichen Probe schaffen.

Helden die von den Piraten erwischt werden, können sich eventuell noch herausreden. Die Aufmerksamkeitsspanne der Piraten ist eher gering und sie sind bereits etwas ange-trunken. Je nach erscheinen sind sie unterschiedlich misstrauisch. Sollte einer der Helden bessere Kleidung, Akademieinsignien oder etwas anderes tragen, dass auf Vermögen hinweist, werden die Piraten sehr misstrauisch und werden den Helden genau auf den Zahn fühlen. Wenn die Helden eher als Charypter durchgehen, werden ihnen wahrscheinlich nur ein paar einfache Fragen gestellt, bevor jemand anderes das Interesse der Piraten auf sich zieht.

Bei ihren Fragen werden sich die Freibeuter weniger auf geschickte Fangfragen konzentrieren, sondern versuchen die Verdächtigen mit ihren Waffen einzuschüchtern.

Wenn die Helden zugeben, dass sie aus Sylla kommen, oder beim Anlegen gesehen wurden (misslungene Verstecken Probe) erübrigt sich jede weitere Diskussion und die Helden werden zum „Fauligen Stumpf“ gebracht. Dasselbe passiert, wenn die Piraten zu dem Schluss kommen, dass die Helden lügen.

Wenn die Helden den Hafen verlassen können, werden die Piraten schließlich ihr Boot finden und versenken. Danach ziehen sie sich zufrieden in verschiedene Hafenschenken zurück und erzählen ihre Geschichte. So verbreitet sich die Ankunft der Helden im Laufe der Nacht über große Teile der Stadt. Wo immer die Helden Fragen stellen, kann es passieren, dass man dort schon von ihnen gehört hat und entsprechend misstrauisch ist. Syllaner Spione haben in Charypso keinen guten Stand...

b) Außerhalb anlegen:

Wenn die Helden beschließen, außerhalb von Charypso an Land zu gehen, haben sie die Wahl es im Norden zu versuchen, wo es entlang des Ufers allerdings nur Steilküsten und eine Grotte gibt.

Die Grotte ist eisig kalt und dunkel. Wenn die Helden wirklich hier anlegen wollen, finden sie bereits nach wenigen Metern unbekannte frisch blutende Schriftzeichen an der Wand. Den Helden sollte klar sein, dass hier etwas stimmt. Im Wasser der Grotte scheint sich immer wieder etwas zu bewegen, obwohl es nie genau zu erkennen ist. Wenn das den Helden immer noch nicht genug ist, werden sie schließlich sehen, wie aus dem Wasser der Grotte

Algen aufsteigen und beginnen sich auf den Grottenrand, bzw. das Boot zu bewegen. Sollte die Helden das nicht beeindruckt, werden sie feststellen, dass es dem angreifenden Ulchuchu genauso geht...

An der Steilküste können die Helden zwar landen, allerdings brechen sich immer wieder die Wellen an den steilen Felsen. Die Gefahr besteht, dass das Boot dabei beschädigt wird, wenn es zu lange hier liegt. Außerdem ist eine Klettern Probe erforderlich, um die Klippen zu erklimmen.

Im Süden ist das Ufer flach, allerdings müssen die Helden hier den Fluss Illara überqueren. Der Fluss gabelt sich ein paar Meilen vor der Küste und fließt in zwei Strömen ins Meer. Der nördliche geht in einem kleinen Wasserfall ins Meer über und ist daher nicht befahrbar, der weiter südlich gelegene dafür schon.

Charypso beginnt am Nordufer des Illara und geht bis direkt zur Steilküste.

In der Stadt

Wenn es die Helden bis ins Innere von Charypso schaffen, können sie ihre Nachforschungen beginnen.

Die Stadt besteht in erster Linie aus verfallenen Hütten, die zu einem großen Teil unbewohnt sind. Nahe der Stadtmitte finden sich ein paar größere, besser erhaltene Steingebäude. Überragt wird all dies jedoch von der „Planke“, ein gut sieben oder acht Schritt hoher hölzerner Sprungturm, der auf den unteren Metern mit menschlichen Schädeln und Knochen geschmückt ist. In den Außenbezirken finden sich auch ein paar teure und gut gesicherte ummauerte Villen.

In der Stadt herrscht Langeweile, da keines der Schiffe ausfahren darf. Darüber hinaus weiß niemand, wie lange die Reisesperre noch in Kraft bleibt, weshalb langsam die Nahrungsmittelpreise steigen. Die Stimmung unter der Bevölkerung ist gereizt, insbesondere gegenüber Ortsfremden, daher kann es den Helden jederzeit passieren, dass sie in Pöbeleien, Prügeleien oder Messerstechereien mit Einheimischen geraten.

Werte von typischen Piraten:

IB 11	AT 9	PA 7	TP: 1W+2(Dolch)
RS 1	LP 24	KO 10	MR 3

Besitz: Dickere Kleidung, manchmal Rüstungsteile; unterschiedliche Waffen variierender Qualität, 1-2 kleine Oreale

Dagon Lolonna hat für den nächsten Morgen einige Hinrichtungen angesetzt, um das Volk etwas zu unterhalten und bei der Stange zu halten, was derzeit eines der beliebtesten Gesprächsthemen unter der Bevölkerung ist.

Händler, Schenken und Märkte

Es gibt zahllose Schenken, Herbergen und Geschäfte in der Stadt, die zum großen Teil auch nachts offen haben. In den Schenken und Herbergen findet sich allerlei zwielichtiges Gesindel und die Besitzer der Anwesen sind selten besser. Die Helden werden schnell merken, dass hier ein deutlich rauerer Umgangston als in anderen Städten herrscht. Die Gäste regeln ihren Streit im Normalfall untereinander, ohne das das Ergebnis die anderen Gäste stört (solange es nicht zu oft an einem Abend passiert und der Verursacher die Leiche selbst nach draußen bringt).

Die Helden können hier nach Perez fragen, allerdings legen die meisten Einwohner hier Wert auf ihre Privatsphäre und kennen selbst ihre direkten Nachbarn nur in Ausnahmefällen genauer. Die Helden werden nichts groß erfahren (außer über die morgigen Hinrichtungen).

Das „Plankenschrubber“

Die Schenke wurde nach ihrem Selbstgebrannten benannt, mit dem man auch die dreckigste Planke noch sauber bekommen kann. Dementsprechend besteht die Stammkundschaft auch eher aus ernsthaften Trinkern statt aus blutrünstigen Messerstechern wie am Hafen. Hier werden die Helden auf den hinkenden Hjarik treffen. Hjariks Bein ist steif, weshalb er nur mit einer Krücke laufen kann. Er hört, wie die Helden sich nach Perez umhören und wird ihnen anbieten, für 3 Silber (bzw. 3 große Oreale), zu sagen wo er wohnt.

Perez Hütte

Perez bewohnt eine der besser erhaltenen Hütten nahe der Stadtmitte. Im Wesentlichen besteht sie nur aus einem Raum und einem kleinen Keller, der über eine enge Treppe zu erreichen ist. Die Tür der Hütte wurde eingetreten und der Innenraum komplett geplündert. Nur etwas zer-

brochene Einrichtung, ein Stuhl und ein aufgeschlitztes Bett sind übrig geblieben.

Der Keller sieht ähnlich aus, allerdings können die Helden im Matschigen Erdboden des Kellers problemlos einige Fußspuren erkennen. Mit einer Sinnesschärfe Probe +2 erkennen sie, dass insgesamt (Helden +1) Leute

hier unten waren. Mit einer Probe +4 erkennen sie sogar, dass einer von ihnen eine Krücke benutzt hat.

Wenn die Helden die Nachbarn befragen, werden diese recht ungehalten sein, aber mit dem nötigen Kleingeld recht gesprächig werden. Die Tür ist schon etwa 2 Tage eingebrochen (wie das passiert ist will keiner gesehen

haben). Am vergangenen Abend haben die Leute jedoch einen Mann mit einer Krücke hinein und wieder heraus gehen sehen. Falls die Helden Hjarik noch nicht kennen, werden die Nachbarn ihnen sagen können, wer das ist und dass sie ihn wahrscheinlich in einer nahen Schenke namens „Plankenschrubber“ finden können.

Zurück bei Hjarik

Wenn die Helden Hjarik auf den Einbruch bei Perez ansprechen, wird dieser zunächst Unwissen heucheln. Sobald sie jedoch genauer nachbohren, wird er es zugeben dort gewesen zu sein, um zu sehen, ob sich noch etwas zum Mitnehmen lohnt. Leider war schon alles geraubt worden. Was mit Perez passiert ist, weiß er nicht, allerdings weiß er, wer sein Haus ausgeraubt hat und wo seine Sachen sind. Für ein paar Silber ist er auch bereit, es ihnen zu erzählen.

Egal ob die Helden zahlen oder nicht, schließlich wird er erzählen, dass er zufällig Romario von der Schwarzen

Schlange getroffen hat, als er und seine Leute das Haus ausräumten. Er hat gemeint, das Perez sein Zeug dort wo er jetzt ist eh nicht mehr braucht. Hjarik weiß, dass Romario das Zeug auf sein Schiff, die „Wellenbrecher“ gebracht hat.

Einige Minuten, nachdem die Helden gegangen sind, macht sich Hjarik auf in Richtung Stadtmitte zum „Fauligen Stumpf“. Dort erzählt er Romario, dass die Helden dabei sind, in sein Schiff einzubrechen...

Die „Wellenbrecher“

Romario ist momentan einer der wenigen Piraten, die noch ihren Gewinn machen. Er raubt die Häuser derjenigen aus, die für die Hinrichtungen gefangen werden. Das Erbeutete lässt er auf sein Schiff bringen.

Die „Wellenbrecher“ ist ein relativ kleines Schiff. Es handelt sich um einen umgebauten Frachtsegler. Ein paar kleine Geschütze wurden auf Deck aufgebaut und der Bug für Rammangriffe verstärkt. An Deck spielen drei Piraten Karten, während im Lagerraum ein weiterer die erbeutete Ladung inspiziert, ansonsten ist derzeit niemand an Bord. Eine einfache Planke führt an Deck und von dort gibt es zwei steile Treppen nach unten. Beide liegen allerdings im Sichtfeld der Kartenspieler. An Heck gibt es außerdem ein Fenster zur Kapitänskajüte, das von der Wasserseite mit etwas Geklettere erreicht werden kann und mit etwas Feingefühl und Werkzeug aufgebrochen werden kann.

Im Lagerraum finden die Helden hauptsächlich rostige Waffen, billige Klamotten, ein paar einfache Möbel und haufenweise alltäglichen Schrott wie Souvenirs von Reisen, billiger Schmuck, Werkzeug, usw. Allerdings ist alles bunt gemischt, so dass die Helden entweder die Hilfe eines der Piraten brauchen oder alles durchsuchen müs-

sen, um Perez Unterlagen und Texte zu finden, die hier begraben liegen. Insgesamt können die Helden hier ein ganzes Bündel mit Übersetzungen und Abschriften finden.

Sollte Hjarik Romario gewarnt haben, wird er, sobald die Helden die Papiere haben, mit drei seiner Leute angerannt kommen. Falls die 3 Piraten immer noch an Deck sind, wird er sie sie fragen, ob sie etwas gesehen haben. Danach werden er und seine Leute sich im Schiff umsehen. Wenn sie nichts finden, wird Romario fluchend zurück zum „Fauligen Stumpf“ gehen. Wen er auch findet wird er auffordern, sich zu ergeben. Sollte er angegriffen werden, kämpft er bis zum Tod, akzeptiert aber weiterhin Kapitulationen. Er und seine 3 Mann kommen durch einen der Eingänge, während die anderen drei oben aufpassen. Sollten die Helden sich ergeben, wird er sie zum „Fauligen Stumpf“ bringen, um sie Dagon Lolonnas vorzuführen.

Die Piraten wissen, dass Perez am nächsten Morgen auf der Planke hingerichtet werden soll. Die kartenspielenden Piraten unterhalten sich darüber, so dass die Helden hier davon erfahren können.

Die „Planke“

Die Planke ist von nahem ein noch grausigeres Konstrukt, als von fern. Die Knochenverzerrungen reichen bis

fast ganz zur Spitze des Holzturms. Oben befindet sich eine zwei Schritt lange Holzplanke, auf der die Opfer in

den Tod geschickt werden. Unten schlagen sie auf den massiven Steinboden auf. Fast scheint es, als könnte das Blut der Toten nicht völlig abgewaschen werden, doch das ist nur der Schein der nahen Fackeln.

Die Opfer für die morgen früh stattfindende Hinrichtung befinden sich im Gefängnis direkt am Platz der Planke. Direkt daneben steht das Hauptquartier der Dorfbüttel (ja, die gibt es hier tatsächlich). Nachts ist es zu gefährlich für irgendwelche Patrouillen, weshalb alle 15 Dorfbüttel (Werte und Ausrüstung wie normale Piraten) derzeit hier sind. Die meisten von ihnen sind nur wenig an ihrem Beruf interessiert und arbeiten nur wegen des geringen Lohns, der Vorsteher der Büttel (es gibt keine echte Hierarchie), Jarek Suvariez, will allerdings wenigstens den

letzten Rest an Recht und Ordnung aufrecht erhalten, weshalb er sein Bestes tut, dass zumindest die wenigen stehenden Gesetze (die Regeln des Bundes der Schwarzen Schlange) eingehalten werden.

Über vergitterte Fenster können die Helden mit den Gefangenen in der großen Gemeinschaftszelle sprechen. Auch Perez ist in einer der Zellen und kann den Helden erzählen, dass der Vorsteher der Büttel gerade im „Fauligen Stumpf“ ist. Er hat auch den Schlüssel für die Zellen. Der Schlüssel

Entweder die Helden versuchen das Schloss selbst zu knacken (Schlösser knacken Probe +4 wegen der schlechten Lichtverhältnisse), oder sie versuchen den Schlüssel zu stehlen, oder sie überzeugen den Büttel.

Stehlen oder Überreden

Jarek Suvariez hatte gerade mit Lolonna im „Fauligen Stumpf“ gesprochen. Er wollte darum bitten, die Hinzu-richtenden zu verschonen, hat dann jedoch kalte Füße bekommen. Dagon Lolonna, Anführer des Bundes der Schwarzen Schlange, mit solchen Bitten zu belästigen kann äußerst drastische Konsequenzen haben. Er ist bekannt für seine willkürlichen Gewaltausbrüche.

Daher steht Suvariez derzeit am Tresen des „Fauligen Stumpfs“ und trinkt ein Bier, um nicht den Eindruck zu erwecken, grundlos hereingekommen zu sein. Danach verlässt er die Schenke und geht wieder über den Platz zum Hauptquartier.

Ihm den Schlüssel zu stehlen erfordert eine brauchbare Ablenkung und eine gelungene FF Probe +2.

Ihn zu Überreden, die Gefangenen frei zu lassen ist schwerer. Zunächst wird er auf das geltende Recht pochen, aber dabei wird er nicht lange bleiben. Er wird die Helden darauf hinweisen, dass ihn und die Büttel die volle Wut von Lolonna treffen wird. Schließlich wird er die Gefangenen befreien, wenn die Helden einen vernünftigen Plan für die Büttel und die Flucht der Gefangenen haben. Gegebenenfalls auch die Büttel zu überzeugen ist nicht so schwer, da Suvariez' Wort einiges Gewicht hat und die meisten das tun werden, was er vorschlägt.

Der „Faulige Stumpf“

Die Schenke grenzt ebenfalls an den Platz vor der Planke und ist eines der größten Häuser der Innenstadt. Hier ist der inoffizielle Haupttreffpunkt des Bundes der Schwarzen Schlange, weshalb der große Schankraum immer gut gefüllt ist. In dieser Nacht sind gut fünfzig Piraten hier, spielen, musizieren und trinken. Auch Dagon Lolonna, einer der blutrünstigsten Piraten Aventuriens ist hier zu finden. Er trinkt an einer großen Tafel in der Mitte des Raumes, umgeben von seinen Hauptmännern. Der Pirat Romario ist einer von ihnen.

Wenn die Helden bei ihrem betreten in der Stadt aufgefallen oder von Romario gefangen wurden, werden sie hierin gebracht, damit Lolonnas weiter entscheiden kann. Er zahlt manchmal gutes Geld für Gefangene, daher versuchen es die Piraten hier. Lolonnas, eine beeindruckende breitschultrige Gestalt, mit einer abgenutzten lieblichfelder Offiziersjacke bekleidet und scheinbar immerwährend guter Laune, wird hochofren sein, die Helden zu sehen und sie ohne weiter darüber nachzudenken zur Hinrichtung morgen früh verurteilen. Die Helden werden von den Piraten in die große Gemeinschaftszelle gesperrt, ihre

Habe werden vorerst im Hauptquartier der Büttel gelagert (um später an die Piraten verkauft zu werden).

In der Zelle treffen die Helden auf Perez, der den Helden bei ihren Fluchtplänen helfen wird. Eventuell versteckte Ausrüstung haben die Piraten nicht gefunden, auch ihre Rüstungen haben die Helden noch. Das Schloss ist zwar recht einfach, allerdings ist es stockfinster, weshalb es recht schwierig ist, das Schloss selbst mit Ausrüstung zu knacken (Probe +4, evtl. höher). Die Gitter selbst sind zwar schon ziemlich alt, aber immer noch stabil. Wenn die Helden genug Lärm machen wird schließlich ein Büttel aus dem Nebengebäude kommen, um ihnen zu sagen, dass sie still sein sollen. Wenn die Helden es nicht schaffen, sich selbst zu befreien, wird es schließlich der betrunkenen Suvariez tun.

Die Ausrüstung der Helden wiederzubekommen ist relativ einfach. Die meisten Büttel schlafen und die Rucksäcke der Helden liegen im Aufenthaltsraum, in dem sich ohnehin nur selten jemand aufhält (etwa um Tee zu kochen). Daher brauchen die Helden nur die Büttel gut abpassen und sich ihre Sachen schnappen.

Sollten die Helden Perez Unterlagen noch nicht haben, wird er wissen, dass Romario sie genommen hat. Er kann den Helden auch den Weg zu seinem Schiff weisen.

Nach Sylla

Mit Perez und seinen Unterlagen (und eventuell einigen Begleitern) müssen die Helden nun noch zurück nach Sylla. Je nachdem, wie die Helden hier angekommen sind, werden sie dazu ein neues Boot (oder ein größeres) benötigen. Sobald sie allerdings erst mal auf See sind, habe sie das Schwierigste hinter sich. Die Piraten werden sie nicht verfolgen.

Zurück in Sylla

Sollten die Helden jemanden von Charypso mitgebracht haben, werden diese sich bereits am Hafen von den Helden verabschieden. Sie danken ihnen für ihre Hilfe und erklären, dass sie sich eine Schiffsreise nach AL'Anfa oder in den Norden besorgen werden.

Rivito erwartet die Helden im „Efferds Wille“ und ist hochofren, sie zusammen mit Perez wieder zu treffen. Dort wird Perez zunächst seine Unterlagen sichten (sollten sie irgendwie zerstört worden sein, überlegt er eine Weile um sich an die Angaben über das Grabmal zu erinnern) und schließlich den Helden die Position des Grabmals des Kriegsherrn auf einer Karte markieren können. Er warnt sie, dass solche alten Ruinen oftmals gefährlich gut gegen Eindringlinge abgesichert sind. Er wollte zwar selbst eine Expedition dorthin organisieren, aber als Dank für die Rettung seines Lebens überlässt er den Helden den Vortritt.

Das Grab liegt im Gebirge nördlich von Hôt-Alem. Wo genau dort weiß er allerdings nicht.

Zeit für eine weitere AP Vergabe:

Jeder Held bekommt erstmal 70 AP für die Teilnahme. Dazu kommt noch folgendes:

Verhalten gegenüber Anderen (Je Held):

- 10 Unnötiges Anpöbeln von Rivito, Diguanetz, oder Perez.
- 0 Die Spieler ignorieren die NSCs so gut wie möglich.
- +10 Angemessenes Verhalten gegenüber den NSCs.

Erledigung des Auftrags (ganze Gruppe):

- 0 Die Helden sind überfordert und brauchen ständig Hilfe und Unterstützung des Spielleiters

+10 Die Helden schaffen es weitestgehend selbstständig, sich in Charypso zurecht zu finden und Perez und die Unterlagen zu bekommen.

+15 Die Helden brauchen keinerlei Hilfe des Spielleiters und achten auf ihre Unauffälligkeit bei Ihren Nachforschungen.

Sonstiges:

- 10 Gefangennahme durch die Piraten
- +10 Befreien aller Gefangenen und Transport nach Sylla
- +10 Rivitos Schiff ausgeraubt, ohne ihn zu alarmieren (Hjarik daran gehindert; nur wenn die Helden nicht gefangen wurden).
- 10 Nur Perez' Unterlagen geborgen.

Die Reise zum Grabmal

Diguanetz kann den Helden eine Schiffsreise dorthin besorgen, wohin sie wollen.

Sie haben die Wahl, entweder nach Süden über Hôt-Alem zu fahren und von dort den Fluss hoch zum Gebirge zu

fahren oder bis zu dem kleinen Versorgungshafen Port Sullicum zu fahren (etwa nordnordöstlich des Gebirges an der Küste gelegen) und von dort durch den Dschungel zu ziehen.

Die nördliche Route

Die Helden können mit einem Syllaner „Handelsschiff“ mitfahren. Die zahlreichen Bordgeschütze könnten den Helden zwar seltsam vorkommen, allerdings schweben die Helden hier nicht wirklich in Gefahr. Der Kapitän des Schiffs ist ein Freund von Diguanez und schuldet ihm noch einen Gefallen, so dass die Helden nichts zu befürchten haben. Allerdings sollten sie während der zwei Tage dauernden Reise gut auf ihr Geld aufpassen, sonst büßen sie es an die Beutelschneider und Falschspieler der Besatzung ein...

Am Mittag des zweiten Tages kommen die Helden in Port Sullicum an. Die Stadt hat nur etwa 200 Einwohner und ist auf kaum mehr als auf Nahrungsmittelanbau und Handel mit Schiffen ausgelegt. Es gibt ein größeres Lager am Hafen, das es einem der einheimischen Händler erlaubt, von Zeit zu Zeit Fracht zu kaufen und an andere Schiffe wieder zu verkaufen. Außerhalb der Stadt befinden sich ein paar Nahrungsmittelplantagen, die hauptsächlich Getreide anbauen. Dazu gibt es noch eine Herberge namens „Leuchtfeuer“ (was daher kommt, dass nachts immer ein paar große Leuchtfeuer am Hafen entzündet werden, damit vorbeifahrende Schiffe die Stadt nicht übersehen) und ein paar Geschäfte für Alltagswaren und für Schiffsbedarf.

Wenn die Helden sich nach anderen Reisenden erkunden, erfahren sie, dass vor etwa drei Tagen ein größerer Reisetrupp durchkam, der durch den Dschungel wollte. Der Trupp bestand aus 30 bewaffneten Trägern, und einer dreiköpfigen Führungsgruppe (ein grobschlächtiger Nordländer mit einem Zweihänder, ein dicker Kerl mit einem Berg von Karten und dem offensichtlichen Anfüh-

rer, einem recht jungen Mann, der sich aufführte als gehöre ihm die Stadt).

Die Helden können ihren Spuren eine Weile folgen, doch nach etwa einem halben Tag wird der Dschungel zu dicht, als das dies möglich wäre. Die Helden können noch die Rastplätze erkennen, wenn sie zufällig einen finden, aber das wird nicht besonders oft passieren, da die Helden fast zwangsläufig im dichten Dschungel einen geringfügig anderen Kurs einschlagen werden.

Die Reise durch den Dschungel dauert 9 Tage. Diese Dschungelreise ist die wohl anstrengendste der gesamten Reise. Die Helden befinden sich nun im Herz des Dschungels und alle beschriebenen Auswirkungen einer Dschungelreise sind auf ihrem Höhepunkt. Selbst das hohe Blätterdach, das selbst während des Tages den Dschungel in ein dichtes Halbdunkel hüllt, schützt kaum vor den mittäglichen Monsunregen und die Jagd nach Essbarem kann schnell dazu führen, dass der Jäger sich verirrt und Gefahr läuft, die Gruppe nicht wieder zu finden. Darüber hinaus werden sie erstmals ohne feste Orientierungshilfe durch den Dschungel müssen, wozu die Helden auf jeden Fall einen guten Orientierungssinn oder besser einen Kompass benötigen werden. Sonst könnte es den Helden passieren, dass sie eine Meile am Gebirge vorbeilaufen und es nicht einmal merken...

Abgesehen von den üblichen Strapazen verläuft die Reise recht problemlos und am Nachmittag des neunten Tages erreichen die Helden den Berg. Bereits bei Beginn ihres Aufstiegs können die Helden die kleine Bergbausiedlung Kordahar erkennen, die sie kurz nach Sonnenuntergang auch erreichen.

Die Südliche Route

Mit einem echten Handelsschiff können die Helden nach Süden Richtung Hôt-Alem fahren. Die Reise verläuft ruhig und problemlos, am Nachmittag des dritten Tages kommen die Helden in der Stadt an.

Hôt-Alem erscheint auf den ersten Blick wie eine normale Stadt des Südens, doch der Schein trügt. Die Stadt ist der Einzige Außenposten des Mitteleiches, was sich auch in der Mentalität der Bürger widerspiegelt. In der Stadt akzeptiert man Korruption und Ungesetzlichkeit weit weniger, als die Helden dies vielleicht gewohnt sind. Auch Sklaverei ist hier verboten. Hier findet sich ein Praiostempel genauso wie Boronis des Puniner Ritus. Die Preise der hôt-alemitischen Waren sind zumeist höher als

gewöhnlich, dafür findet man hier auch exotische Waren aus aller Herren Länder.

Das nördlich gelegene Vulkangebirge ist bereits von der Stadt aus zu erkennen. Eine leichte Rauchfahne deutet darauf hin, dass er immer noch aktiv ist.

Wenn die Helden sich über den Berg erkundigen, erfahren sie, dass sich dort einige Bergwerke und Steinbrüche befinden, die die Stadt beliefern. Aller Handel mit den Bergbausiedlungen findet über den Fluss statt, so dass es für die Helden nicht allzu schwer ist, sich auf einem der Frachtkähne eine Mitfahrgelegenheit zu ergattern. Für die viertägige Fahrt müssen die Helden zwei Silber oder Gleichwertiges in anderen Währungen zahlen (alles ist besser als die obskuren hôt-alemitischen Münzen), außerdem müssen sie ihren eigenen Proviant mitnehmen.

Die Flussreise selbst verläuft problemlos, wenn die Helden nicht gerade auf die Idee kommen im Piranha verseuchten Fluss ein erfrischendes Bad zu nehmen. So kön-

nen sie sich etwas von den Anstrengungen der vergangenen Tage erholen.

Am Abend des vierten Tages kommen die Helden in der kleinen Bergbausiedlung Gandhor an.

Ghandor und Kordahar

Die Bergbausiedlungen ähneln sich stark und sind zwei von insgesamt drei Siedlungen rund um den Berg. Die Hitze der unterirdischen Lavaströme heizt dem Boden genug auf, dass der Dschungel hier nur wenig Fuß fassen kann. Zusammen mit der brennenden Sonne macht der heiße Steinboden den Aufstieg nicht gerade angenehm. Bei Ghandor gibt es allerdings einen einfachen Aufzug, der von der Anlegestelle zur höher gelegenen Siedlung führt.

Beide Siedlungen sind recht klein gehalten und bestehen nur aus wenig mehr als Unterküften, Lagern und einer kleinen Schenke. Kordahar ist ein Steinbruch in dem Höt-

Alems Strafgefangene ihren Dienst tun, während es in Ghandor einige Eisenminen gibt, in denen freie Minenarbeiter arbeiten.

In beiden Siedlungen können die Helden Proviant kaufen und übernachten. Auf Anfrage können die Vorarbeiter der Minen den Helden von ein paar alten Echsenruinen erzählen, die sich auf einem Plateau weiter oberhalb auf dem Vulkan befinden. In Kordahar können die Helden außerdem erfahren, dass ein Expeditionstrupp gestern in der Stadt war und ebenfalls zu den Ruinen aufgebrochen ist.

Nachts

Durch die Nähe zu den anderen Artefakten gewinnen die in Besitz der Abenteurer genügend Einfluss über den ausgewählten Helden, damit die Suggestionen zum beherrschenden Zwang werden. Der Held ist immer noch er selbst, doch der Einfluss der Artefakte überlagert alle Moral und beeinflusst alle Entscheidungen des Charakters. Er legt von nun an alles daran, in den Besitz aller Artefakte zu gelangen. Je nach Hintergrundgeschichte wird er planen, die Macht, die ihm die Artefakte verleihen entsprechend einzusetzen, sei es zum Vernichten eines alten Feindes, Wiederherstellen der Familienehre oder einfach nur um das Böse zu bekämpfen oder Reichtum anzuhäufen.

Dieser Einfluss ist stärker als die Freundschaft zu den anderen Helden, so dass er eher den Tod der anderen Helden herbeiführt, als sich von seinen Plänen abbringen zu lassen.

Der Spieler verliert in dieser Nacht die Kontrolle über seinen Charakter, wird allerdings später einen Ersatzcharakter spielen können. Er sollte bereits im Voraus unauffällig über die Ereignisse der Nacht informiert werden, damit die anderen Spieler nicht allzu misstrauisch werden.

Je nach Verlauf der Nacht, wird der beeinflusste Held anders reagieren. Er wird sich in jedem Fall bemühen, sich von den Helden zu entfernen (nicht zwangsläufig, in dem er sie tötet) und die beiden Artefakte, die im Besitz der Gruppe sind zu bekommen.

In beiden Minensiedlungen wird den Helden empfohlen über Nacht in der Stadt zu bleiben, da die Reise durchs

Gebirge ohne ausreichendes Licht sehr gefährlich werden kann. Sollten die Helden darauf eingehen, wird der beeinflusste Held sich nachts mit den Artefakten davonschleichen (er wird von den schlafenden Helden nicht bemerkt, es sollten aber ein paar verdeckte Würfe vorgenommen werden, um den Spielern zumindest die Illusion einer Chance zu geben).

Wenn die Helden meinen schon genug Zeit verloren zu haben und gleich in der Nacht weiterreisen wollen, werden sie schließlich an eine wacklige Hängebrücke kommen. Die Brücke ist schon ziemlich alt und es besteht die Gefahr, dass sie einstürzt, wenn die Helden alle gleichzeitig hinübergehen. Hinzu kommt, dass die Helden bereits hin und wieder leuchtende Augen in der Dunkelheit gesehen haben, so dass sie möglicherweise mit einem Angriff rechnen müssen.

Sollte der Beeinflusste zu diesem Zeitpunkt im Besitz der Artefakte sein, wird er zuerst über die Brücke überqueren und dann auf der anderen Seite die Seile durchtrennen, wodurch die Brücke einstürzt.

Wenn nicht wird er die anderen Helden einzeln über die Brücke schicken, bis er mit dem Träger der Artefakte allein ist. Er wird ihm den Rucksack entreißen und ihn die Klippe herunter stoßen. Der Held wird sich dabei mindere Blessuren zuziehen (1W6 SP), bevor er sich ein Stück den Abhang hinunter festhalten kann. Bis er wieder oben ist, ist der Beeinflusste bereits mit den Artefakten verschwunden.

Zum Plateau

Die Reise zum Plateau ist anstrengend, aber ungefährlich. Der Berg ist nicht besonders steil, aber an vielen Stellen von Geröllspalten oder Geysiren durchzogen, so dass die

Helden des Öfteren größere Umwege in Kauf nehmen müssen. Nach etwa fünf Stunden erreichen die Helden das Plateau.

7. Das Grabmal des Kriegsherrn

Die Helden erklettern das Plateau und sehen folgendes:

Vor euch breitet sich ein gewaltiges Ruinenfeld aus. Hier muss einmal eine kleine Stadt gewesen sein, doch jetzt zeugen nur noch einige Mauerreste von der früheren Pracht. Zwischen den Ruinen seht ihr mehrere aufgestellte Zelte, ansonsten scheint die Hochebene wie ausgestorben zu sein.

Sobald die Helden näher kommen:

Als ihr näher kommt seht ihr die Leichen. Zwischen den aufgebauten Zelten und den Feuerstellen liegen mehrere Tote. Offenbar hat es hier erst vor kurzem einen größeren Kampf gegeben. Als ihr weitergeht seht ihr die Leiche eines Achaz. Er trägt dieselben Zeichen, wie die Echsenmenschen, die ihr in Mirham gesehen hattet.

Am Berghang sehen die Helden eine kleine Höhle, die offenbar in den Berg hinein führt.

Im Lager der Expedition finden die Helden mehrere aufgebauete Gruppenzelte, Werkzeug aller Art und einiges an Waffen (Schwerter, Hackmesser, Äxte).

Außerdem finden sie drei verletzte Träger der Expedition, die sich in einem der Zelte ausruhen. Zwei davon schlafen, aber einer ist wach und sehr vorsichtig. Wenn die Helden sich dem Zelt nähern, wird er den ersten, der es betritt mit einem Kurzsword angreifen. Nach dem ersten Angriff stellt er fest, dass es sich nicht um einen Echsenmenschen handelt und die Helden fragen, wer sie sind. Von dem Verletzten erfahren die Helden, dass die Expedition vor etwa einer Stunde von einigen Achaz angegriffen wurde. Fast alle sind gestorben, außer den Anführern sind nur sie drei übrig. Nach dem Kampf wurden sie verarztet und hier zurückgelassen, während sich die Anführer weiter im Inneren der Höhle umsehen wollten.

Im Inneren des Grabmals (siehe Karte)

Im Inneren werden die Helden auf verschiedene Gruppierungen treffen:

Die Expedition

Die von den Füchsen organisierte Expedition war etwa einen Tag vor den Helden auf dem Plateau und hat hier zunächst ein Lager aufgebaut. Den größten Teil ihres Vorsprungs verbrachten sie mit dem Aufbrechen des Haupttores und dem Untersuchen der Vorräume. Dann, vor etwa einer Stunde begann der Angriff der Echsen, die viele der überraschten Menschen niederstrecken konnten, bevor diese überhaupt realisieren konnten, was geschehen war. Jetzt leben nur noch Heldar von Altweiler (ein Weidener Schwertgeselle), Lirobal Giovarez (Gelehrter und Leiter der Expedition) und Dorio Gonralas, sowie drei verletzte Träger. Gonralas hatte sich bereits während des Kampfes abgesetzt, und nachdem Heldar den letzten Achaz erschlagen hatte entschieden er und Giovarez sich,

zunächst nach ihm zu suchen, bevor sie die Toten zu bestatten.

Die H'Rukzzar

Nachdem die Echsenkrieger erfolglos versucht hatten, in H'Rabaal weitere Mitsstreiter zu rekrutieren, machten sich die verbliebenen Achaz auf, das Grabmal des Kriegsherrn anhand von überlieferten Aufzeichnungen und Hinweisen zu suchen, um das dortige Artefakt an einen sichereren Ort zu bringen. Als sie das Grab schließlich fanden, mussten sie feststellen, dass sie zu spät waren. Kurz entschlossen kämpften sie die Wachen des Lagers nieder und stürmten das Grab. In der Vorhalle starben sie alle, nicht jedoch ohne die Expedition fast völlig auszulöschen. Diago Romerez, der vor dem Grabmal zurückgelassen wurde, sah, wie der beeinflusste Held vor wenigen Minuten erst das Grabmal betrat und folgte ihm.

Der beeinflusste Held

Der Held betrat erst vor kurzem das Grab und begann sich dort umzusehen.

Die Vorkammern

Die ersten paar Meter der Höhle erscheinen, als wären sie natürlich gewachsen. Dann stoßen die Helden auf eine aus den Angeln gebrochene bronzene Flügeltür. Beide Teile der Tür sind mit zahlreichen Runen des H'Chuchas (dem Altechsischen) geschmückt, dahinter beginnt ein gemauerter Gang der nach ein paar Metern in einen größeren Raum führt.

In die Wände der Gänge und der Räume selbst sind gemauert und somit eben. Die Wände sind fast überall mit fast völlig verblichenen Malereien verziert.

Um zum Grab des Kriegsherrn zu kommen, müssen die Helden zunächst die Vorkammern durchqueren. Die meisten Räume sind Grabkammern anderer hoher Mitglieder der Anhänger des Kriegsherrn. Sie liegen in massiven Steinsärgen, deren Deckel sich nur schwer entfernen lassen (mit Werkzeug KK Probe, ohne KK Probe +4). Auf den Sargdeckeln befindet sich jeweils ein einzelnes Bild, das von dem kündigt, was der Gestorbene in seinem Leben geleistet hat (meistens Schlachtenbilder). Schätze werden die Helden hier nicht finden.

In anderen Räumen finden sich in den Wänden Reihe um Reihe Totenlager. Noch Generationen nach dem Tod des

Kriegsherrn wurden die Toten seiner Anhänger hier bestattet. So liegen die halb verfallenen Skelette hier in bis zu fünf übereinander liegenden sarggroßen Löchern pro Reihe und warten darauf ihrem Herrn erneut zu dienen...

1. Raum

Hier fanden die meisten Kämpfe statt. Nachdem die restlichen H'Rukzzar (etwa ein halbes Dutzend) die Wachen im Lager getötet hatten, kämpften sie hier gegen einen Großteil der Expeditionsmitglieder (ein Dutzend), wo sie ihre Niederlage erlitten.

Diago Romerez kniet hier mit dem Rücken zu den Helden über der Leiche des Anführers und starrt ins Leere.

Sobald er die Helden bemerkt, wird er sie bitten, ihm zu helfen, die Expedition aufzuhalten. Er wird sich der Gruppe anschließen und kann vom Spieler des beeinflussten Helden gespielt werden (seine Werte stehen im Anhang). Romerez beherrscht zwar etwas Rssah, aber kein Chrmk (die Schriftform) oder H'Chuchas (das Altechsische, das sich auch hin und wieder im Grabmal findet). Er ist nicht völlig blind vor Wut, weshalb er die Anführer der Expedition nicht sofort angreifen wird, wenn er sie sieht (natürlich ist er nicht besonders gut auf sie zu sprechen).

Der Verbindungsgang

Der Verbindungsgang ist zu einer Seite des Wegs mit breiten, spannhohen Rillen versehen, die den Wachen früher dienten, um Angreifer die durch den Gang wollten gefahrlos mit ihren Speeren aufzuspießen. Darüber hinaus befinden sich in dem Gang einige wirkungsvolle Fallen, die normalerweise durch eine Verriegelung in diesem Parallelgang deaktiviert werden können. Sobald sich die Helden der ersten Gangbiegung nähern, hören sie ein paar erstaunte und empörte Aufschreie. Sobald sie sie erreichen, sehen sie folgendes:

Der Gang endet nach etwa 15 Schritt an einem heruntergelassenen Gitter. Zwei Männer stehen mit dem Rücken zu euch davor, ein dicklicher mit einem großen Rucksack und ein Hüne mit heller Haut und einem Zweihänder auf dem Rücken. Der Dicke spricht mit jemandem auf der anderen Seite des Gitters, den ihr nicht erkennen könnt. „Mich interessiert nicht wer ihr seid, aber lasst das Tor wieder hoch!“ brüllt er. „Das kann ich leider nicht tun.“ antwortet eine amüsierte Stimme, die euch nur zu vertraut ist. „Ihr stört hier nur, verschwindet.“

„Lass endlich das Tor hoch! Du weißt ja nicht, was du da tust!“
 „Ich werde jetzt gehen.“ Meint [der beeinflusste Held].
 „Was ist das hier eigentlich?“
 Der Dicke scheint erschrocken. „Nein, nicht! Das ist gefährlich!“
 „Für euch oder für mich?“

Ein lautes helles Läuten ertönt, als der beeinflusste Held an einer im nächsten Rau hängenden Glocke läutet. Der markerschütternde Nachhall des Tons bleibt in der Luft hängen, ohne nachzulassen. Die Magie der Glocke erweckt die Toten in den Vorkammern, damit sie die feindlichen Eindringlinge aufhalten. Ursprünglich waren sie eine letzte verzweifelte Schutzmaßnahme und dementsprechend gefährlich sind sie auch. Ihre Waffen sind längst schon Satinav zum Opfer gefallen, weshalb sie nur mit ihren bloßen Händen oder ihren Schwänzen kämpfen können.

Werte der Achazskelette:

IB 10	AT 6	PA 2	TP 1W (unbew.)
RS 0	LP 18	KO --	MR 5

Für die Achazskelette gelten dieselben Regeln wie für Skelette, allerdings sollte auf den üblichen Muttest verzichtet werden, da eine Flucht in dieser Situation ziemlich tödlich wäre.

Die Skelette brauchen ein wenig um sich von ihren Totenbetten zu erheben. Ein schauriges Knochengeklapper erfüllt das Gemäuer, bis nach einem kurzen Moment die ersten Skelette schließlich im Sichtfeld der Helden auftauchen. Die Skelette sind klar in der Überzahl, außerdem kommen ständig weitere, so dass den Helden wohl nichts anderes übrig bleibt, als zu fliehen.

Giovarez (der Dicke) ist recht verwirrt und panisch. Er fragt die Helden andauernd wer sie sind und was sie vorhaben.

Heldar ist die ganze Expedition mittlerweile mehr als gleichgültig. Er sieht in den Helden potentielle Verbündete gegen die nahende Gefahr und warnt sie vor den Fallen, die zwischen den Helden und ihm sind.

Die Skelette

Sollten die Helden mit den Skeletten kämpfen wollen oder von ihnen eingeholt werden, haben (Anzahl Helden, aber höchstens drei) Skelette nebeneinander im Gang platz. Sobald ein Skelett zerstört wird dauert es eine Kampfrunde, bis ein weiteres seinen Platz einnimmt. Es kommen genug um jeden Kämpfer zu zermürben, der meint, es mit dieser Übermacht aufnehmen zu können.

Die Fallen

Wenn die Helden nicht abwarten wollen, was dort kommt und bereits beim Klappern der Knochen weiter den Gang entlang wollen, können sie die erste Falle überqueren, bevor die Skelette ankommen.

Die Stachelgrube

Eine breite Steinplatte kurz nach der Gangbiegung löst beim drauftreten eine dahinter liegende Bodenklappe aus. Die darunter liegende Grube ist gut vier Schritt lang und drei Schritt tief. Der Boden ist mit messerscharfen Klängen gespickt.

Wenn die Spieler erst lange Pläne schmieden, erreichen die Skelette sie noch bevor die Helden die Grube überqueren konnten. Die Helden können verschiedenes tun, um auf die andere Seite zu gelangen.

Zum einen können sie auf den dünnen Seitenvorsprüngen auf die andere Seite balancieren. Wenn sie sofort losgehen, wenn die Skelette am Gang auftauchen erreichen sie die andere Seite gerade dann, als die Skelette auf der anderen Seite der Grube ankommen. Wenn sie erst überlegen oder diskutieren, bekommen die Skelette auf die letzten balancierenden Helden jeder Seite einen unparierbaren Angriff.

Um den Vorsprung unbeschadet zu überqueren, müssen die Helden eine Akrobatik Probe -2 oder eine Körperbeherrschungsprobe +2 schaffen. Eventuell ist die Probe um erlittenen Schaden aus einem Angriff der Skelette erschwert.

Wenn die Probe misslingt, rutscht der Held ab und erleidet 1W6 SP, als er mit den Beinen in die Klängen gerät (nur eventuelles Rüstzeug schützt). Danach schafft es der Held sich auf die andere Seite der Grube zu bugsieren.

Wenn sich die Helden bereits im Kampf mit den Skeletten befinden ist es natürlich nicht möglich auf die andere Seite zu balancieren, außer man wird von einem anderen Helden abgeschirmt.

Alternativ können die Helden auch versuchen, auf die andere Seite zu springen. Dafür werden die Regeln zum Springen aus dem Basisbuch (S.113) verwendet. Wenn ein Held den Sprung nicht schafft, springt er knapp zu kurz und gerät mit den Beinen in die Stacheln (1W+3 SP, Rüstzeug schützt), bevor er sich am gegenüberliegenden Rand hochziehen kann.

Die Skelette haben mit der Grube keine Probleme. Sobald der letzte Held die Grube überquert hat und das erste Skelett dort ankommt, schließt sich die Klappe und die Skelette können auf die andere Seite. Die Falle wird nicht erneut ausgelöst.

Die Bolzenlöcher

Etwa zwei Schritt hinter der Grube beginnen auf einer Strecke von etwa 10 Schritt eine Reihe von Löchern in den Verzierungen der Wände. In den mit quadratischen Bodenplatten gepflasterten Boden sind in einem unregelmäßigen Muster noch weitere kleinere Steinquadrate eingelassen. Wenn jemand auf eines davon tritt, wird er von einem kleinen Metallbolzen aus einem der Löcher getroffen. Heldar warnt die Helden davor, auf die kleinen Platten zu treten.

Sie haben die Wahl, vorsichtig durchzuschleichen (was eine GE Probe-4 erfordert), normal durchzugehen (GE Probe), oder durchzurennen (GE Probe+4). Bei Misslingen der Probe erleidet der Held einen Treffer mit 1W6 TP. Das tödliche Gift, das früher auf den Geschossen aufgetragen war ist glücklicherweise längst nicht mehr wirksam...

Bei einem Patzer wird der Held sogar von 1W6 Bolzen (nacheinander) getroffen.

Die Skelette können die Falle nicht auslösen und bewegen sich mit normaler Geschwindigkeit durch die Falle.

Das Tor

Schließlich erreichen die Helden das Fallgitter, bei dem Heldar und Giovarez bereits hektisch dabei sind, zu versuchen es anzuheben. Im Raum auf der anderen Seite gibt es ein Zugrad, mit dem das Gitter angehoben werden kann, doch es ist momentan unerreichbar.

Die beiden Expeditionsleiter werden die Helden nicht angreifen, allerdings verteidigen sie sich so gut sie können, falls die Helden sie bedrohen. Da sie nicht fliehen können, kämpfen beide bis zum Tod.

Je nachdem wie schnell die Helden durch die zurückliegenden Fallen gekommen sind, haben sie ein bis drei Kampfrunden, bis die Skelette sie erreichen. Heldar wird den Skeletten entgegen gehen und sie mit seinem Zweihänder bekämpfen. Da er auf engem Raum kämpft hat er allerdings ein paar Schwierigkeiten dabei. Maximal ein weiterer Held kann neben ihm stehen und so den Gang effektiv abriegeln. Ansonsten wird pro Kampfrunde ein Skelett an Heldar vorbei kommen und die Helden angreifen können.

Um durch das Gatter zu kommen, muss es entweder zerstört oder angehoben werden oder man muss das Rad auf der anderen Seite betätigen. Um das metallene Gatter zu zerstören sind passende Waffen (Äxte oder Hieb Waffen) erforderlich. Jeder Angriff gegen das Tor trifft automatisch. Das Tor hat einen RS von 5. Zauber verursachen gegen das Tor nur ein Drittel ihres eigentlichen Schadens. Sobald das Tor mehr als 20 SP bekommen hat, ist ein groß genug Loch entstanden, damit sich alle durchquetschen können.

Um das schwere Tor anzuheben müssen Helden kräftig anpacken. Es kostet zwei Aktionen, um ein KK Probe machen zu dürfen. Wenn sie gelingt, erhöht sich ihr Hebekonto um den KK Wert des Helden. Bei einer 1 erhöht es sich sogar um den doppelten Wert. Giovarez wird

selbst ebenfalls mithelfen (KK 8), aber wohl recht wenig dazu beitragen können. Sobald das Konto einen Wert von 60 erreicht, schaffen es die Helden das Tor anzuheben und es allen zu ermöglichen darunter hindurch zu kommen, bevor es wieder herunter kracht.

Das Zugrad zu bewegen dürfte von der anderen Seite des Tores wahrscheinlich unmöglich sein, aber kreative Ideen der Helden sollten gefördert werden. Wenn sie versuchen, einen der Griffe des Rads mit einem Lasso einzufangen (FF Probe +6, 2 Aktionen pro Versuch), werden sie feststellen müssen, dass die geringe Bewegung am Rad durch das Ziehen am Seil nicht ausreicht, um das Tor mehr als ein paar Zentimeter anzuheben. Allerdings erleichtert die Hebelwirkung des Rades die folgenden KK Proben zum Anheben des Tores um 2.

Sobald die Helden auf der anderen Seite des Tors sind, können sie dafür sorgen, dass die Glocke aufhört zu läuten. Die Untoten werden daraufhin zu ihren Totenbetten zurückkehren.

Giovarez und Heldar erklären den Helden wer sie sind. Heldar ist lediglich für diese Expedition angeheuert worden und weiß nicht allzu viel. Ihm ist allerdings klar, dass hier etwas vor sich geht, dass er nicht gutheißen kann. Er bietet an, den Helden zu helfen. Giovarez wird dem notgedrungen zustimmen. Was er bisher gesehen hat, hat ihn gehörig eingeschüchtert, so dass er sich momentan recht einsilbig gibt und einfach nur tut, was man ihm sagt. Giovarez ist recht gut darin, die Bildzeichen an den Wänden zu deuten und wird sich in erster Linie darauf konzentrieren. Außerdem beherrscht er das Chrmk und kann mit etwas Zeit auch manches H'Chuchas übersetzen (auf Grund der Komplexität dauert das aber selbst bei kurzen Texten mehrere Stunden).

Das Allerheiligste

Im Allerheiligsten finden die Helden noch einige Fallen mehr, außerdem müssen sie hier den geheimen Eingang zum Grab finden.

Das Rätsel

Das Allerheiligste besteht aus mehreren Räumen, welche die Geschichte des Kriegsherrn erzählen. Um das Grab zu finden, müssen die Helden vom ersten Raum ausgehend in der richtigen Reihenfolge durch die Räume gehen. Dabei stellen die Rahmen jedes Durchgangs einen

anderen möglichen Fortgang der Geschichte dar, von denen jeweils nur einer richtig ist. Sobald die Helden den korrekten Weg gefunden haben, verschwindet im letzten Raum ein Teil der Wand und gibt den Weg zu einer Treppe nach unten frei.

Giovarez wird eventuell dabei helfen, die Bilder zu entschlüsseln, wenn die Helden nicht weiterkommen (siehe Erklärungen in den eckigen Klammern). Allerdings wird er dazu wahrscheinlich mehr Zeit brauchen als die Spieler mit etwas logischem Nachdenken benötigen werden. Giovarez kennt so viele unterschiedliche Versionen der

Geschichte des Kriegsherrn, dass er den Helden wohl kaum bei der Lösung des Rätsels helfen kann. Er wird sie eher mit seinen vielen Vorschlägen verwirren, wenn sie ihn um Hilfe bitten.

Die Räume liegen alle im Dunkeln, außerdem sind die Wandzeichnungen allesamt schon ziemlich ausgebleicht, weshalb man von einem Raum aus nicht sicher die Bilder im nächsten erkennen kann. Die Fallenräume erscheinen genauso zu sein, wie die anderen, erst wenn jemand durch den Durchgang tritt, wird die Illusion aufgehoben. Jeder Fallenraum kopiert den Raum, der zwei Räume von ihm entfernt liegt. Wenn die Helden einen der Fallenräume betreten werden kurz nachdem der erste Held durch ist, drei Metallspeere aus der Decke des Durchgangs kommen und so den Rückweg versperren. Der nachfolgende Held kann eine IN Probe ablegen, um zu entscheiden, auf welcher Seite er landen will. Wenn sie misslingt wird es 50:50 ausgewürfelt. Der Fallenraum hat keinen anderen Ausgang und enthält eine von mehreren möglichen Fallen. Um zu entkommen, sollte es den Helden rechtzeitig gelingen mindestens einen der Speere zu zerstören. Dazu muss dem Speer mit einer passenden Waffe mindestens 20 Schadenspunkte zugefügt werden (RS: 3). Im Durchgang hat auf jeder Seite nur ein Held platz, um den Speer zu bearbeiten.

Die Fallen:

Die Mahlkammer: Der Raum ist kreisrund und kaum das der Held den Raum betreten hat, beginnen sowohl der Boden als auch die Decke sich in verschiedene Richtungen zu drehen. Dabei kommt die Decke immer tiefer. Die Helden haben 8 Runden Zeit, bevor der Eingespernte zerquetscht wird, allerdings hat es der einzelne Held auf Grund des bewegenden Bodens etwas schwieriger und muss daher zum Treffen eine AT -4 schaffen.

Die Zelle: In dem Raum befinden sich knapp zwei Dutzend Skelette auf dem Boden verteilt. Sobald der Held den Raum betritt beginnen sie sich zusammenzusetzen und langsam näher zu kommen. Wenn der Held an der Wand des Raumes bleibt brauchen sie etwa 5 Runden dafür. Danach sind sie beim Helden und greifen ihn an. Sie parieren nicht und haben pro Runde insgesamt 6 Attacken gegen ihn (AT: 5 1W+1 TP), da sie ihn nicht gleichzeitig erreichen können. Gegenangriffe sind zu vernachlässigen, da sie sich, kaum dass sie zerfallen sind wieder zusammensetzen. Die Skelette werden den Raum nicht verlassen.

Die Grube: Der Boden der Grube liegt etwa zwei Schritt unterhalb des Durchgangs und ist mit scharfen Metallspitzen versehen. Der Held landet auf einer schmalen Metallplanke, die langsam eingezogen wird. Der Held hat 4 Runden Zeit, die Speere anzugreifen, dann ist die Planke weg und ihm bleibt kaum etwas anderes übrig, als sich an den Speeren festzuhalten, bis er gerettet wird. Die Zeit bis dahin sollte ihm mit modifizierten KK Proben (getragenes Gewicht, Verwundungen, etc.) versüßt werden, bei deren Misslingen er an den Speeren nach unten rutscht.

Sollten die Helden tatsächlich in mehr als drei Fallenräume laufen, werden diese sich wiederholen. Die zerstörten Speere werden im Übrigen ersetzt, so dass es durchaus möglich ist, dass die Helden in dieselbe Falle zweimal laufen.

Raum 1

In der Mitte des Raums steht ein großer Steinquader, der dem Altar im Gebetsraum ähnelt, allerdings trägt er keinerlei Verzierungen.

Über alle vier Wände erstreckt sich ein gemaltes Bild einer Dschungellandschaft. Überall erheben sich prachtvolle Steinbauten über das Blätterdach. Im Vordergrund der gegenüberliegenden Wand sehen die Helden links des Durchgangs einige stilistische Achaz, die mit Speeren in den Händen einer Gruppe Menschen mit Schwertern und Bögen auf der rechten Seite des Durchgangs gegenüberstehen.

[Das Land der Achaz war reich. Doch es gab Feinde, die sie bedrohten.]

Über dem südlichen Ausgang ist das Bild von drei in Gewänder gehüllten Achaz zu sehen. Rechts von ihnen steht eine Gruppe bewaffneter Menschen. Beide sehen in Richtung eines etwas weiter entfernt ganz rechts stehenden Achaz mit erhobener Streitaxt.

[Die Herrschenden kämpften zusammen mit den Menschen gegen den Kriegsherrn.]

Über dem westlichen Eingang ist eine Gruppe bewaffneter Menschen zu sehen, die nah bei einem einzelnen Achaz mit erhobener Streitaxt stehen. Sie sehen zu einer weiter rechts stehenden Gruppe von drei in Gewänder gehüllten Achaz.

[Der Kriegsherr kämpfte für die Menschen gegen die Herrschenden.]

Über dem nördlichen Eingang steht eine Gruppe in Gewänder gehüllte Achaz neben dem einzelnen Achaz mit der erhobenen Streitaxt. Die Gruppe bewaffneter Menschen steht etwas abseits.

[Der Kriegsherr kämpfte für die Herrschenden gegen die Menschen.]

Der richtige Ausgang ist Norden.

Raum 2

Den gesamten Raum umspannt ein Schlachtfeld im Dschungel. Überall liegen stilistische Achaz und Menschen mit geschlossenen Augen und mit diversen Waffen gespickt. Dazwischen sieht man immer wieder einzelne Gruppen Achaz und Menschen gegenüberstehen. Auf der rechten Wand ist der einzelne Achaz mit der erhobenen Streitaxt zu sehen.

[Der Kriegsherr kämpfte gegen die Feinde der Achaz.]

Über dem westlichen Eingang ist das Bild eines einzelnen Achaz mit erhobener Axt zu sehen, der vor einer Gruppe auf dem Rücken liegender Menschen steht.

Über dem nördlichen Ausgang ist das Bild einer Gruppe Menschen zu sehen, die einem einzelnen, gefesselten Achaz gegenüber stehen. Eine Axt liegt auf dem Boden vor dem Achaz.

Auf der südlichen Wand ist das Bild eines auf dem Rücken liegenden Achaz zu sehen, dem eine Gruppe Menschen gegenüberstehen.

Der korrekte Ausgang ist Westen.

Raum 3

Das Bild an den Wänden des Raumes zeigt einen prachtvollen steinernen, pyramidenförmigen Bau. Die drei gewandeten Achaz schweben darüber. Auf dem Boden um den Steinbau knien mehrere Achaz, andere Achaz stehen mit Speeren hinter ihnen.

[Die Herrschenden bauten ihren Luxus mit dem Leid der Armen auf.]

Der südliche Eingang trägt das Bild eines einzelnen Achaz mit einer Axt, der einer Gruppe mit Speeren bewaffneter Achaz gegenübersteht. Kniende Echsenmenschen sind hinter ihm.

Der westliche Eingang zeigt einen einzelnen Achaz, der mit einer Axt in der Hand auf dem Boden kniet. Um ihn herum knien weitere Achaz. Eine Gruppe mit Speeren bewaffnete Echsenmenschen steht hinter ihm.

Der nördliche Eingang zeigt einen Achaz mit erhobener Axt, der hinter einer Gruppe mit Speeren Bewaffneter steht. Sie sehen in Richtung einer Gruppe kniender Achaz.

Der richtige Ausgang ist Süden.

Raum 4

In diesem Raum stehen zwei große Echsenstatuen (etwa dreieinhalb Schritt hoch). Sie sind mit steinernen Speeren bewaffnet und wirken recht lebensecht. Fast scheint es, als ob sie die an die westliche Wand gemalte Tür beschützen würden...

Das Bild an der Wand zeigt ein weiteres Schlachtfeld, nur das hier Achaz gegen Achaz kämpfen.

[Der Kriegsherr stellte sich gegen die Herrschenden.]

Der südliche Eingang zeigt den einzelnen Achaz, der den drei gewandeten Achaz gegenüber steht. Die Drei liegen auf dem Rücken.

Der östliche Eingang zeigt den Achaz mit der Axt auf dem Rücken liegen. Die drei in Gewänder gehüllten Achaz stehen ihm gegenüber.

Der richtige Ausgang ist Osten.

Raum 1 (2. Mal)

Das Bild an der Wand und über den Eingängen hat sich verändert, allerdings nur für Helden welche den bisherigen Kurs fehlerfrei abgelaufen sind und nicht abgewichen sind.

Das Wandbild zeigt dasselbe Schlachtfeld mit dem Achaz mit der Axt tot auf dem Rücken liegend. Er ist von einer Gruppe bewaffneter Echsenmenschen umgeben. Auf der Gegenüberliegenden Wand sind die gewandeten Echsen zu sehen, ebenfalls von bewaffneten umgeben. Ansonsten sind überall tote Achaz zu sehen.

[Der Kriegsherr fiel.]

Der südliche Eingang ist trägt ein Bild, dass den liegenden Achaz zeigt, der von mehreren anderen getragen wird.

Der nördliche Ausgang zeigt eine Gruppe Achaz, die vor den drei Gewandeten knien.

Der korrekte Ausgang ist Süden.

Raum 5

Das Bild zeigt verschiedene Höhlengänge, in denen einige Achaz arbeiten. An der gegenüberliegenden Wand ist ein größerer Höhlenraum aufgemalt, in dem vier Achaz um den liegenden Achaz mit der Axt stehen und jeder etwas Leuchtendes in die Höhe halten.

[Die Anhänger fertigten vier Artefakte.]

Der südliche Eingang zeigt ein Bild, auf dem sich mehrere Achaz vor den drei Gewandeten verneigen. Sie halten etwas Leuchtendes in die Höhe.

Der westliche Eingang zeigt einige gerüstete Achaz, vor denen ein paar andere Achaz knien. Die Knienden halten etwas Leuchtendes hoch.

Über dem östlichen Eingang ist das Bild mehrerer Achaz zu sehen, die um einen rechteckigen Klotz stehen. Darauf liegt der einzelne Achaz mit der Axt. Der gesamte Klotz und der Echsenmensch scheinen zu leuchten.

Der richtige Ausgang ist Westen.

Raum 6

Hier sehen die Helden vier gerüstete Achaz, je einen an jeder Wand. Sie scheinen zu leuchten und sind umgeben von anderen Achaz, im Hintergrund ist jeweils eine Dschungellandschaft mit einer Siedlung zu sehen.

[Vier Krieger gerieten unter den Einfluss der Artefakte. (Die Bilder sollen vermutlich etwas über die einzelnen Krieger erzählen, wie Herkunft und Einfluss)]

Der südliche Eingang zeigt, die vier Leuchtenden, wie sie den Gewandeten gegenüberstehen.

Der westliche Ausgang zeigt die vier Leuchtenden auf dem Rücken liegend.

Der nördliche Eingang zeigt drei der Leuchtenden auf dem Rücken liegend. Der Vierte steht daneben und hebt die Hände nach oben.

Der richtige Ausgang ist Norden.

Raum 4

In diesem Raum müssen sich die Helden ein letztes Mal entscheiden. Hier können die Helden ein Bild sehen, dass den leuchtenden, gerüsteten Achaz zeigt, der auf einem Schlachtfeld kämpft. Er ist umgeben von kämpfenden Achaz. Ihm gegenüber stehen die drei Gewandeten.

[Unter dem Einfluss der Artefakte nahm der überlebende Krieger den Kampf des Kriegsherrn wieder auf.]

Der nördliche Eingang zeigt den leuchtenden Achaz, der den auf dem Rücken liegenden Gewandeten gegenübersteht.

Der östliche Eingang trägt das Bild der leuchtenden Achaz, die vor den Gewandeten auf dem Rücken liegen.

Der korrekte Ausgang ist Osten.

Raum 1

Der Raum hat sich stark verändert als die Helden ihn erneut betreten. Die anderen Ausgänge sind verschwunden und nur noch als Malereien an den Wänden zu erkennen. Der Steinblock in der Mitte des Raums hat sich in einen Altarstein verwandelt. Ein Großes H'Chuchas Schriftzeichen zierte die Mitte des Altarsteins. Auf Grund der großen Ähnlichkeit des Zeichens zum entsprechenden Chrmk Zeichen können Helden, die des Chrmks fähig sind, das Zeichen als das der Zsahh erkennen, der

echsischen Göttin der (Wieder-)geburt. Notfalls kann auch Giovarez diese Verbindung herstellen.

Auf dem Altar befinden sich drei Dolche echsischer Machart. Sie sind nicht magisch, aber sehr kunstvoll gefertigt. Dazu finden die Helden hier auch eine größere bronzene Opferschale. All dies sollte bei interessierten Sammlern ein paar Dublonen einbringen. Die Wände sind mit zahlreichen H'Chuchas Zeichen übersät, darüber hinaus findet sich hier noch eine weitere Bildreihe. Hier ist ein leuchtender Achaz immer abwechselnd stehend und liegend abgebildet...

Giovarez wird anbieten, hier zu bleiben, bis die Helden ihn wieder abholen, um die Zeichen zu übersetzen.

Die Statuen

Sobald die Helden den Raum wieder verlassen, bemerken sie, dass sich auch Raum 4 verändert hat. Die Wände sind mit zahlreichen Mustern verziert, goldene mit echsischen Schriftzeichen und Bildern versehene Platten schmücken die Wände (mit einer FF Probe und dem notwendigen Werkzeug leicht zu entfernen), außerdem ist aus dem gemalten Eingang ein echter geworden. Eine Treppe führt hier nach unten, während rötliches Licht von dort in den Raum schimmert.

Sobald die Helden auf den Eingang zu gehen und die Statuen passieren, werden diese beginnen sich zu bewegen. Eine donnernde echsisch sprechende Stimme ertönt: „Wer wünscht Einlass zu Seinem Grab?“ Was auch immer die Helden antworten (wenn die Helden die Frage überhaupt verstehen), die Statuen werden sich damit nicht zufrieden geben und sich bereitmachen, anzugreifen.

Heldar wird den Helden sagen, dass er ihnen den Rücken freihalten wird, während sie zum Grab vorstoßen, damit sie ihren Freund retten können.

Das Grab

Hitze schlägt euch entgegen, als ihr die Treppenstufen hinabsteigt. Das Klirren von Metal ist zu hören und rötliches Licht schimmert von unten. Als ihr am Ende der Treppe ankommt seht ihr, dass ihr von Lava umgeben seid. Die Luft ist so heiß, dass es euch schwer fällt zu atmen, doch das scheint momentan das geringste Problem zu sein.

Ihr steht auf einem großen steinernen Steg über einem mit Lava gefüllten Becken. Nur wenige Meter trennen euch zu beiden Seiten vom sicheren Tod. Einige Meter weiter vorne scheint sie über eine Distanz von etwa zweieinhalb Schritt eingebrochen zu sein. Dahinter bildet der Steg eine runde Plattform auf dem im Halbkreis fünf Särge stehen.

[Der Held] und ein gerüsteter Kämpfer mit einer großen Echsenaxt sind hier in einen tödlichen Zweikampf verwickelt.

Der Held und Gonralas stehen beide unter dem beherrschenden Einfluss der Artefakte. Beide kämpfen mit absoluter Verbissenheit um die Artefakte des jeweils anderen. Mit gutem Zureden werden die Helden hier nichts erreichen, auch Magie wird nicht allzu viel bringen, da die Artefakte die Helden recht gut abschirmen (siehe Anhang).

Sobald die Helden sich ihnen nähern, wird Gonralas den beeinflussten Helden mit einem wuchtigen Hieb über den Rand der Plattform treiben. Im letzten Moment kann er sich am Rand festhalten. Die Helden sollten nun handeln, bevor Gonralas die Gelegenheit hat ihn zu töten. Wenn die Helden nichts tun, Wird er an den Rand der Plattform treten, den Arm des Helden mit einer Hand greifen und ihm dann mit der Axt in der anderen Hand den Schädel spalten.

Wenn die Helden ihn nur Ansprechen wird er sie ignorieren. Nur wenn sie angreifen wird er von seinem Tun ab-

lassen. Sollten sie ihn mit Fernkampfaffen beharken, wird Gonralas zunächst abwarten. Wenn die Helden gar nicht daran denken, zu ihm auf die Plattform zu kommen, wird er schließlich selbst über den Abgrund springen und auf der Brücke mit ihnen kämpfen. Gonralas kämpft bis zum Tod. Er ist zwar eigentlich kein besonders geübter Kämpfer doch durch den Einfluss der Artefakte ist er trotzdem eine Gefahr für die Helden. Darüber hinaus ist der Kampf in der heißen Höhle für die Helden die reinste Tortur. Pro Kampfrunde erhält jeder Held, der irgendwelche Kampfaktionen unternimmt, 1W6+2 Ausdauer-schaden. Gonralas und der beeinflusste Held sind durch die Artefakte vor der erschöpfenden Wirkung der Hitze geschützt, dasselbe gilt für hitzeresistente Helden.

Die Plattform ist relativ eng, ebenso die Brücke. Jeder Held der hier bei einem Patzer zu Boden fällt, fällt stattdessen über den Rand. Er kann sich zwar noch festhalten, muss aber zwei Aktionen aufwenden, um eine GE oder KK Probe (je nachdem, was höher ist, immer erschwert um BE) abzulegen, um wieder nach oben zu kommen. Die Waffe ist hierbei auf dem sicheren Steinboden liegen geblieben und kann beim Aufstehen ohne weiteren Aktionsverlust wieder aufgehoben werden. Verlorene oder zerstörte Waffen landen in der Lava und sind somit verloren (Ausnahme: wertvolle oder magische Waffen wie der Stab eines Magiers. Diese landen, wenn sie verloren werden auf dem Steinboden).

Von den sieben Särgen sind die äußeren sechs geschlossen. Der mittlere ist offen und gibt den Blick auf ein altes Echsenskelett frei. Der Steindeckel liegt neben dem Grab. Helden die auf die Särge steigen, um von dort aus zu kämpfen, bekommen den Bonus für erhöhte Position (+1 auf AT und PA). Allerdings ist solch ein Manöver auf Grund der Nähe zum gefährlichen Abgrund nichts für Helden mit Höhenangst (sie bekommen entsprechende Aufschläge). Um sich über die Särge zu bewegen, ohne die Orientierung über die Kampfgeschehnisse zu verlieren, muss der Held eine GE Probe bestehen oder einen INI Malus von 4 hinnehmen.

Mit Gonralas zu sprechen wird den Helden nichts bringen. Er hat sich völlig dem Einfluss der Artefakte ergeben und wird sich von nichts von seinem Ziel abbringen lassen.

Werte von Gonralas:

IB 12	AT 13	PA 12	TP1W+5 (E. Axt)
RS 3	LP 30	KO 13	MR 8

Besitz: Echsische Axt, Kurzsword, Kettenhemd, echsischen Gürtel bestehend aus mehreren Bronzeplatten, Börse mit 10 großen Orealen

Kaum das Gonralas tot ist, hat es der beeinflusste Held geschafft, sich aus seiner Zwangslage zu befreien und wieder auf den Boden der Plattform zu gelangen.

Er steht immer noch unter dem Einfluss der Artefakte und wendet sich nun, dass Gonralas tot ist, gegen die Helden, um endlich in Besitz der Artefakte zu kommen. Um ihn zu stoppen haben die Helden verschiedene Möglichkeiten.

Reden

Er ist immer noch er selbst, so dass die Helden normal mit ihm sprechen können. Allerdings ist er völlig von den Artefakten eingenommen. Es ist seine felsenfeste Überzeugung, dass sie ihm helfen können sein Ziel zu erreichen (reich werden, berühmt werden, den verstorbenen Vater rächen, was auch immer).

Darüber hinaus verstärken die Artefakte alle Abscheu, Vorurteile und allen Groll, die der Held bereits gegenüber anderen Gruppenmitgliedern hat (Helden, die der Beeinflusste z.B. schon früher für feige oder charakterschwach gehalten hat, wird er nun deswegen verachten), so dass er den entsprechenden Helden wenig Gehör schenken wird und ihnen passende Beleidigungen entgegen wird.

Wenn die Helden ihn davon überzeugen können, dass die Artefakte ihn verändert haben, oder dass sie ihn eigentlich bei seinen Zielen behindern, oder ihn an ihre Freundschaft erinnern, wird der Held vielleicht versuchen, sich gegen den Einfluss der Artefakte wehren. In dem Fall wird er einen Moment orientierungs- und wehrlos sein, während die Artefakte ihren Einfluss verstärken. In diesem Moment kann er recht einfach überwältigt werden. Einfach nur die Artefakte zu entfernen wird allerdings nichts bringen, da sie ihren Einfluss auch auf Distanz behalten.

Kampf

Wenn die Helden ihm drohen oder ihn mit gezogenen Waffen von Gonralas Leiche und den anderen Artefakten fern halten wollen, wird der beeinflusste Held angreifen. Ihm steht dabei zwar nur seine Zweitwaffe zur Verfügung, da seine Hauptwaffe bei seinem Sturz in die Lava gefallen ist (Außer es war eine besonders wertvolle, magische oder wichtige Waffe). Auch er kämpft bis zum Tod, wobei er voll auf sein Wissen über die Schwächen der anderen Helden zurückgreift. Wenn die Helden ihn bewusstlos schlagen wollen, können sie das nach den normalen Kampfregeln tun. Wenn sie ihn kampfunfähig schlagen wollen, können sie verhaltene Schläge einsetzen (AT+4, Waffe richtet nur Minimalschaden an). Allerdings muss den Helden klar sein, dass das ziemlich riskant ist.

Drohen

Falls die Helden drohen, die Artefakte in die Lava zu schmeißen, wird der beeinflusste Held dies ernst nehmen. Er wird anfangen mit den Helden zu verhandeln, allerdings wird dies allein die Helden nicht weiterbringen. Wenn die Helden die Artefakte tatsächlich in die Lava schmeißen, wird er wutentbrannt angreifen.

Anschließen

Wenn die Helden es aus irgendeinem Grund anbieten, ihm die Artefakte zu lassen, wird dieser versuchen das Vorhaben der Helden zu durchschauen. Er wird sein Wissen über die Helden nutzen, um zu entscheiden, ob er ihnen glaubt oder nicht. Sollte er sich nicht zu einer eindeutigen Entscheidung durchringen können, wird er den seiner Meinung nach schlechtesten Lügner der Gruppe ein paar Probefragen stellen (Menschenkenntnis Probe gegen Überreden Probe). Wenn er immer noch unsicher ist, wird er den Helden eher trauen.

Wenn er den Helden traut, wird er zunächst versuchen sich die Artefakte zu nehmen und dann zusammen mit den Helden Pläne schmieden, was als nächstes zu tun ist. Ihn während dieser Zeit auszutricksen wird schwierig, aber machbar sein. Sollten die Helden ihn aus irgendeinem Grund nicht hereinlegen wollen, wird Giovarez wird anbieten, die Helden nach Mirham zu den Füchsen zu bringen, um dort gemeinsam zu planen, was weiter geschehen soll. Der beeinflusste Held wird dem nicht zustimmen und schließlich wird die Situation soweit eskalieren, dass es zum Kampf kommt. Der Held wird glauben, dass die anderen ihn austricksen wollen und sich auf sie konzentrieren.

Wenn er den Helden misstraut wird er ihnen das klar sagen und ihnen dann drohen, sich zurückzuziehen, damit er die Artefakte von Gonralas nehmen kann.

Andere Tricks

Sollten sich die Helden etwas anderes ausdenken, um den Beeinflussten hereinzulegen, wird dieser sein Wissen über die Helden nutzen, um sie einzuschätzen. Wenn er sich unsicher ist wird er eher nicht darauf eingehen.

Wie die Helden auch vorgehen, sie sollten es nicht zu einfach haben, ihren Kameraden zu überwältigen.

Schließlich wird es wohl zu einem von mehreren möglichen Ausgängen kommen:

Tot

Wenn die Helden es darauf anlegen, den beeinflussten Held zu töten, dann wird es wohl geschehen. Wenn der entsprechende Spieler damit nicht zufrieden ist, sollte den Spielern vielleicht der Hinweis gegeben werden, dass es noch andere Möglichkeiten gibt...

Überwältigt

Wenn es den Helden gelingt, ihn am Boden festzunageln, ist der beeinflusste Held erst einmal keine Gefahr mehr. Er steht allerdings immer noch unter dem Einfluss der Artefakte und wird versuchen sich zu befreien. Ihn zu fesseln dürfte auf jeden Fall äußerst schwierig werden. Notfalls können sie ihn immer noch bewusstlos schlagen.

Bewusstlos

Wenn die Helden ihren Kameraden ausgeknockt haben, wird er ihnen keinen weiteren Ärger machen und die Helden können entscheiden, was sie machen wollen.

Die Artefakte sind zwar unzerstörbar, aber in der Lava dürften sie zumindest für niemanden mehr gefährlich werden. Wenn die Helden andere Entsorgungspläne haben, können sie auch das tun, allerdings sollte immer klar sein, was geschehen könnte, wenn sie jemand findet.

Die Helden können die Artefakte auch in den Sarg des Kriegsherrn legen und mit ihm zusammen versenken (KK Probe um den Sarg zu bewegen).

Trotzdem sollte der beeinflusste Held noch aus dem Grabmal herausgebracht werden. Ohne den direkten Einfluss wird er sich innerhalb der nächsten Stunden wieder normalisieren. Er behält natürlich alle Erinnerungen an das Geschehene.

Zeit für eine letzte AP Vergabe:

Jeder Held bekommt erstmal 90 AP für die Teilnahme. Dazu kommt noch folgendes:

Verhalten gegenüber Anderen (Je Held):

- 10 Unnötiges Anpöbeln von Diago, oder den Trägern.
- 0 Die Spieler ignorieren die NSCs so gut wie möglich.
- +10 Angemessenes Verhalten gegenüber den NSCs.

Erledigung des Auftrags (ganze Gruppe):

- 0 Die Helden sind überfordert und brauchen ständig Hilfe und Unterstützung des Spielleiters

- +10 Die Helden schaffen es weitestgehend selbstständig, zum Grabmal zu kommen und ihren Freund zu retten.

- +15 Die Helden brauchen keinerlei Hilfe des Spielleiters und schaffen es problemlos alle Schwierigkeiten zu meistern.

Sonstiges:

- 10 Töten von Heldar, Giovarez, Diago oder den Trägern (kumulativ)
- +10 Lösen des Rätsels ohne ein einziges Mal in einen der Fallenräume zu laufen.
- +10 Vermeiden eines Kampfes gegen den eigenen Freund.

Epilog

Mit Romerez, dem recht angeschlagenen Heldar und Giovarez brechen die Helden auf ihren Rückweg in die Zivilisation auf. Romerez will nach H'Rabaal, um den Achaz vom Schicksal der H'Rukzzar zu berichten. Heldar will zurück in den Norden und wird den Helden anbieten sie ein Stück zu begleiten, falls sie entsprechendes vorhaben. Giovarez will nach Mirham. Da er rein technisch kein Verbrechen begangen hat und die Helden es schwer haben werden, ihm irgendetwas nachzuweisen, werden sie ihm das wohl kaum verbieten können. Allerdings hat er allerlei erbeutete Schätze aus dem Grabmal in seinem

Rucksack, die den Helden gut und gern 20 bis 30 Dublonen bringen mögen.

Die drei verletzten Träger werden die Helden zur nächsten Siedlung begleiten und sich dort zunächst auskurieren. Sie können selbst laufen und behindern die Helden kaum. Die Gerbelsteins werden natürlich erfreut sein, von den Helden zu hören und auch den Verlust der Artefakte wird man verschmerzen können, sobald die Helden von ihrer Gefährlichkeit berichtet haben. Dazu erhalten sie eine Belohnung von jeweils 20 Dublonen.

8. Anhang

Der Geschichte des Kriegsherrn

Der Kriegsherr lebte vor mehreren Tausend Jahren, als die Macht der Achaz auf ihrem Höhepunkt war. Er galt als genialer Taktiker und schlug viele erfolgreiche Schlachten gegen die Feinde der Echsenmenschen (in erster Linie Tulamiden). Seine Untergebenen waren ihm fanatisch ergeben und als er sich gegen die Herrschenden des Achazreiches stellte, folgten sie ihm blind.

Mit seinem Griff nach der Macht stürzte er das Reich in große Unruhen. Schließlich starb der Kriegsherr im Kampf und die Herrschenden wähten sich sicher. Doch sie hatten nicht mit der Hartnäckigkeit seiner Anhänger gerechnet. Sie bargen den Leichnam und fertigten aus seinen Besitztümern die vier Artefakte. Mit ihrer Hilfe wollten sie einen anderen Krieger mit der notwendigen Ausstrahlung, den Fähigkeiten und der Einstellung ausstatten, um ihn zum neuen Anführer ihrer Bewegung aufzubauen. Der Plan funktionierte und das Reich der Achaz wurde von großen Unruhen erschüttert. Schließlich gelang es den Herrschenden, in den Besitz eines Teils der Artefakte zu kommen. Da unklar war, was die Artefakte genau bewirkten, beschloss man sie vorerst sicher zu verwahren.

Eines der Artefakte, ein paar Armschienen, wurde den Priestern gegeben, die es in einem Tempel in der heiligen Stadt H'Rabaal versteckten. Dort ging er allerdings bei Plünderungen vor einigen hundert Jahren verloren und wanderte seit dieser Zeit durch die Hände von allerlei Besitzern im Süden.

Ein weiteres, ein bronzenes Amulett, wurde einem loyalen Krieger übergeben, der es zu einer Hafenfestung auf Al-toum brachte. Er fiel zwar schließlich selbst dem Einfluss des Artefaktes zum Opfer, doch seine Untergebenen sorgten dafür, dass es in seinem Versteck blieb. Bis es schließlich vor einigen Wochen von einer Expedition gefunden wurde.

Das dritte Artefakt, ein verzierter Bronzegürtel, sollte mit einem Schiff zu einer der Achazsiedlungen außerhalb von Aventurien gebracht werden. Auf dem Weg dorthin kenterte es jedoch. Das Artefakt wurde dann vor wenigen Jahren von Schatzsuchern geborgen und kam ebenfalls in Umlauf.

Das letzte Artefakt, die Axt des Kriegsherrn, wurde schließlich von den Anhängern zusammen mit ihm begraben, als sich abzeichnete, dass das Reich vollends zerbrach. Sie wollten ihre Pläne weiterverfolgen, sobald das Volk außer Gefahr war, aber dazu kam es nie.

Es kursiert eine Vielzahl unterschiedlicher Variationen der Geschichte des Kriegsherrn, diese unterscheiden sich jedoch meist nur in Details. Insbesondere über den Grund seiner Auflehnung gegen die Herrschenden oder die Umstände seines Todes wird unter Kennern der Geschichte viel spekuliert.

Unter den achaischen Achaz ist die Geschichte des Kriegsherrn sehr bekannt, von den Artefakten wissen allerdings nur die wenigsten. Noch heute warten einige hoffnungsvolle Achaz auf die prophezeite Rückkehr des

Kriegsherrn, damit er das Reich der Echsen wieder zu neuer Größe führt.

Die Artefakte

Ein Amulett, ein Gürtel, ein paar Armschienen und eine zweihändige Axt wurden von den Anhängern des Kriegsherrn so verändert, dass sie geeignete Kandidaten ausfindig machen und zu Kopien des Kriegsherrn machen. Die Magie der Artefakte prüft alle, die in ihre Nähe kommen, ob sie passende Eigenschaften haben. Wenn ein Artefakt jemanden ausgewählt hat, etabliert es eine schwache telepathische Verbindung zu ihrem Opfer und verändert langsam das Verhalten der Person. Je länger die Verbindung existiert und je mehr Artefakte in der Nähe sind, desto stärker wird ihr Einfluss auf das Verhalten desjenigen, bis er schließlich zu einer echten Kopie des Kriegsherrn wird: gerissen, manipulativ, charismatisch, aggressiv. Damit wollten die Anhänger des Kriegsherrn dafür sorgen, dass jemand anderes dort weiter machen kann, wo er aufgehört hat. Mit Hilfe der Artefakte war der Kriegsherr praktisch unsterblich.

Die Armschienen sind einfach gehaltene bronzene Schienen, die nur mit ein paar einfachen Verzierungen versehen sind. Zwar sind sie eher für dünne Echsenmenschen gefertigt worden, doch können auch Menschen sie tragen (obwohl es natürlich unbequem ist). Zusätzlich zu ihrer psychologischen Wirkung verbessern die Armschienen auch die Rüstungsklasse des Trägers um 1, allerdings nur, wenn mindestens ein einzelnes Rüstungsstück mit RS

3 oder mehr getragen wird, oder man über natürliche Rüstung von mindestens 1 verfügt. Außerdem erhöht es die Magieresistenz um 1.

Das Amulett ist eine kleine Bronzescheibe mit einigen einfachen Verzierungen. Auf der Vorderseite ist das H'Chuchas Zeichen für Zsahh zu erkennen, das dem Chkrn Zeichen genug ähnelt, um für dem fähige Helden erkennbar zu sein. Es ist an einer einfachen Lederschnur befestigt, so dass sie recht einfach zu tragen sind.

Wenn der Träger mindestens über eine Waffenfertigkeit von 7 oder mehr verfügt, wird seine Magieresistenz um 3 erhöht.

Der Gürtel besteht aus einigen einfachen Metallplatten, die miteinander verbunden sind. Durch seine geschickte Konstruktion passt er auch um breitere Menschenhüften. Wenn er getragen wird, erhöht er den PA Wert mit Zweihandwaffen um 2. Außerdem erhöht er die Magieresistenz um 1.

Die Axt ist kunstvoll gefertigt und gut ausbalanciert. Die Axtblätter sind mit feinen Verzierungen übersät.

Der Träger erhält einen INI Bonus von 3, außerdem senkt sich die Parade jedes Gegners um 1. Darüber hinaus erhöht es die Magieresistenz um 1.

Meisterpersonen

Die Füchse

Die Füchse sind eine kleine Vereinigung niederer mirhamer Adliger. Sie haben größten Teils mit dem Handel mit AP'Anfa zu tun und fühlen sich von ihr übervorteilt. Ihrer Meinung nach sollte Mirham der Herr und AP'Anfa der Diener sein und nicht umgekehrt. Daher treffen sie sich regelmäßig um zu diskutieren und um Wege zu finden die Macht der Stadt zu untergraben.

Im Gegensatz zu einigen anderen Gruppierungen dieser Art sind sie nicht vom alanfischen Geheimdienst, der Hand Borons, unterlaufen, was in erster Linie auf die Paranoia ihrer Mitglieder zurück zu führen ist. Während ihrer Treffen tragen die Mitglieder zwar Masken, um einander nicht zu erkennen, da die meisten von ihnen aber

geschäftlich mit einander zu tun haben, erkennen sie sich gegenseitig mit der Zeit an der Stimme. Außerdem bezahlen ein paar der noch vorsichtigeren Mitglieder ein paar loyale Spitzel, welche die anderen Mitglieder überwachen.

Ihr gegenwärtiges Projekt ist es den König Mirhams (und damit Oberhaupt AP'Anfas) durch einen stärkeren zu ersetzen. Derzeit sind sie dabei ein paar Attentate vorzubereiten und Adelsunterlagen zu fälschen, damit Gonralas danach Anspruch auf den Thron hat.

Darüber hinaus bemühen sich die Mitglieder, das notwendige Geld für das Projekt zu sammeln, da sowohl fähige Attentäter als auch die Suche nach den Artefakten Unsummen verschlingen.

Dorian Portex

Dorian Portex, ein dicklicher aber überraschend gewandter Mann in den Dreißigern, der sich in Mirham ein er-

folgreiches Geschäft aufgebaut hat, indem er die Gesetze bis ans Äußerste biegt und sie sehr vorsichtig bricht. Er

ist ein redegewandter Schwindler, der sich nur selten aus der Ruhe bringen lässt.

Er empfindet die starken Handelsbeschränkungen als zu einschränkend, obwohl er selbst einen guten Gewinn macht, indem er die Beschränkungen umgeht. Er rechnet sich weit höhere Gewinne aus, wenn die Beschränkungen fallen und ist daher den Füchsen beigetreten.

Sandro Lupinez

Sandro Lupinez ist ein untersetzter Mann in den Sechzigern. Sein kurzes Haar ist bereits vollständig weiß, allein sein sorgsam gepflegter Vollbart weißt noch einzelne dunkle Haare auf. Sein Auftreten ist stets von Arroganz geprägt, er macht nur selten einen Hehl daraus, dass er sein Gegenüber für unterlegen hält.

Er ist bereits seit seiner Jugend in der Akademie von Mirham, wo er sich in erster Linie der Erforschung der Geschichte widmete. In seinen jungen Jahren schaffte er es, in der Hierarchie der Akademie aufzusteigen, was er sich jedoch mit seiner unnahbaren Art und seinen wenig akzeptierten politischen Theorien zunichte machte.

Dorio Gonralas

Dorio Gonralas ist ein junger Mann von 22 Jahren. Er ist recht hoch gewachsen (1,82 Schritt) und schlank und kleidet sich stets in beste weiße Seide. Er hat kurzes braunes Haar und einen dünnen Vollbart.

Die Gonralas sind eine der ältesten Adelsfamilien aus Mirham. Dorio ist das letzte lebende Mitglied, seit seine Eltern vor ein paar Jahren auf einer Seereise ums Leben kamen. Die Familiengeschäfte liefen schon seit Generationen nicht besonders, so dass auch die letzten Ländereien der Familie schließlich von der Magierakademie Mirhams gekauft wurden, um die Schulden zu decken. Dorio durfte als Verwalter des Gutes auf dem Hauptsitz der Familie bleiben, zeigte aber wenig Interesse daran, sich um die Angelegenheiten der Plantage zu kümmern. Er hing lieber seinen Träumereien über vergangene Zeiten nach, als die Gonralas noch ein Geschlecht berühmter Feldherren waren und plante, wie er das Vermögen seiner Familie zurückbekommen konnte.

Vitorio Salmoranes

Salmoranes ist eine beeindruckende Erscheinung. Mit seinen fast zwei Meter und seiner muskulösen Statur, wirkt er fast schon bedrohlich.

In seiner Jugend musste er mehrere Jahre als Strafgefangener in der Arena kämpfen, wo er sich einen Ruf als gefährlicher und gerissener Gegner aufbaute. Heute ist er selbst Sklavenausbilder und verdient nicht schlecht daran.

Er ist maßgeblich an der Finanzierung des Projekts beteiligt, in dem er Zithabar, das er von alanfischen Plantagen kauft über die Handelsstraße durch Port Corrad und Mengbilla zu seinem alten Bekannten Vitorio Salmoranes schmuggelt, der es dann in Chorhop und Mengbilla verkauft.

Daher wurde er vor ein paar Jahren zu einer Plantage der Akademie beordert, um dort ein Auge auf die Geschäfte zu haben. Durch einen Zufall erwarb er eines der Artefakte und fand seine besonderen Eigenschaften heraus. Er forschte weiter und erfuhr so von der Geschichte des Kriegsherrn. Irrtümlicherweise dachte er, dass die Artefakte dazu verwendet wurden, um die Reinkarnation des Kriegsherrn zu finden. Er forschte weiter und brachte seine Ergebnisse schließlich zu den Füchsen, in denen er Gesinnungsgenossen sah. Lupinez will sich in erster Linie an der Akademie rechen, die ihn so einfach abgeschoben hatte. Außerdem will er beweisen, dass was für ein fähiger Forscher ist.

Lupinez, den Vertreter der Akademie auf dem Gut konnte er noch nie leiden, hauptsächlich weil er ihn stets an die Schmach seiner Familie erinnerte.

Als er schließlich in Kontakt mit einem der Artefakte kam, geriet er sofort unter seinen Einfluss. Sein Jähzorn und seine Geltungssucht wurden noch verstärkt, soweit, dass es auch Lupinez auffiel. Er ließ ihn in das geheime Verließ sperren und begann seine Untersuchungen an ihm. Mit verschiedenen Experimenten und Zaubern vergrößerte er den Einfluss des Artefakts auf ihn noch, bis er sich schließlich tatsächlich für den Kriegsherrn hielt.

Wenn die Helden ihn treffen wird er völlig von seiner Überzeugung erfüllt sein, dass es ihm bestimmt ist, den Süden in ein neues Zeitalter zu führen und er wird sich von nichts davon abhalten lassen. Er glaubt fest daran, dass er die Ehre und die Macht seiner Familie wieder herstellen kann.

Er kennt Portex von geschäftlichen Beziehungen in der Vergangenheit und vertreibt nun das Zithabar, das dieser ihm billig verkauft. Seine zahlreichen Unterweltkontakte helfen ihm dabei, das Rauschkraut zu verteilen. Sein Vertrauter Ramon Tiamartez, ein mirhamer Magier, leitet den Schmuggel in Mengbilla und kümmert sich um den Empfang des Zithabars, das hier aus Mirham ankommt.

Ramon Tiamartez

Ramon war einst ein viel versprechender Scholar der Akademie Mirhams. Seine Spielsucht zog ihn jedoch schon bald nach seinem Abschluss auf die Schattenseite der Gesellschaft. Bei verschiedenen kriminellen Aktivitäten nutzte er seine magischen Fähigkeiten und handelte sich so bald viel Ärger ein. In Chorhop kam er schließlich

unter die Fittiche von Salmoranes, der ihn zu seiner rechten Hand machte.

Ramon ist ein ehrgeiziger Mann, der in erster Linie viel Geld und Einfluss haben möchte. Er ist ziemlich intelligent und versteht es seine Gegner in die Irre zu führen, doch seine Arroganz ist sein großer Schwachpunkt.

Die Schmuggler

Die Schmuggler sind von Salmoranes angeheuerte Schläger, Verbrecher und bestochene Händler. Sie sorgen dafür, dass das Zithabar in Mengbilla ankommt und verteilen es von dort an die Kunden in der Stadt und liefern es

an Salmoranes Leute in Chorhop, um es auch dort zu verkaufen.

In beiden Städten nutzen sie Niederlassungen des Handelshauses Gerbelstein als Unterschlupf, doch das ist nur Zufall.

Die H'Rukzzar

Die H'Rukzzar sind Nachfahren der Tempelgarde, die ursprünglich eines der Artefakte beschützen sollte. Sie versagten, doch ihre Nachfahren haben beschlossen ihre heilige Pflicht wieder aufzunehmen und die Artefakte wieder in ihren Besitz zu bringen, damit sie keinen weiteren Schaden anrichten.

Sie kennen ein paar für Echsenmenschen recht ungewöhnliche Kampftechniken. Zum einen haben sie weniger Angst vor der Dunkelheit, als andere Achaz und au-

ßerdem benutzen sie eine aus Dschungellianen hergestellte fettende Paste

Um resistenter gegen Kälte zu sein. Dies erlaubt ihnen auch Nachtangriffe durchzuführen.

Da die Artefakte mittlerweile fast vollständig in Besitz von Menschen oder anderen Nichtachaz sind, haben sie Diago Romerez gefangen genommen, damit er für sie Nachforschungen über den Verbleib der Artefakte anstellt.

Diago Romerez

Diago Romerez ist in den späten Vierzigern und arbeitet bereits seit Jahren als Prospektor für verschiedene Auftraggeber. Vor einigen Monaten geriet er in die Hände der H'Rukzzar, die ihn brauchten, um die Artefakte aufzuspüren. Mit der Zeit begann er, ihnen freiwillig zu helfen, was schließlich dazu führte, dass er für sie das Anwesen der Gonralas auskundschaftete.

Werte:

IB 12	AT 10	PA 10	TP1W+2(Kurzschw)
RS 1	LP 28	KO 13	MR 3

Besitz: Kurzschwert, normale Kleidung, Rucksack mit allerlei Reiseutensilien, leichte Armbrust, 10 Bolzen (AT: 13, Einäugig), ein paar Münzen

Werte ansonsten wie normaler Prospektor.

Trienco Ulandez

Trienco Ulandez ist ein Questador der übelsten Art. Er ist in den späten Dreißigern, hat kurze schwarze Haare und fast immer einen Dreitagebart. Er ist nicht besonders gesprächig und äußerst gewaltbereit. Außerdem leidet er an starker Paranoia, was für einen erfahrenen Questador nichts Ungewöhnliches ist.

Er wurde von den Füchsen angeheuert zusammen mit einer Expedition nach Altoum zu reisen, um dort eines der Artefakte zu bergen. Die Reise verlief nicht wie erwartet und viele der Expeditionsmitglieder starben, getötet von ein paar verbliebenen Nachfahren der Artefaktwäch-

ter, oder den versteckten Schutzmaßnahmen. Mit der Zeit wurde seine Paranoia schlimmer und schließlich tötete er auch noch die letzten Expeditionsmitglieder.

Unter dem Einfluss des Artefakts brachten ihn seine aufkeimende Rachsucht, sein Jähzorn und seine Macht- und Geldgier an den Rand des Wahnsinns.

Die Suggestion des Artefakts, die anderen aufzuspüren hat sich bei ihm zum alles beherrschenden Zwang entwickelt. Er spürte das Artefakt der Gerbelsteins auf und entwickelte einen für ihn schon fast genialen Plan, es in seinen Besitz zu bekommen.

Alrik Gerbelstein

Alrik Gerbelstein kann man wohl mit Fug und Recht als einen der erfolgreichsten Händler des Südens bezeichnen. Allein in Mengbilla kontrolliert er fast den gesamten Im- und Export und in zahlreichen anderen Siedlungen und Städten hat er Niederlassungen gegründet.

Alrik Gerbelstein ist bereits in den Sechzigern, leitet aber immer noch die meisten Geschäfte und Verhandlungen des Handelshauses selbst. Er ist etwas verbittert, da seine Familie seinen Ergeiz nicht teilt und befürchtet, dass sein Geschäft nach seinem Tod zusammenbricht.

Helmar Gerbelstein

Helmar Gerbelstein ist wohl das einzige Familienmitglied, dass sich außer Alrik, seinem Vater, auch nur annähernd für die Familiengeschäfte interessiert.

Helmar ist ein Lebemann, dessen liebstes Hobby es ist, über die Kanäle des Handelshauses exotische Speisen und

Delikatessen aus ganz Aventurien zu organisieren. Er liebt gutes Essen über alles, trotzdem ist er nicht verfressen. Er ist ständig gut gelaunt und verdrängt das ständig gereizte Klima seiner Familie komplett.

Agusto Marnez

Agusto ist einer von mehreren Spitzeln des Handelshauses in der Stadt. Er ist zwar recht arbeitsscheu, aber wenn er sich erst mal dazu durchringt, kann er sich als fähige

Spürnase entpuppen. Er ist ziemlich verschossen in Diantha Gredo, was allerdings nicht auf Gegenseitigkeit beruht.

Diantha Gredo

Diantha arbeitet als Spitzel für die Gilde der Rauschkrauthändler. Früher war sie in der Stadtgarde, fand die Arbeit dort aber schnell desillusionierend und langweilig.

Sie ist entschieden in ihren Methoden, hat aber einen ausgeprägten Gerechtigkeitssinn.

Tito Bernez (kurz)

Tito Bernez ist nichts weiter als ein schmieriger Sklavenhändler. Alle paar Monate heuert er einige Söldner an und führt einen Trupp zu einigen Waldmenschenstämmen im Norden und zu Händlern in Mirham, um Sklaven für den alanfischen Sklavenmarkt zu kaufen. Die Helden haben

das Pech, dass Tito mit seiner aktuellen Tour unzufrieden ist und unbedingt noch ein paar besonders geeignete Kandidaten sucht. Da kommen ihm die Helden als ungebundene Alleinreisende recht gelegen.