# DOLCHSTOß

EIN BEITRAG ZUM ABENTEUERWETTBEWERB

AUF AVES SPUREN IV

Silem - Horns
Presse Selem

# Hinweis

Dieses Abenteuer entstand im Rahmen des Abenteuerwettbewerbs **Auf Aves Spuren IV**, einer Kooperation von Helden.de, dem DSA-Hexenkessel, den Selemer Tagebüchern und dem Ulisses Forum.

Dieses Abenteuer und alle weiteren Einsendungen des Abenteuerwettbewerbs stehen auf den folgenden Webseiten zum Download bereit:

http://www.helden.de

http://www.dsa-hexenkessel.de

http://www.selemer-tagebuecher.de

**Spielhinweis:**

Das Abenteuer kann Meisterinformationen zu anderen (offiziellen) Abenteuern enthalten und kann dank seiner inoffiziellen Natur auch in manchen Details offiziellen Setzungen widersprechen.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner.
Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

FANPRODUKT

# Dolchstoß

von
Marcus Günther & Ingo Walter

**Ort:** Mengbilla und Umgebung
**Zeit:** Beliebiger Spätsommer (Rondra/Efferd) in neuer Zeit (nach 1029 BF).
**Stichworte:** Der Erinnerung beraubt und als Sklaven verkauft, versuchen die Helden in Mengbilla und den Inseln der Umgebung ihre Vergangenheit zu ergründen und stoßen dabei auf mächtige Feinde und ein uraltes Artefakt.
**Helden:** 3-6 Helden, mittlere Erfahrung. Praios- und Borongeweihte, sowie ein Meister der Antimagie sind ungeeignet.
**Anforderungen:** Interaktion, Talenteinsatz, Kampffertigkeiten
**Komplexität:** Spieler: mittel / Meister: hoch

In der horasischen Handelsmetropole *Grangor* nehmen die Helden einen Auftrag des Handelsmagnaten *Torvon Sandfort* an, in die Stadt *Mengbilla* zu reisen, um dort die im Untergrund lebende Phexgemeinschaft zu finden. Dort stoßen Sie auf die Geschichte von neun Kor-Artefakten aus Obsidian, machen sich dabei schnell Feinde in der Stadt und werden schließlich von der heimlichen Meuchlerin *Assandra Inares di Salvo* verraten, die Ihrerseits die Artefakte erringen will. Sie sorgt dafür, dass die Helden versklavt werden, und raubt Ihnen mit Hilfe des echsischen Kristallomanten *Xad'Mal* die Erinnerung an Ihre Zeit in *Mengbilla*. Wie es der Zufall so will, kauft ausgerechnet der neue Großadmiral und Oberhaupt der Seefahrergilde *Gordo 'Diamates' Quesada* die Helden und lässt sie auf der kleinen Insel *Leconista* nach einem der Obsidian-Artefakte graben. Er ist auf der Suche nach dem Dolch seines Vorgängers *Sidor Dorikeikos*, der seine neuerworbene Stellung in der Gilde festigen soll. Die Helden erleben auf *Leconista* eine harte Zeit als Arbeitssklaven; ihnen gelingt jedoch die Fluch auf die Siecheninsel *Malatuda*. Schließlich erreichen Sie *Mengbilla* um dort Nachforschungen über Ihre verlorene Erinnerung zu beginnen. Nach langen Untersuchungen finden Sie heraus, dass sich der Dolch in einem alten echsischen Heiligtum unter *Leconista* befindet. Doch auch *Quesada* und *Assandra* erfahren von den Unternehmungen der Helden und verfolgen diese zurück zur Insel. Nachdem die Gruppe den Dolch gefunden hat, entwickelt sich ein Patt der drei Parteien, das wohl eher Diplomaten als Krieger lösen können.

*Illustrationen*

Leconista (Seite 6, 19, 25); Malatuda (9, 26); Dolch (32)

**L o t h a r  D a n g e r**
[www.dangerous-arts.de]

Feder & Tintenfass (3); Geldbeutel (12); Höhle (21, 32)

**M a r c u s  G ü n t h e r**

Banner (Kopfzeile)

**K a t h r i n  E i c h e l b e r g e r**

*Quellennachweise*

Bilder auf Seite 5 & 10 sowie Stadtkarte Seite 11 & 27
© by Significant GbR
bzw. Ulisses Spiele GmbH
In der vorliegenden Fassung auf Grund der Fanrichtlinien entfernt!

*Vielen Dank an die Testspieler*

Antje Seckerdieck, Andreas Burmester, Benedikt Hahn,
Michael Best, Michael Schuck und Sebastian Haferbier

# Dem Meister zum Geleit

Die Intension hinter diesem Abenteuer ist, die Spieler vor neue Herausforderungen zu stellen. Allerdings kann nicht jeder damit umgehen, wenn Ihm, oder Ihr, die liebgewonnene Ausrüstung genommen wird. Bedenken Sie dies bei der Auswahl dieses Abenteuers für Ihre Gruppe.
Zum Leiten benötigt man die Regelwerke **WdS** und **ZBA**, den **Liber** und die **WdA** nur dann, wenn ein Magier mitspielt. Die Regional- und Quellenbande dienen nur der Vertiefung des Wissens, sind aber keine Voraussetzung zum Spielen.

| *Abkürzungen* | |
|---|---|
| **Horas** | Reich des Horas |
| **Liber** | Liber Cantiones |
| **Meridiana** | In den Dschungeln Meridianas |
| **Patrizier** | Patrizier und Diebesbanden |
| **WdA** | Wege der Alchimie |
| **WdS** | Wege des Schwertes |
| **ZBA** | Zoo Botanica Aventurica |

Wir empfehlen, sich von jedem Spieler das Charakterblatt geben lassen und suchen Sie sich zwei besonders schöne, wertvolle oder liebgewonnene Stücke aus. Der erste Gegenstand, vorzugsweise eine Waffe, alternativ ein Kette mit Medaillon oder eine Brosche, erhält *Alejandro il Mantarive*. Der zweite, ein besonders wertvoller Gegenstand, ist das Pfand, welches die Gruppe im *Hesinde*-Tempel hinterlegt hat.

## Was bisher geschah

Zu echsischen Urzeiten wurde in der Gegend des heutigen Mengilla der echsiche Gott *Kr'Thon'Chrr* von neun Echsenmenschenstämmen mit neun mächtigen Artefakten aus Obsidian verehrt. Diese neun Throne sind heilige Artefakte von großer Macht, die unter anderem ein Tor in eine fremde Sphäre öffnen können. Durch die Gründung der Stadt *Mengbilla* unter dem Namen *Belenas* gelangten die Gegenstände zunächst in den Besitz der *Kor* Kirche und wurden schließlich Symbole der Macht der neun Gilden *Mengbillas*. Im Laufe der Jahrhunderte veränderte sich die Gestalt der neun Throne teils erheblich, und so entstand auch der Talisman der Meuchlergilde in Form eines schwarzen Obsidiandolches. Nach dem verlorenen Khom-Krieg gelang es der Seefahrer-Gilde unter dem ehemaligen Anführer der Hylailer Seesöldner *Sidor Dorikeikos*, die Meuchlergilde zu stürzen und ihren Platz im Rat der Stadt einzunehmen. Auch der Dolch der Meuchler gelangte so in die Hände des neuen Großadmirals. *Sidor Dorikeikos* baute seine Macht in den folgenden Jahren immer weiter aus. Selbst der Großemir war von ihm und seiner mächtigen Flotte abhängig. Mit den Jahren machte sich der Anführer der Seefahrergilde jedoch immer mehr Feinde und es wurde sehr einsam um ihn herum. So fühlte er sich schließlich nicht mehr sicher und suchte während des horasischen Bürgerkriegs neue Verbündete (Abenteuer „Hinter dem Thron“). Seinen geliebten Dolch, den er sonst bei jeder öffentlichen Veranstaltung am Gürtel trug, glaubt er in seiner Nähe nicht mehr sicher und versteckte ihn in einem uralten echsischen Tempel der *Charyb'Yzz* auf der Insel der Schildkröten *Leconista* 80 Meilen vor der Stadt. Seine Befürchtungen sollten sich schließlich bewahrheiten. Der Intrigant wurde selbst verraten und starb im Herbst 1029 BF in den Flammen seiner Villa. In den folgenden Jahren gab es blutige Kämpfe um seine Nachfolge. Aus den vielen Kandidaten ging schließlich *Gordo 'Diamantes' Quesada* als neues Oberhaupt der Gilde und Großadmiral hervor. Als er von der Geschichte des Dolches erfuhr, machte er sich auf die Suche nach dem Kleinod, um seine wackelige Macht in der Gilde zu sichern. Nach langen Nachforschungen gelangte er schließlich nach *Leconista*, ohne genau zu wissen wo der Dolch verborgen ist. Doch *Quesada* ist nicht der Einzige, der nach der uralten Macht der Artefakte strebt. So versuchen auch die unterdrückte *Phex*-Gemeinde *Mengbillas* und die heimliche Anführerin der gestürzten Meuchlergilde *Assandra Inares di Salvo* den Dolch zu erringen...

# I. Erwachen im Alptraum

## Böses Erwachen

Zu Beginn des Abenteuers wachen die Helden auf einem Schiff auf. Dies geschieht sehr langsam. Zunächst nehmen sie nur Farben wahr, völlig verzerrte Formen, Worte dringen nur als Geräusche an sie heran, ähnlich denen eines stark leiernden Tonbandes. Dies sind aber nur einzelne, kurze Wachphasen. Zunächst sehen sie alles verschwommen, bevor ihre Sehschärfe vollständig zurückkehrt. Dies geht allerdings mit immer stärker werdenden Kopfschmerzen einher. Jedes Geräusch, jeder Sonnenstrahl, wird intensiver und schmerzhafter wahrgenommen als regulär. Ein Kater nach einem Alkoholrausch ist dagegen wie ein wohliges Bad in den *Mada-Thermen Punins*.
Die Helden wurden unter einem Vorwand versklavt und ihnen wurde die Erinnerung geraubt. Dies sind nun die Auswirkungen des Samthauches, sowie der Kater, pardon: Wolf, danach.

***Samthauch:***

Von den getrockneten Blüten der Orchidee *„Schleichender Tod“* wird der Blütenstaub mitunter in kleine Papiertüten abgepackt. Dies ist die Droge, bzw. das Atemgift *„Samthauch“*.

Die Pollen von zwei Blüten, konzentriert eingeatmet, erzeugen rauschhafte Träume - 1W6 Stunden ekstatisches Delirium, danach 3W6 Stunden schwerer Kater (gute Eigenschaften je -2). Die Wirkung beginnt nach 1 SR. Es handelt sich um ein Gift der Stufe 2 **(ZBA 284).**

Helden mit hoher Magieresistenz, Resistenz gegen pflanzliche Gifte oder dem Vorteil *schwer zu verzaubern* mögen schon etwas früher als ihre Kameraden aufwachen. Der Rausch sollte mindestens 3 Stunden andauern, der Wolf im Durchschnitt 9 Stunden.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Federleicht schwebt Ihr durch eine bunte Welt. Alles ist so leicht. Die schwere des Alltags ist vergessen. Die Welt ist erblüht in allen Farben von Tsa's Regenbogen. Ihr fühlt euch frei, wie schon seit Jahren nicht mehr.

Doch was ist das für ein krächzender Ton? Auf einmal schwankt die Welt um euch herum. Die bunten Bilder vergehen, als ein stechender Schmerz durch euren Kopf fährt.

Euch ist, als hättet Ihr einen Traum gehabt. Vielleicht eine Vision der jungen Göttin? Doch wollt Ihr gar nicht weiter darüber Nachdenken, denn euer Kopf pocht immer stärker. Ihr habt das Gefühl, dass dieser gleich zerspringt, so stark werden die Schmerzen. Langsam nehmt ihr eure Umwelt wahr. Zunächst nur verschwom-mene Umrisse und wirre Geräusche, die nicht zuzu-ordnen sind. Und Ihr habt das Gefühl, dass der Boden unter Euch schwankt. Das muss an den Kopfschmerzen liegen. Denn das ist ja schon ein ausgewachsener Werwolf, als ob ihr ganz alleine eine Horde Zwerge unter den Tisch gesoffen hättet.

Nein, denn als alles etwas klarer wird, erkennt Ihr, dass Ihr euch auf einem Schiff befindet und dort angekettet seid. Wer sind diese Leute bei euch? Die Gruppe, mit der Ihr nach *Mengbilla* gereist seid, kennt Ihr. Aber die anderen? Und was bei allen Dämonen habt Ihr da an? Das sind nicht Eure Sachen – so schäbig kleidet Ihr euch nicht. Wo seid Ihr eigentlich? Und wie seid Ihr hier hergekommen?

„Na, das war ja ein ordentliches Besäufnis. Oder vertragt Ihr nichts?“ unterbricht eine Stimme von links Eure Gedanken. „Sie sind betäubt worden“ entgegnet ein Weiterer. „Jedenfalls habe ich gesehen, wie eine verhüllte Gestalt in ihren Verschlag gegangen ist. Nachdem der Kerl ihnen was ins Gesicht gepustet hat, waren sie wie weggetreten. Das war schon sehr merkwürdig.“

Die Helden finden sich auf einem Schiff wieder, der *Schwarzen Muräne* (Karavelle, Besatzung: 25 Mann (Capitan, 1. Offizier, Schiffskoch sowie 22 Seesoldaten in den Uniformen der Seefahrer-Gilde), Beflaggt mit dem Stadtwappen *Mengbillas* – silberner Haikopf auf schwarzem Grund - sowie dem Wappen der Seefahrergilde – silbernes Schiff auf schwarzem Grund). Sie liegen in Ketten, wie auch 14 weitere Männer und Frauen. Neben ihnen sitzt *Thorwulf Jurgeson* (Thorwaler, 35 Jahre – 1,92 S. – 95 St.; muskulös; dunkelblonde, lange Haare & Bart mit geflochtenen Zöpfen; im Gesicht und am Oberkörper tätowiert; leicht reizbar) Er hat die Helden zuerst angesprochen. Der andere Mann ist *Mateo Marrajo* (50 Jahre – 1,69 S. – 62 St.; drahtig, graue Haare; wettergegerbtes Gesicht). Die weiteren Sklaven: Unai, Ranulfo, Lucero, Pablo, Pepe, Emilian, Nevio, Ramon (Männer), Maitea, Lucilla, Marissa (Frauen), Pahaha Ha, Wah Hapa, Anhe Ca (Mohahs)
Nach dem ersten Hinweis, wird *Mateo* anmerken, dass die Gestalt eine merkwürdige Körperhaltung hatte und vermutlich ein Echsenmensch gewesen sei. Zudem habe er ihnen danach etwas eingeflößt. Die Helden können in ihrer Kleidung (*Sinnesschärfe-Probe)* einige Pflanzenpollen finden. Zu bedenken ist allerdings, wie auch bei einer *Pflanzenkunde- (+5)* bzw. *Alchemie-Probe (+7)* zur Bestimmung der Pollen, dass sie noch unter den Nachwirkungen des *Samthauchs* leiden.

**Der Vergessenstrunk**

Den Helden wurden durch ein magisches Flüssig-Artefakt (**WdA 29**) die Erinnerung geraubt. Dem Kristallomanten *Xad'Mal* ist es gelungen, einen *Memorbia Falsifir* (**Liber 176**) in einen Trank zu binden. Dabei bediente er sich zusätzlich der Wirkung der Droge Samthauch und ließ zudem die Kraft der Kristalle in den Trank einfließen. Bei Untersuchungen ist zu bedenken, dass eine magische Analyse viel Zeit, Ruhe und Konzentration erfordert. Dies wird auf *Leconista* und *Malatuda* nur schwer möglich sein, da die Helden in einem körperlich sehr schlechten Zustand sind. Wie auch für alle anderen Zauber sollten hohe Aufschläge je nach Situation gegeben werden (+3 bis +7).

**Magische Analyse:**

*Odem Arcanum* (Probe -1)

0 ZfP*: „In der Tat, eine magische Aura ist zu spüren!“

3 ZfP*: „Die geflossenen Menge an *Madas* Macht lässt sich mit der eines ungelernten Scholaren vergleichen.“

7 ZfP*: „Das magische Gewebe scheint sich um den Kopf zu konzentrieren. Auch wenn die gebundene Kraft sehr fremdartig wirkt, zeigt sie keinerlei Spuren von heptasphärischer Verseuchung.“

12 ZfP*: „Einige feine Gewebe zeigen eine Fließrichtung der arkanen Macht vom Unterleib zum Kopf hin an.“

*Analys* oder *Ocolus* (Probe +8)

0 ZfP*: „Die Affinität des Zaubers ist in der *magica controllaria* zuzuordnen. Die zweifelsohne echsische Matrix dient der Beherrschung des Geistes.“

4 ZfP*: „Ein zweiter Zauber, ähnlich einem *Acanovi*, ist zu erkennen. Der wirkende Spruch scheint durch den *Arcanovi* gebunden worden zu sein. Der gebundene Spruch hat eine permanente Komponente und wirkt seit (Anzahl der Tage seit Verabreichung) Tagen.“

7 ZfP*: „Der wirkende Zauber scheint eine echsische Variante des *Memorabia Falsifir* zu sein. Die Wirkung wurde durch die Kraft der Kristalle verstärkt.“ (bei Kenntnis des Zaubers)

12 ZfP*: „Beim Barte *Rohals*! Es scheint sich um Verabreichung eines äußerst ungewöhnlichen flüssigen Artefakts zu handeln.“ (*Alchemieprobe* +8)

**Antimagie:**

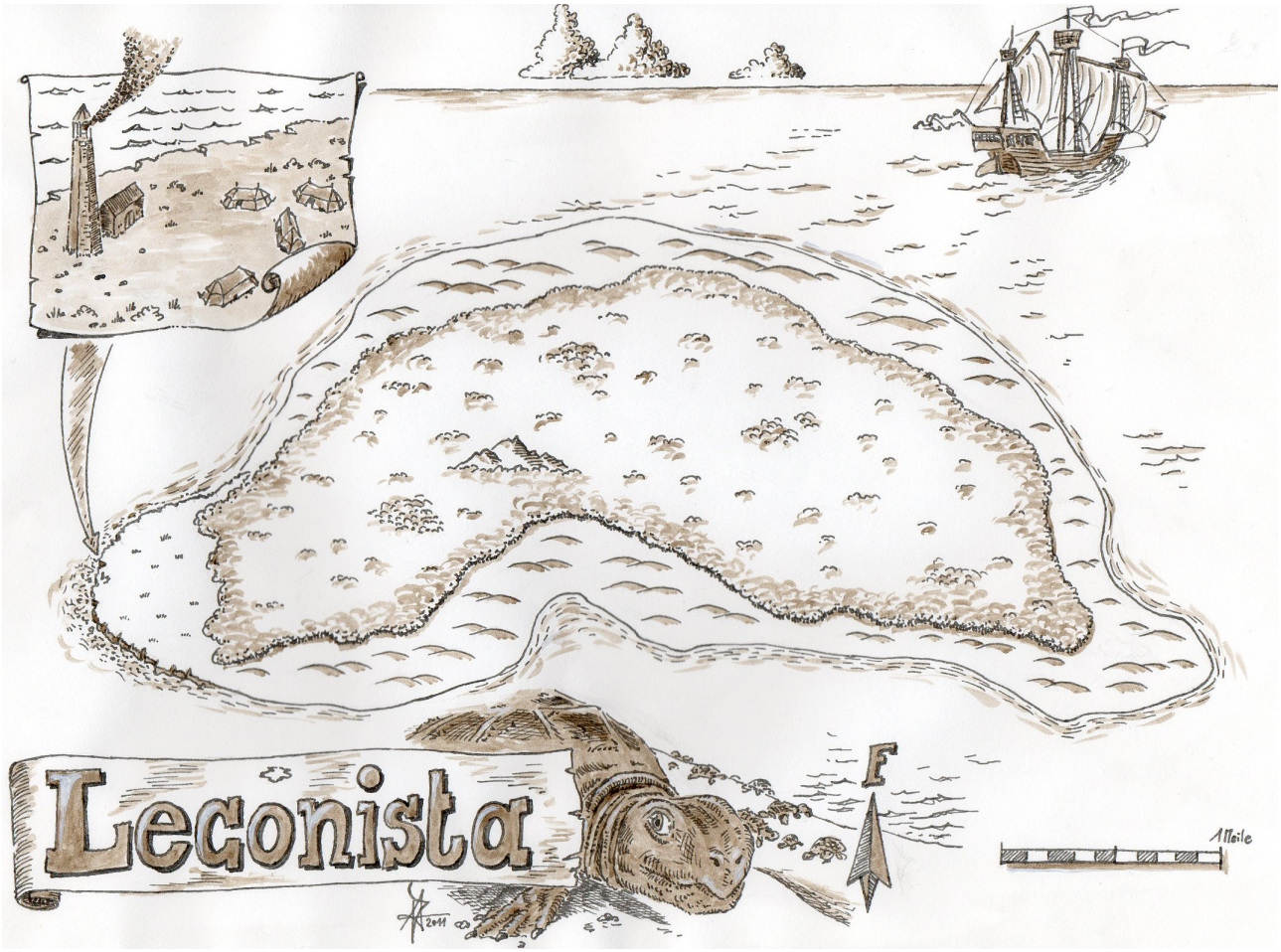
Es ist zu bedenken, dass das Abenteuer an dieser Stelle durch einen Meister der Antimagie stark gekürzt wird. Durch die Umstände (s.u.), fremde Repräsentation, Wirkung eines fremdartigen Flüssig-Artefakts etc. kann von einer Erschwernis des *Beherrschung Brechen* von mindestens +12 ausgegangen werden.

„Und wie seid Ihr hier hineingeraten?“ werden die Helden als nächstes gefragt. Etwas darüber nachdenkend, können sie sich daran erinnern, dass sie von 'Salzkönig' *Torvon Sandfort* **(Horas 109)**, Handelsmagnat aus *Grangor*, beauftragt wurden, Kontakte zur weit im Untergrund lebenden *Phex*-Gemeinde *Mengbillas* herzustellen. Auch wenn vor allem im Nordlandhandel aktiv, will der mächtige Handelsherr ein gehöriges Stück vom Kuchen ab haben, der da südlich des Horasreiches nach der Annäherung der beiden Staaten seit der Seeschlacht von Phrygaios liegt. Die flatterhafte Braut *Mengbilla* scheint sich von ihrem jahrelangen Freier *Al'Anfa* abzuwenden und nun dem Reich des *Horas* schöne Augen zu machen. Der phexgläubige Handelsherr versucht, über den Kontakt zu den verborgenen *Phex*-Jüngern der Stadt, seine Position dort zu verbessern. Zudem sieht er es als Dienst am Herrn der Nacht, die schon seit Jahrhunderten verfolgten Gläubigen *Mengbillas* zu unterstützen. Die kleine Gemeinde glaubt sich unentdeckt, jedoch kontrolliert die mächtige Kirche des *Boron* die Gruppe, wohl wissend, dass sie die Kinder des Listigen nie ganz aus der Stadt vertreiben kann. Für den Auftrag erhielten die Helden damals 15 Dukaten pro Person und sind also in die Stadt an der Mündung des *Nordask* gereist. Doch dann verschwimmt die Erinnerung. Als letztes haben sie das Bild vor Augen, wie sie die Stadttore passieren. Beim Abgleich des Datums stellen sie fest, dass ihnen 10 Tage aus Ihrer Erinnerung fehlen.

„Das ist ja sehr merkwürdig. Ihr seid sicherlich ebenso unschuldig wie ich, bei *Swafnir*!“ wirft *Thorwulf* ein. Er erzählt, dass er beim Landgang in eine Schlägerei verwickelt wurde. Er weiß nicht wie, ist sich aber sicher, dass er den entscheidenden Schlag nicht ausgeführt habe. Aber die Schankmagd, Tochter des Wirts, wurde getroffen. Letztendlich war er es aber, der beschuldigt wurde. Und da eine Narbe im Gesicht zurückbleiben wird, wurde er zu Schadensersatz an den Wirt verurteilt. Es gäbe wohl ein Gesetz, welches besagt, dass ein Mann, der eine unverheiratete Frau in ihrem Wert, verheiratet zu werden, mindert, dem Vater zu Ersatz verpflichtet sei. Da er nicht genügend Geld aufbringen konnte, wurde er auf dem Sklavenmarkt verkauft und der Erlös dem Wirt übergeben.

Der erste Offizier, *Alejandro il Mantarive* (Mitte 40, 1,79 S.; kräftiger, Muskulöser Körperbau; braungebrannte Haut; schwarze Haare; strenges und autoritäres Wesen, skrupellos), unterbricht das Gespräch und lässt seine Peitsche inmitten der Gruppe knallen und brüllt: „Ruhe, Sklaven! Noch ein Wort, und ihr werdet die Peitsche zu spüren bekommen!“ Nach einem kurzen Moment der drohenden Stille dreht er sich wieder um und geht.

Gespräche werden immer wieder durch Wachen unterbrochen, die nach den Sklaven schauen. Diskutieren die Helden zu heftig, wird *Alejandro* nochmals vorbei schauen, nicht jedoch ohne die ersten Peitschenhiebe zu verteilen. Das Schiff macht schließlich halt, die Anker werden herabgelassen und die Sklaven werden losgemacht um die vier Beiboote zu beladen.




## Auf Leconista

*Leconista* ist eine flache, kaum aus dem Meer ragende, meist sandige Insel. Sie ist ca. 5 Meilen breit und 2 lang. Die Vegetation ist recht karg und besteht einzig aus Gräsern und Büschen. Am südöstlichen Ende, an dem auch angelandet wird, befindet sich der kleine Leuchtturm, der mit 3 Soldaten der Seefahrergilde besetzt ist. Dieser ist auf der einzigen felsigen Erhebung der Insel erbaut. Neben dem Leuchtturm befindet sich ein Lagerschuppen, in dem das Brennmaterial für das Signalfeuer sowie einiges Werkzeug gelagert wird. Im Norden und Westen, an den breiten Sandstränden, befinden sich die Brutplätze der Suppenschildkröten, die hier zuweilen zu Hunderten anzutreffen sind.

Nachdem alle Vorräte, Werkzeuge und Materialien an Land geschafft wurden, werden zunächst einige Zelte am Fuße des Leuchtturms aufgebaut und in deren Nähe Eisenstangen in die Erde getrieben, womit der erste Tag vergeht. Die Zelte dienen den Soldaten als Unterkunft, die Stangen dazu, die Sklaven nachts Gruppenweise daran anzuketten. Die Sklaven müssen auf Bastmatten, immer der Witterung ausgesetzt übernachten.

Von der Besatzung verbleiben 6 Soldaten auf dem Schiff als Wachen. Capitan *Egramidor* ist selten zu sehen und lässt für sich arbeiten, allen voran durch den grausamen *Alejandro il Mantarive*. Die ihm unterstellen Männer und Frauen überwachen Schichtweise die Sklaven bei der Arbeit. Den Koch *Feisal ibn Erkhaban* trifft man fast ausschließlich im Küchenzelt, die drei Leuchtturmwärter im Turm.

Die Arbeit der nächsten Tage sieht so aus, dass mit Schaufeln und Pickeln die Insel, scheinbar ohne jeden Grund und ohne jedes Muster, umgegraben wird. Fragt man nach den Gründen, bzw. wonach denn gesucht wird, wird man nur barsch angefahren, dass einen das nichts angehe, gegebenenfalls gefolgt von Schlägen oder Peitschenhieben. Die Arbeit ist hart und kraftraubend. Früh morgens wird man geweckt, erhält ein einfaches Frühstück, schuftet den ganzen Tag, um abends nochmals ein Mahl zu erhalten. Lediglich alle 2 Stunden wird eine Kelle voll Wasser in die hohle Hand ausgeschenkt. Das Essen besteht aus einem Getreidebrei, gelegentlich 'verfeinert' mit den Schildkröten-Schlachtabfällen.

Derzeit, also Ende *Rondra*, ist das Wetter wechselhaft, regnerisch und schwül warm, auch wenn auf der Insel öfters ein erfrischender Meereswind geht. Wenn Rondra und Efferd Hochzeit halten kann es schon etwas stürmischer zugehen. Nachdem sich die Helden einige Tage auf der Insel abgeschuftet haben, ändert sich das Wetter, zum drückend heißen und schwül warmen 'Basisilkenwetter', das in der ganzen Region gefürchtet ist.

Mangelernährung und harte Arbeit bedeutet für alle, dass sie ihren körperlichen Grenzen nahe kommen. Dies schlägt sich in *Erschöpfung* und *Überanstrengung* nieder **(WdS139&159)**. Bei 12 Stunden harter Arbeit auf der Insel kann man also von mind. 12 Punkten Erschöpfung ausgehen. Schwüle Tage erhöhen diesen Wert noch etwas, während regnerische Nächte die Erholung

mindestens vom Wert für Schlaf auf den für Rast, senken. Während des *'Basiliskenwetters'* erhöht sich der Wert dann auf 2 pro Stunde.
In dieser derzeit aussichtslosen Situation, die eher mit dem Tode als mit der Freilassung enden wird, sollte eine Flucht die oberste Priorität in den Gedanken und Planungen der Helden einnehmen. Unterstützt werden sie von *Mateo*, der immer zur Vorsicht mahnt und Heimlichkeit propagiert, während *Thorwulf* keinen Hehl daraus macht, dass er sich befreien wird.
„Sobald ich geflohen bin, bringe ich sie alle um.", sagt *Thorwulf jedem Sklaven,* der er hören will. „Wir müssen aber vorsichtig sein.", wirft *Mateo* ein. Selbst einmal Seemann im Dienste der Gilde, weiß er, dass sie sich auf *Leconista*, einer Insel im *Askanischen Meer*, befinden. Er kann berichten, dass nur 12 Meilen südlich die Insel *Malatuda* liegt. Dies sei eine Siecheninsel, an deren Südspitze *Peraine*-Schwestern ein Kloster unterhalten und Schwerkranke pflegen. Die Städte *Mengbilla* und *Chrorop* setzten hier ihre Todkranken ab, auf dass entweder *Boron* oder *Peraine* sich ihrer annehmen. Wegen der Aussätzigen hofft er, dass eine Verfolgung durch die Wachen aufgegeben wird. Zudem ist seine Frau *Uxia*, weil an Aussatz **(WdS154)** erkrankt, dort und könnte ihnen sicher weiter helfen. In *Mengbilla* hatte er seine todkranke Frau vor den *Therbûniten* versteckt. Durch Verrat wurden sie entdeckt, seine Frau nach *Malatuda* verschleppt und er zur Strafe versklavt.
*Thorwulf* wird in den nächsten Tagen versuchen möglichst viele der Sklaven zur Flucht anzustacheln. Dabei geht er nicht wirklich geschickt vor, so dass es zu folgender Begebenheit kommt.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Ihr kehrt erschöpft von der Arbeit zurück, als euch *Alejandro* entgegenkommt. „Bringt den Walfresser ins Hauptzelt." Ihr ahnt böses. Quälende Schreie *Thorwulfs* gellen immer wieder auf, auch Satzfetzen, wie „Ich sage euch nichts!" oder „Ihr Schweine!" und andere Beschimpfungen sind zu vernehmen.

Doch nach fast einer Stunde herrscht plötzlich Stille. Kurz darauf kommt *Alejandro* aus dem Zelt, gefolgt von 2 Soldaten, die den leblosen Körper *Thorwulfs* zwischen sich tragen und dann vor euch fallen lassen. „Sollte noch jemand auch nur einen Gedanken an Flucht verschwenden, wisst Ihr jetzt, wo das endet!" mahnt er und befiehlt „Übergeben wir ihn seinem Walgott!".

Ihr werdet dazu auserkoren, einen Sack mit Steinen zu füllen und an die Beine des Thorwalers zu binden, bevor er in ein Ruderboot verladen wird. Zwei der Soldaten rudern dann einige hundert Schritt aufs leicht unruhige Meer hinaus. Ihr betet innbrünstig, dass *Thorwulf* gleich aufspringt und die zwei Männer niederstreckt, oder dass die Wellen sie wenigstens mit in die Tiefe ziehen. Doch nichts davon tritt ein. Nachdem der Tote dem Meer übergeben wurde, kehren sie zum Ufer zurück.

Für heute ist Euch der Appetit gänzlich vergangen. Während sonst der Hunger den ekelhaften Brei in Euch hinein treibt, bekommt Ihr heute keinen Bissen mehr runter. So habt Ihr Zeit, die Anderen zu beobachten. Dabei fällt euch auf, dass *Ranulfo* einige Fleischstücke auf seinem Teller liegen hat, die ihm die Wachen auch nicht abnehmen. Hat nicht jemand bei der Essensausgabe „Für dich – das hast du dir verdient!" gesagt?

Neben diesem Vorfall können vor und nach dieser Szene folgende Begebenheiten stattfinden:

Schildkrötenjagd
Drei Sklaven werden morgens ausgesucht, Schildkröten zu jagen sowie Eier zu sammeln. Hierzu werden sie mit Säcken, Netzen und einigen Messern ausgerüstet. Die schrittgroßen, braunen Suppenschildkröten sind umstandslos zu fangen. Beim Töten wehren sich diese aber, sodass sie ungeschickte Helden auch beißen können (1W6 TP gegen Hand oder Arm).

Der erste Offizier *Alejandro*
Schon nach wenigen Stunden auf der Insel wird *Alejandro* zum absoluten Feindbild der Helden aufsteigen. In *Mengbilla*, hat er sich ein besonders wertvolles und auffälliges Schmuckstück oder eine besondere Waffe der Helden 'besorgt'. Im vollen Bewusstsein, ein geliebtes Kleinod der Helden zu besitzen, trägt er seine neue Errungenschaft offen bei sich.

Boshafte Wachen
- Ein Soldat spuckt bei der Essenausgabe in euren Brei und wünscht hämisch „Guten Appetit!"
- Eine Wache schüttet die Kelle mit Wasser an eurer hohlen Hand vorbei und kommentiert dies mit: „Na, heute etwas ungeschickt?"
- Eines Abends wird einer der Sklavinnen mit dem Kommentar „Heute ist dein Glückstag!" unsanft und ruppig in eines der Zelte gebracht, aus dem in Folge dessen lautes Gelächter und Anfeuerungsrufe, gepaart mit Schreien, Schluchzen und Weinen, dringt. Die unglückliche Frau ist vergewaltigt worden.

Wettereinfluss
- Gerade in den ersten Tagen kann es immer wieder zu schweren Gewittern kommen.
- Am Abend eines schon sehr warmen Tages ziehen zu Sonnenuntergang dunkle, blutrot unterlaufene Wolken am Horizont auf. Erste Blitze sind zu sehen und Donnern ist zu vernehmen. Dann wird es fast schlagartig dunkel und der Himmel öffnet seine Pforten. Es stürmt und regnet heftig die ganze Nacht hindurch. An geruhsamen Schlaf ist unter freien Himmel nicht zu denken.
- Das *'Basiliskenwetter'* macht den Helden schwer zu schaffen.

Spuren echsischer Vergangenheit
Bei Ihren Grabungsarbeiten kann es durch Zufall passieren (1-2 auf W20/einmal pro Tag), dass die Helden auf die eine oder andere Tonscherbe stoßen, die mit merkwürdigen Zeichen übersät ist. Die Scherben sind Zeugen der echsischen Vergangenheit der Insel.

Große Erschöpfung oder Verletzung

Hier kann der Kräuter- und Heilkundige *Mohaha*- Sklave *Wah Hapa* einige Kräuter finden und helfen. Sollten die Helden die Samthauchpollen noch nicht identifiziert haben, wäre dies die Gelegenheit, einen Pflanzenkundigen darauf anzusprechen.

**Die Flucht**

Die Helden sollten nun ihre Flucht zu planen. Zunächst gilt es, sich aus den eisernen Ketten zu befreien, die mit einem dicken Schloss gesichert sind. Wie es der Zufall so will sind die Helden zusammen mit *Mateo* angekettet. Pflichtbewusst werden alle ausgegebenen Werkzeuge und Geräte abends wieder von den Wachen eingesammelt. Es wird peinlich genau darauf geachtet, dass jedes Teil wieder abgegeben wird. Die Helden sollten sich etwas besorgen, um das Schloss zu knacken oder gar aufzubrechen. Denkbar wäre, dass man um den Arbeitsschuppen herum einige weggeworfene Metallteile findet, oder man entwendet etwas aus dem Küchenzelt, wenn man gerade die Eier oder Schildkröten abliefert. Natürlich könnte man auch beim Zerteilen der Schildkröten eine Messerspitze abbrechen und den Soldaten bei der Rückgabe überzeugen, dass die Spitze irgendwo den Abfällen sein muss (vergleichende *Überreden-Probe,* dass er nicht suchen lässt).

Eines Nachts, sternenklar und vom Mond schwach erhellt, ist der ideale Zeitpunkt gekommen, um die Flucht zusammen mit *Mateo* zu wagen. Im Gegensatz zu den letzten Tagen liegt das *Askanische Meer* ruhig da. Die Flucht kann wohl erst weit nach Mitternacht starten, will man sich noch etwas ausruhen und auch sicher gehen, dass außer der Nachtwache keiner wach ist. Allerdings sollte man auch nicht zu spät aufbrechen, will man spätestens in der Morgendämmerung auf *Malatuda* ankommen. Am Tage sei man auf See meilenweit zu sehen, mahnt *Mateo*. Wollen sie noch weitere Sklaven mitnehmen, oder gar mit ihnen, trotz Erschöpfung und ohne Waffen, die Wachen angreifen, wird *Mateo* die Helden vor einem weiteren Verrat durch *Ranulfo* warnen. Einige Peitschenhiebe wären das angenehmste, was die Helden zu erwarten hätten.

Nachdem das Schloss geknackt ist (*Schlösser knacken*), gelangt man mit einer einfachen *Schleichen-Probe* zu den Ruderbooten. Die Flucht der Helden bleibt nicht lange unbemerkt. Einem zögerlichen „Wo sind sie?“ folgt schon wenige Augenblicke später der Schrei: „Alarm! Die Sklaven fliehen!“ Machen die Helden bei der Flucht die anderen Beiboote los, können sie genügend Zeit für eine ruhige Überfahrt herausschinden. Ansonsten steht ihnen noch eine spannende Begegnung auf hoher See bevor. Um schnell den Abstand zum Ufer zu vergrößern, sollten die Helden alle verbliebenen Kräfte mobilisieren und einen 'Rudersprint' einlegen. Die Wachen versuchen dies zu verhindern und schicken den Helden eine Pfeilsalve hinterher. Ein Sirren in der Luft ist zu hören, gefolgt von Plätschern und einem ‘Plock‘. Ein Pfeil steckt im Boot. Mit jedem Ruderschlag werden die Stimmen auf der Insel leiser, und der zweite Pfeilhagel geht einige Schritt hinter ihnen im Wasser nieder.

Jeweils zwei Helden können sich auf die Ruderbank setzen und sich regelmäßig abzulösen. Während der 'Sprint' zu Beginn je 1 Punkt *Erschöpfung* kostet, werden nun pro Stunde 2 pro Ruderer fällig. Pro Stunde ist auch eine *Rudern-Probe* fällig. Gelingt es, zusammen 10 TaP* anzusammeln, erreicht man eine Geschwindigkeit von 4 Meilen pro Stunde, bei 5 TaP* 3 Meilen. Gelingt die Probe, erreicht das Boot noch eine Geschwindigkeit von 2 Meilen pro Stunde. Erreichen die TaP* einen negativen Wert, so muss sofort eine Orientierungsprobe (erleichtert um den halben TaW Sternkunde) gewürfelt werden, da das Boot aus der Richtung geraten ist und nun wieder auf Kurs gebracht werden muss. Regulär wären nur 2 *Orientieren-Proben* fällig, eine zu Beginn der Reise, eine weitere nach ca. 5 Meilen. Helden, die nicht Rudern, können ausruhen und erhalten Erschöpfungspunkte gemäß einer Rast zurück.

Haben die Flüchtlinge vergessen, die anderen Ruderboote los zu machen und aufs offene Meer treiben zu lassen, werden sie noch in der Nacht die *Schwarze Muräne* auftauchen sehen. Sie kommt immer näher, um dann knapp eine Meile hinter ihnen den Weg zu kreuzen und weiter zu fahren. Scheinbar hat man sie in der Dunkelheit nicht entdeckt. Wir wollen hoffen, dass die Helden nicht zu laut gewesen sind. Neben einigen grauen Haaren und Schrecksekunden kostet das Ganze aber mindestens 30 Minuten. Sind die *Orientieren-Proben* gelungen, so rudern sie schnurstracks auf die Insel zu. Bei Misslingen taucht diese weit rechts oder links auf und kostet weitere 500 Schritt bis zu einer Meile.

Die direkte Entfernung zwischen den Inseln beträgt 12 Meilen. Bis zum Sonnenaufgang haben die Helden noch 5 Stunden Dunkelheit vor sich. Sie sollten alles daran setzen noch im Schutze der Dunkelheit auf die Seucheninsel zu gelangen, um nicht von der patrouillierenden *Schwarzen Muräne* gesichtet zu werden.

## Auf Malatuda

Die Insel *Malatuda* unterscheidet sich erheblich von *Leconista.* Zum einen breitet sie sich eher in Nord-Süd-Richtung aus, zum anderen ist sie umgeben von einem breiten weißen Sandstrand und weist im Inselinneren eine üppige Vegetation auf, dominiert von einem in der Gegend üblichen regengrünen Urwald, sowie einen feuchten Strandwald, aus Laubbäumen und Palmen mit mäßigem Unterholz und Kraut **(ZBA 284)**. Die Insel erstreckt sich hier über etwa 20 Meilen, wobei sie gerade einmal 5 breit ist.

**Gelungene Flucht**

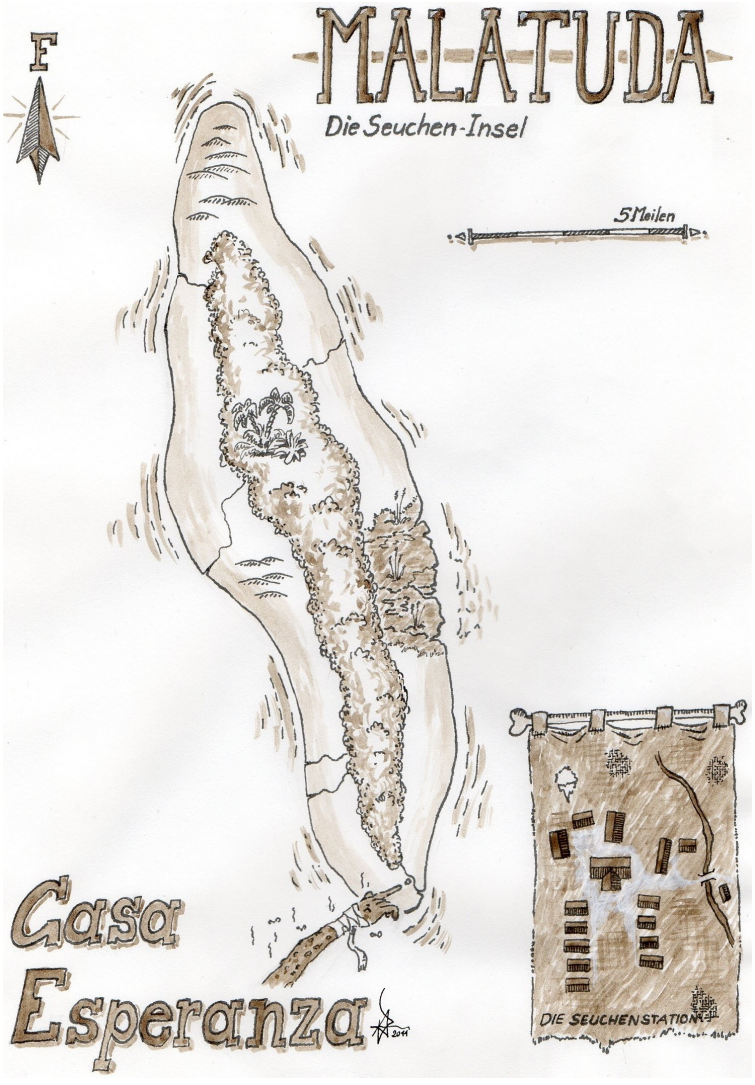
Die Gruppe ist froh, festen Boden unter den Füßen zu haben und will sich eigentlich erst einmal im Sand ausruhen, als ein Schatten am Horizont auftaucht. Mit einer einfachen *Sinnesschärfe-Probe* ist zu erkennen, dass es sich um ein Schiff handelt. Es wird im Folgenden davon ausgegangen, dass die Gruppe die Siecheninsel bis spätestens zur Dämmerung erreicht hat. Sollten die Helden noch bei Tageslicht auf hoher See sein, ist eine Sichtung der *Schwarzen Muärane* auch dann schon möglich, sodass dann letzte Kraftreserven mobilisiert werden müssen.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Geschafft! Ihr habt *Malatuda* erreicht und lasst Eure müden Knochen in den weißen Sand sinken. Nur ein paar Minuten ruhen, bevor Ihr Euch auf den Weg macht! Doch war da nicht gerade ein Schatten am Horizont? Ihr schaut genauer hin und seht ein Schiff auf euch zukommen. Noch ist es Meilen entfernt und

Details sind nicht zu erkennen. Doch Ihr habt das ungute Gefühl, dass es die *Schwarze Muräne* ist.

Die Verschnaufpause ist wohl schneller vorüber als erhofft. Nun gilt es zu handeln, bevor das Schiff nahe genug heran ist, um die Helden hier am Strand zu entdecken. Die Gruppe sollte sich nun schnellstmöglich in den Dschungel begeben. Von hier aus können sie auch das Schiff beobachten, ohne sich verstecken zu müssen. Die *Schwarze Muräne* wird Abstand zur Insel halten, so dass Helden nicht gesehen werden, sollten sie sich nicht gerade direkt am Waldrand oder gar auf dem Strand befinden. Ist dies allerdings der Fall, oder aber das Ruderboot liegt noch sichtbar am Strand, werden 6 Soldaten übersetzen und die Spuren der Helden in den Dschungel verfolgen, um sie hier einige Zeit, wenn auch letztendlich erfolglos, die entlaufenen Sklaven zu jagen.
Insgesamt wird Capitan *Egramidor* die Insel 2 Tage, bei einem entdeckten Lebenszeichen sogar 3, umrunden, bevor er sich auf den Weg nach *Mengbilla* macht, um neue Arbeitssklaven zu organisieren. So können die Helden die *Schwarze Muräne* immer wieder vorbeifahren sehen. Allerdings hatte *Mateo* recht: sie trauen sich nicht so einfach an Land.




**<u>Kampf mit der grünen Hölle</u>**
Es bleibt ihnen wohl nichts anderes übrig, als sich nun durch den Inseldschungel gen Süden durchzuschlagen. Da die Insel allerdings nicht sehr breit ist, ist es schwer sich zu verlaufen. Allerdings benötigt man ohne gelungene *Orientieren-Proben* einfach länger, das Kloster zu erreichen.

Nach der Anstrengung stellt sich bei allen großer Durst ein. So gilt es zunächst, Wasser zu finden. Kokosnüsse könnte man knacken, um die Milch zu trinken, allerdings wird dies ein nicht dschungelunkundiger Held kaum wissen. Ein kleiner Bach, eigentlich nur ein Rinnsal, lässt sich aber nach kurzem finden, an dessen Quelle man sich mit klarem Wasser erfrischen kann. Hier kommt es zur ersten Begegnung mit der Tierwelt auf der Insel. Während die Helden versuchen, Wasser zu schöpfen, trifft einen ein harter Gegenstand am Kopf (1W3 TP). Dieser Nuss folgen sogleich immer mehr, bis man schon fast von einem Hagel sprechen könnte. Die Helden erkennen über sich über ein Dutzend *Kleinaffen* (je 2 Spann groß) **(ZBA66)**, die scheinbar von den Baumwipfeln aus ihr Wasserreservoir lautstark verteidigen.
Nun stellt sich die Frage nach einem Lager. Zwar ist es noch früh am Tag, jedoch sind die Helden zu müde um weiterzugehen (*KO-Proben* erschwert um Erschöpfung). Zum einen haben sie kaum geschlafen, zum anderen war das Rudern sehr anstrengend, zumal man sich von der Sklavenarbeit kaum erholt hat. Auf der Weiterreise kann es zu weiteren Begegnungen mit den tierischen Bewohnern der Insel kommen wird:

- Ein unvorsichtiger Held tritt zufällig auf die im Regenwald perfekt getarnte *Blattkopfotter* und wird von dieser gebissen **(ZBA164)**.
- In den Wipfeln entdecken die Helden eine *Würgeschlange* (mohisch: *Boa*), ein prächtig goldbraun gezeichnetes Tier **(ZBA166)**. Sie ist jedoch nicht angriffslustig und beäugt die Gruppe nur, wenn diese sie nicht attackieren.
- In der Nacht kann es zu mach unangenehmer Begegnung mit den Insekten der Insel kommen, wenn das Lager auf einer Straße von Feuerameisen aufgeschlagen wird. Neben ein paar schmerzhaften Bissen (3 SP) hat man eine weitere schlaflose Nacht vor sich.
- Halten sich die Helden nahe dem Strand auf, können sie 1W3 *Feuerskorpione*n **(ZBA 174)** begegnen.

Auf etwa halbem Weg zum Kloster erstreckt sich ein Sumpfgebiet bzw. Marschland, welches es zu durchqueren gilt. Hier wechselt die Landschaft in einen ständig mit Wasser durch-tränkten Boden, Mooraugen mit faulig schwarzem Wasser, Sumpfgas, Brackwasser, Mangrovenwäldern und Prielen. Neben der anstrengenden Durchquerung des Moors kann es auch hier zu Begegnungen mit der Fauna kommen

- Die Helden werden von 15 *Riesenspringegeln* **(ZBA 88/89)** angegriffen.

- Sie können zudem *Sumpfechsen* **(ZBA 180)** begegnen, die angreifen, wenn man ihnen zu nahe kommt.
- Moskitoschwärme **(ZBA171)** plagen einen fast ständig.
- Weitere Zufallsbegegnungen sind gemäß **ZBA** möglich.

**Die Siechenstation**

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
Vor euch lichtet sich der Wald. In einiger Entfernung sind einige kleine Häuschen oder Baracken zu sehen. Eine kleine Siedlung. Das muss *Casa Esperanza* sein. Gerade wollt ihr aus dem Wald treten, als ein Mann in leichte, weiße Kleidung gehüllt, vor euch auftaucht. Als er sich umdreht erkennt Ihr, dass seine Gesichtshaut teils wie abgelöst scheint und die Arme einige faulig anmutende Stellen aufzeigen. Soll man hier wirklich weiter gehen, auch wenn Ihr euer Ziel endlich erreicht habt?

Mit einer Probe auf *Heilkunde Krankheiten* lässt sich erkennen, dass es sich um *Aussatz* handelt, der äußerst ansteckend ist. Abstand halten ist geboten. Die Helden können diesen Kranken ansprechen, einen anderen, der im Garten des Gemeinwesens arbeitet und eine weniger ansteckende Krankheit aufzeigt, oder bis ins Kloster vordringen, um direkt eine der *Peraine*-Schwestern zu kontaktieren.
Das Kloster *Casa Esperanza* ist eine Pflegeeinrichtung, die von fünf nicht geweihten Schwesten betrieben wird. Dies sind die Oberschwester *Euphoria,* sowie die Schwestern *Angeliki*, *Ilena*, *Arabella* und *Orelia*. Pragmatisch anpackend und ohne etwaige Standesdünkel versuchen sie, das allgegenwärtige Elend und den Mangel an fast allem, was für eine vernünftige Krankenbetreuung nötig ist, zu meistern. Betreut werden hier die an *Aussatz*, *Paralyse*, *Jahresfieber*, *Zorgan-Pocken* (**WdS154ff**) und unbekannten Urwaldseuchen Erkrankten aus *Mengbilla* und *Chorop*. Die Bettlägerigen werden im Kloster, einem größeren Haus, gepflegt. Hierrum hat sich ein kleines Gemeinwesen gebildet. In Hütten leben hier die restlichen Kranken und treiben etwas Viehzucht und bewirtschaften einige Gartenflächen. Insgesamt leben derzeit 21 Erkrankte auf der Insel und sogar zwei gesunde, hier gezeugte Kinder. Nicht nur geruchsempfindliche Helden bemerken den Gestank nach Krankheit und Leichenfeuern. Kommen die Helden in direktem Kontakt mit den Erkrankten, ist je nach Krankheit eine Chance auf Ansteckung gegeben.
Schwester *Euphoria* ist, wie auch alle anderen Schwestern, sehr freundlich und zuvorkommend. Sie versorgt die Helden gerne mit zugegebenermaßen bescheidenen Speisen und mit Wasser. Sie bietet ihnen an, in einer derzeit leer stehenden Hütte unter zu kommen, versteht aber auch, wenn die Helden lieber im Wald oder am Waldrand lagern wollen. Ein Boot kann sie leider nicht anbieten, jedoch erwartet sie bereits in den nächsten Tagen ein Versorgungsschiff, das neue Lebensmittel bringt. Leider habe sie kein Geld, um eine Überfahrt für die Helden zu bezahlen, aber vielleicht könne sie mit dem Capitan aushandeln, dass sie sich ihre Passage verdienen können.
Bereits am nächsten Tag legt das angekündigte Schiff an. Sogleich beginnt die Mannschaft der *Liebliche Fiorella* mit dem Ausladen, während der Kapitän auf Schwester *Euphoria* zukommt, einige kurze Worte wechselt, um dann zusammen im Kloster zu verschwinden.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
Nach über einer Stunde lässt Euch die Oberschwester rufen. Als ihr in den Speiseraum des Klosters kommt, erwartet sie Euch bereits. Den älteren Mann bei ihr stellt sie als Capitan *Korber* vor. „Ich habe gute Nachrichten für Euch." erklärt sie. „Der Capitan wird euch mit nach *Mengbilla* nehmen." Im weiteren Verlauf des Gespräches macht sie klar, dass dies Teil eines Abkommens mit ihm ist. Seine Tochter *Fiorella* ist an den *Zorgan- Pocken* erkrankt und derzeit hier beheimatet. Die Heilerin ist der Meinung, dass sie die Krankheit überwunden hat. Jedenfalls hat ihr Vater starkes Interesse daran, die Tochter mit nach Hause zu nehmen, was sie ihm gewährt. Als Gegenleistung wird er auch euch mitnehmen. Durch die Blume lässt sie Euch noch verstehen, dass sie dafür eine Spende eurerseits an die *Peraine*-Kirche erwartet.

Am späten Nachmittag macht die Potte wieder seeklar. Die Helden besteigen das Schiff, das sie zurück in die 'Stadt der Haie' bringen wird. Sie lernen nun auch die Tochter des Capitans kennen. Einst muss sie eine hübsche junge Frau gewesen sein, jetzt ist sie jedoch von ihrer Krankheit gezeichnet. Die Pocken haben auf ihrem gesamten Körper Narben und Beulen hinterlassen. Zu den Helden ist sie freundlich, aber auch sehr zurückhaltend, ja sogar fast scheu. Capitan *Korber* (rundlicher Handelsfahrer um die 50 Götterläufe mit dickem schwarzem Schnurrbart im Gesicht) behandelt seine Gäste freundlich und zuvorkommend und fragt bei Gelegenheit nach ihrem bisherigen Werdegang und wie sie denn, obwohl nicht krank, auf die Insel gelangt sind.

# II. Mengbilla – Inseln in der Stadt
# Stadtplan siehe SH Patrizier&Diebesbanden

*Einwohner:* ca. 7.200 in der eigentlichen Stadt, etwa 12.000 Bürger und 15.000 Sklaven in den Vorstädten

*Wappen:* ein zugewandter Haikopf in Silber auf schwarzem Grund

*Herrschaft:* Oligarchie, der Hohe Rat aus 9 Vertretern der wichtigsten Gilden wählt den Großemir - derzeit *Dulhug Ankbesi* - als obersten Richter und Heerführer; der Hohepriester des Boron-Tempels besitzt großen Einfluss.

*Tempel:* **Boron** (*Al'Anfaner* Ritus), Efferd, Rahja, Hesinde, Kor, sowie weitere Schreine und Kultstätten diverser Gottheiten und Heiliger; Praios- und Phex-Kult sind verboten.

*Besonderheiten:* Mengbilla ist in der Hand von 9 Gilden; Mengbilla gilt als Stadt der tausend Verbote, deren Überschreitung teils pervalsche Strafen nach sich ziehen; einzigartige Purpurfärberei; großer Sklavenmarkt.

*Währung:* 1 goldener *Dekat* (Wert ein Dukaten), teilt sich in 10 silberne *Télar* (Silbertaler). Ein solcher wird in 4 silberne *Tessar* unterteilt, dieser wieder in 5 eiserne *Ikossar* (Wert je 5 Kreuzer)

*Wichtige Gasthäuser:* 'Hof der Laternen' (im ehemaligen Rahja-Tempel, angeblich stilvolles Bordell des Südens; Q9/P), Bordell 'Orchidee' (junge Mohaknaben; Q6/P7), Hotel 'Havarie von Hylailos' (beliebt bei Horasiern; Q7/P8/S50), Schänke 'Giftmond' (Drogenhöhle; Q3/P5), Karawanserei 'Tulamidentraum' (großer Hof mit Zeltschlafplätzen, Q2/P4/S40), Gasthaus 'Studierstube' (nahe dem Hesinde-Tempel, Q5/P5/S15)

*Weitere Informationen zur Stadt in* ***Meridiana 108ff*** *und* ***Patrizier 95ff***

**Ein Stadtrundgang**

Der folgende Abschnitt des Abenteuers spielt in einer der aufregendsten und auch exotischsten Städte Aventuriens. Das Herz der Stadt ist der Hafen mit der *Insula Quarantina,* dem alten Kriegshafen und dem Handelshafen in *Rahjazira*. Hoch über dem Hafen erhebt sich die *Peninsula Fortezza* mit dem mächtigen Trodinarspalast aus bosparanischer Zeit. Hinter dem Palast schließt sich das quirlige *Quad Basari* mit dem weitläufigen Basar an. Das Herrschaftsgebiet der Gilde der Söldner ist *Arenaios*, geprägt durch die hohen Mauern der mächtigen Arena. Weiter weg vom Meer erhebt sich rund um den Sonnenberg das Viertel der Sklavenmeister, *Montesola,* mit dem großen *Kerbal-ibn-Aldar*-Platz. Hinab Richtung Fluss taucht man ein in das Traumviertel *Bishdaria*, geprägt durch das Viertel der Wissenschaften rund um den *Hesinde*-Tempel und die bunte *Insel der Träume* mitten im *Nordask*. Nördlich *Bishdarias* gelangt man in das Elendsviertel *Lamenta*, wo die Ärmsten der Armen in einfachen Lehmhütten hausen. Auf der anderen Seite des Flusses erhebt sich im Schatten des mächtigen *Boron*-Tempels das Rabenviertel *Corvidia*. Weiter nördlich, den Fluss entlang, kommt man in das alte Alchemistenviertel *Areimanios*, das im Jahr 815 BF durch eine Brandkatastrophe vernichtet wurde. Heute leben hier nur noch die Aussätzigen und Kranken. Auf der anderen Seite des Hafens liegt das zwanglose Rahjaviertel *Quad Rahjani*. Der ehemalige Rahjatempel *'Hof der Laternen'* gilt als eines der besten Bordelle des Kontinents. Nördlich davon, am Fuße des hohen Hügels mit den Villen der Mächtigen, schließt sich die Tulamidenstadt an. Fest in der Hand der Gilde der Bettler, kann man rund um den Platz der 99 Tugenden, im Volksmund Platz der 66 Laster genannt, mit Rauschkraut, Tänzern und Kurtisanen der Last des Alltags entfliehen. Über die bebaute *Mandragora*-Brücke gelangt man schließlich in das streng bewachte Alchemistenvietel. Auf der großen *Insula Purpura* wird das aventurienweit einzigartige Purpur gewonnen.

## Die Ankunft: Seuchenkontrolle

Nach fast einem ganzen Tag Fahrt über das tiefblaue *askanische* Meer sehen die Helden am Horizont endlich die Stadt *Mengbilla* auftauchen.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Dort am Horizont taucht die Stadt auf, die euer Geheimnis hütet. Was werdet Ihr wohl in dieser verruchten Stadt finden? Wird sich Boron als gnädig erweisen und euch die Erinnerung wieder zurückgeben? Die ersten Häuser der Stadt sind zu sehen. Ein mächtiger Leuchtturm wacht über der Einfahrt zum Hafen. Auf einem Hügel über dem Hafen könnt ihr eine mächtige Palastanlage erkennen. Capitan *Korber* steuert direkt den Hafen an. Da kommt ein kleines Beiboot auf euch zu und signalisiert dem Steuermann, an Bord kommen zu wollen. Ihr könnt die einfachen grünen Kutten des *Therbûniten*-Ordens erkennen.

Als auch Capitan *Korber* die *Therbûniten* erkennt, verfärbt sich sein wettergegerbtes Gesicht weiß. Er erklärt den Helden in Panik, dass jedes auswärtige Schiff und die einheimischen in Stichproben von den *Therbûniten* aus Angst vor Seuchen auf Krankheiten untersucht wird, bevor es in den Hafen einfahren kann. Sollten die Geweihten seine Tochter finden, wäre seine Fahrt nach *Malatuda* umsonst gewesen und alles verloren. So bittet er die Helden, seine Tochter zu verstecken und ihnen nichts über sie oder *Malatuda* zu verraten.

Nur wenigen Minuten später betritt Schwester *Perinakis* (geb. 981 BF, schulterlange offene schwarze Haare mit grauen Strähnen, braune Augen) zusammen mit ihrem Novizen *Tarik* (geb. 1017 BF, kurze blonde Stoppelhaare, Praiossprossen im Gesicht) und einem halben Dutzend Hafenwachen das Schiff. Schwester *Perinakis* und der Weibel der Hafenwache werden genaue Fragen nach der Herkunft des Schiffs stellen. Capitan *Korber* erwähnt nur seine Fahrt nach *Chorop* und vermeidet es tunlichst, *Malatuda* zu erwähnen. Dies bringt nun die *Therbûnitin* in Rage, die aus den Frachtlisten der Hafenmeisterei genau weiß, dass er auf der Siecheninsel Waren

abgeladen hat. So lässt sie alle Matrosen für eine Untersuchung antreten. Hierbei verplappert sich einer von ihnen: „Werden die Passagiere von *Malatuda* nicht untersucht?“ Es entbrennt eine heftige Diskussion zwischen der Schwester und dem Capitan, warum er die Fahrt nach *Malatuda* nicht angegeben habe, mit dem Ergebnis, dass das Schiff zunächst an der *Insula Quarantina* anlegen muss. Sind die Helden nicht schon an Deck, so kommen sie besser freiwillig mit, um nicht die Entdeckung *Fiorellas* heraufzubeschwören. Die Stadt schon vor Augen, werden sie nun wieder auf eine Insel geführt, wo sie sich einer Stunden andauernden, hochnotpeinlichen Untersuchung unterziehen müssen. Besteht auch nur der Hauch eines Verdachts auf eine schwere Krankheit, werden sie hier die nächsten 40 Tage auf der Quarantäne-station festgehalten. Doch schließlich stellt Schwester *Perinakis* fest, dass die Helden gesund sind und mit dem Schiff zum Handelshafen übersetzen können.

Capitan *Korber* ist ihnen sehr dankbar, dass sie seine Tochter nicht verraten haben. Er gibt jedem 1 *Dekat* und 5 *Télar* und versichert, dass er ihnen noch was schuldet. Er wird ihnen behilflich sein, wo er nur kann. Mehr Geld hat er derzeit leider nicht, musste er doch den *Therbûniten* für seine Lüge eine kräftige Spende zukommen lassen.

Konnten die Helden allerdings *Fiorella* nicht verstecken oder sind nicht freiwillig an Deck gekommen, wodurch sie eine peinlich genaue Durchsuchung des Schiffs auslösen, hängen sie nun wirklich auf in der Quarantänestation fest. Möchten sie nicht 40 Tage verschwenden, muss eine Flucht geplant werden. Bringen sie dem Capitan die Tochter wieder, wird er sich überschwänglich bedanken und tief in der Schuld der Helden stehen. Lassen sie sie jedoch zurück, fehlt ihnen ein Freund in der Stadt.

## Kleine Fische im Haifischbecken

**Die Nachforschungen**

Der weitere Ablauf des Abenteuers hängt stark von den Aktionen der Helden ab und ist daher modular aufgebaut. Im Folgenden ist zunächst der grobe zeitliche Abenteuerablauf in der Stadt skizziert. Als nächstes werden die möglichen Begegnungen der Helden in der Stadt beschrieben. Am Ende des Kapitels folgt die detaillierte Beschreibung des Hauptplots. Wie die Helden die berühmte Nadel im Heuhaufen finden, ist stark von deren Handlungen abhängig. Es gibt sicherlich mehrere Wege, um schlussendlich zum Ziel zu kommen. Sie sollten jedenfalls daran interessiert sein, möglichst viele Informationen zu sammeln, um so die Lücken in ihrer Erinnerung zu schließen.

Zunächst sollten die Helden einige Gerüchte/ Informationen über *Gordo Diamantes Quesada* sammeln. Über seine Person erfahren die Helden auch mehr über den Konflikt der Gilden in der Stadt, die Seefahrergilde und schließlich *Sidor Dorikeikos*. Am Ende gelangen sie in den Hesindetempel der Stadt, wo sie die entscheidenden Hinweise über den Dolch *Sidor Dorikeikos* und die neun Throne des *Kr`Thon`Chh* erhalten. Gerade als sie die Beweise in der Hand halten, sind es die Helden selbst, die den letzten Akt des Abenteuers auslösen. So erfährt auch *Gordo Quesada* vom wahrscheinlichen Aufenthaltsort des Dolches. Und eine weitere Gegenspielerin der Helden, *Assandra*, tritt auf den Plan, die schon lange die Fäden im Hintergrund gesponnen hat. Mit der erhaltenen Information, wo der Dolch auf *Leconista* zu finden sein könnte, beginnt ein Wettlauf zurück zur Insel der Schildkröten.

**Die Begegnungen in Mengbilla**

Der tulamidische Händler

Laufen die Helden all zu offen, also nicht verkleidet, in der Stadt herum, werden sie durchaus wiedererkannt.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Als Ihr durch die vollen Gassen der Stadt lauft, seht Ihr vor euch den Gemüse- und Obststand eines Händlers. Seitlich des Standes hat der dickliche Mann in Kaftan und Turban eine kleine Garküche aufgebaut, wo neben gefüllten Teigtaschen so allerlei erfrischendes, kunstvoll geschnittenes Obst und gebackene Bananen angeboten werden. Der Händler erblickt euch von weiten und spricht euch laut in einem Garethi mit starkem tulamidischen Akzent an. „Ah, Effendi! Wieder in der Stadt? Und direkt kommt ihr wieder zu Abdul ben Hammam, der die besten Gaumenfreuden der Stadt zu bieten hat. Senora, kann ich Ihnen wieder von meinen exzellenten gebackenen Bananen im Honigteig anbieten? Oder doch einige Stückchen kandiertes Obst? Wenn ich mir eine Frage erlauben darf, sind Sie etwa nach *Areimanios* hineingeraten, so wie Ihre Kleidung aussieht?“

Im Gespräch mit dem Händler erfahren sie höchstens Allgemeines über die Stadt, jedoch nichts Konkretes über ihren letzten Aufenthalt. Gerade wollen sie weitergehen, da tritt ein kleiner, unscheinbarer Mann (1,65 Schritt, dunkelblond, schmächtig) an sie heran. Kaum hat er „Seid Ihr denn des Wahnsinns, so offen in der Stadt herum zu laufen. Wandelt besser auf den Pfaden des Fuchses.“ gesagt, ist er auch schon wieder in der Menge verschwunden. Nach dieser Begegnung sollten die Helden ernsthaft darüber Nachdenken, sich eine Verkleidung zu besorgen.

Das ist mein Platz

Sollten sich die Helden nicht schnell genug um ein angemessenes Äußeres kümmern oder sogar versuchen, öffentlich um Geld zu betteln, wird sich folgende Szene abspielen:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> In der Mittagszeit scheint die Luft in den engen Gassen der Stadt nur so zu stehen. Kein Lüftchen bewegt sich. Die Hitze wird immer erdrückender. Basiliskentage nennen sie das hier in *Mengbilla*. Dort an der Mauer ist ein kleines, schattiges Plätzchen. Erschöpft lass Ihr euch in den Staub der Straße sinken und versucht, trotz der Hitze einen klaren Kopf zu bewahren und eure nächsten Schritte zu planen. Gerade habt Ihr euch gesetzt, als auch schon ein alter Mann mit zerzaustem grauem Haar auf euch zugehumpelt kommt. Sein tief zerfurchtes, braun-gebranntes Gesicht verzerrt sich, als er euch wütend an-fährt. „He, was fällt euch denn ein! Das ist mein Platz! Sucht euch gefälligst einen eigenen! Geht zu *Amir La* und lasst euch einen eigenen Platz zuweisen.“

Gemeint ist *Amir La*, das Oberhaupt der Bettlergilde. Die Gilde sorgt dafür, dass auch das Betteln in der Stadt seinen geregelten Lauf nimmt.

Capitan Korber

Haben sich die Helden den Capitan zum Freund gemacht, wird er sich gastfreundlich zeigen und die Helden in sein Haus zum Essen einladen. Das im mittelreichischen Fachwerkstiel erbaute Backstein-gebäude in der Nähe des Handelshafens am Fuße des *Rahjahügels* passt so gar nicht zu den sonst weiß getünchten Lehmbauten der Stadt und weist auf die albernische Heimat des Capitans hin. Mit dem Händler haben die Helden einen wichtigen Fürsprecher und Informanten in der Stadt gewonnen. Er beteuert noch einmal, dass er tief in der Schuld der Helden steht und ihnen noch einen Gefallen schuldet. Vielleicht erinnern sich die Helden an ihn, wenn sie später in der Stadt Hilfe brauchen. Finanziell hat er ihnen schon unter die Arme gegriffen. Fragen die Helden nach neuer Kleidung, kann Frau *Korber* ihnen einfache Arbeitskleidung aus dem Kleidungsschrank ihres Mannes überlassen. Mit einer *sich Verkleiden Probe m*ag es den Helden gelingen, sich trotz der wenigen Mittel gut zu tarnen.
Fragen sie nach, ob er ihnen Unterkunft gewährt, wird seine Frau eine Stube notdürftig herrichten. Ein Gasthaus wäre sicher bequemer, würde aber auch Geld kosten. Letztlich können sich die Helden bei Capitan *Korber* mit einfachen Knüppeln und Dolchen bewaffnen, sofern sie danach fragen. Allerdings weist er darauf hin, dass das Tragen selbst so kleiner Waffen das Bürgerrecht und das mindere Waffenrecht erfordert. Zu beziehen sind diese Rechte im *Trodinarpalast*. Als Informationsquelle ist *Korber* allerdings nicht wirklich zu gebrauchen. Er ist zu oft Unterwegs, um jedes Gerücht der Stadt zu kennen.

Ausrüstung der Helden

Auf die Frage, was denn mit den Habseligkeiten von verurteilten Sklaven passiert, weiß *Korber* nur, dass diese ab und an versteigert werden. Der Lagerort ist ihm nicht bekannt. Er verweist daher die Helden an die Sklavenhändlerin *Assandra Inares di Salvo* **(Dramates Personae)**. Sie ist zumeist auf der Sklaveninsel anzu-treffen und wisse in solchen Dingen gut Bescheid. Auch andere Informanten in der Stadt werden sie auf die Skalveninsel verwiesen und dort dann weiter an *Assandra*.

Auf der Sklaveninsel

Eine sichere Anlaufstelle der Helden, um weitere Informationen zu erhalten, ist also der Sklavenmarkt. Dieser liegt auf einer Insel im Hafen, was den Helden aus ihrer bisherigen Erfahrung mit Inseln sicher nicht behagen dürfte. Zwar kann man über eine der beiden Brücken dorthin gelangen, doch ist ein solcher Übergang auch immer ein Nadelöhr. Die Angst, wieder auf einer Insel festgesetzt zu werden, manifestiert sich mit jedem Schritt, den sie der Sklaveninsel näher kommen. Die Brücke zu betreten kostet den ganzen Mut. Nirgends in der Stadt ist die Möglichkeit der Wiedererkennung höher als hier.

Ohne Verkleidung ist es sehr schwierig für die Helden, sich hier ungestört umzuhören. Zu Viele werden sich an die Helden erinnern, die ja erst vor wenigen Tagen hier verkauft worden sind. Im ersten Moment wird auch *Assandra* verkleidete Helden nicht erkennen, dann jedoch schon. Sie versucht allerdings, sich nichts anmerken zu lassen. Den Helden gegenüber tritt sie freundschaftlich nett und sehr hilfsbereit auf. So wird sie erläutern, dass die Habseligkeiten von Verurteilten in der Regel im Zeughaus der Sklavenmeister lagern, bis sie etwa jeden zweiten Monat versteigert werden. Gelegentlich kommt es vor, dass der Kadi der Gilde, der die Verurteilung vorgenommen hat, sich das ein oder andere Stück behält. Zum einen, wenn das Bargeld des Schuldigen nicht ausreicht, die Kosten des Verfahrens zu decken und man nicht den Erlös aus der Versteigerung abwarten kann, zum anderen aber auch, weil ihm ein besonderes Stück einfach gut gefällt. Das erwähnte Zeughaus findet man im Viertel *Montesola* nahe des Palastes der Sklavenmeister. Auf Nachfragen hin wird sie auch gerne das eine oder andere üble Gerücht über *Quesada* verbreiten. Auch berichtet sie, dass dieser vor einigen Tagen mehrere Sklaven hat kaufen lassen. Nur eine sehr gut gelungene, verdeckt gewürfelte *Menschenkenntnis-Probe* (+10), lässt die Helden erkennen, dass *Assandra* nicht ganz aufrichtig ist und etwas verbirgt.

Unter Beobachtung

Kaum sind die Helden in der Stadt, fühlen sie sich bei jedem Schritt beobachtet. Und so ist es tatsächlich auch. Schon früh sind sie den Phexjüngern aufgefallen, die sie erst mal vorsichtig beobachten, bevor man den Kontakt mit ihnen sucht. Nachdem *Assandra* von der Ankunft der Helden in der Stadt erfährt, wird auch sie sie von ihrem Handlanger, dem *Wiesel* (**Dramatis Personae**), beobachten lassen. Er überwacht ihre Schritte von nun an getreulich. Aufmerksame Helden (*Gefahreninstinkt-* und *Sinnesschärfe-Proben*) haben das Gefühl, nicht unbemerkt durch die Gassen der Stadt zu wandern. Das ein oder andere Mal können sie das *Wiesel* zwar entdecken, allerdings wird es ihnen nicht gelingen, ihn zu stellen.

Das Zeughaus

Das Depot befindet sich zwischen dem alten Praios-Tempel und der Palastanlage der Sklavenhändlergilde. Es ist ein stark befestigter Bau mit engen Gittern an den Fenstern und eisenbeschlagener Tür. Ziehen die Helden geschickt Erkundigungen ein, können sie erfahren, dass im ersten Stock der Verwalter selbst wohnt. Da im Erdgeschoss und im Keller teils beträchtliche Werte lagern, ist die Wachstube direkt neben dem Eingang rund um die Uhr mit vier Stadtgardisten besetzt. Im Moment haben die Helden keine Möglichkeit, an die Ausrüstung zu kommen, finden jedoch einen Aushang am Zeughaus, dass die nächste Versteigerung in fünf Tagen stattfindet.

Die Gesetze der Stadt

Irgendwo in der Stadt werden die Helden auf einen Aushang mit mehreren Steckbriefen stoßen (**Handouts**). Die Helden werden hier mit einem weiteren Handlanger *Assandras*, dem Meuchler *Zael Rubischnar,* bekannt gemacht, den sie im Finale auf *Leconista* treffen werden. Der Hinweis auf die verbotene Meuchlergilde mit ihrem Wappen ist wichtig. Die beiden anderen Steckbriefe zeigen den Charakter der teils unnützen Gesetze der Stadt. Zudem können die Helden durch das Vergehen des Juwelen-Händlers *Federico Jerod* die Bedeutung von Obsidian in der Stadt begreifen.

Ein Streit am Hafen

Im Handelshafen, aber auch im alten Kriegshafen, können die Helden einen lauten Streit zwischen einigen Bütteln und einem frisch eingetroffenen *al'anfanischen* Handelsfahrer mitbekommen. Der Kapitän behauptet, schon einmal die Liegegebühr im Hafen bezahlt zu haben. Es stellt sich heraus, dass die Büttel zu *Zwergen Orima* gehören, einer Konkurrentin von *Quesada*. Die Leute des Anführers der Gilde haben wohl schon früher abkassiert. Diese Szene soll zeigen, dass *Quesadas* Macht in der Gilde alles andere als gesichert ist. Die Handlager von *Zwergen Orima*, die Ihr Hauptquartier im alten Kriegshafen hat, geben aber gerne das eine oder andere üble Gerücht über ihr Gildenoberhaupt weiter. Kontakt mit Z*wergen Orima,* die übrigens keine Zwergin ist, direkt aufzunehmen, ist sehr schwierig und auch gefährlich.

Bürger der Stadt mit Brief und Siegel

Die Helden können sich um einen Bürgerbrief der Stadt bemühen. Haben sie diese Information nicht durch *Korber* erhalten, können sie sich daran erinnern, dass dies ihr ursprünglichen Auftraggeber *Torvon Sandfort* bereits erwähnt hatte. Der Weg der Helden führt auf die Peninsula *Fortezza* zum *Trodinarspalast* (9), einem mächtigem Bauwerk noch aus bosparanischer Zeit. Die Helden werden in langen Schlangen über Stunden anstehen müssen, bis sie sich endlich durch die stickigen Korridore und engen Schreibstuben gekämpft haben. Dort können Sie das Bürgerrecht der Stadt erhalten. Den Bürgerbrief, gesiegelt mit dem Wappen der Stadt, erhalten sie ohne Probleme, allerdings nur gegen eine geringe Verwaltungsgebühr:
Der einfache Bürgerbrief kostet 2 *Tessar,* das mindere Waffenrecht, was das Führen von Dolchen und ähnlichem erlaubt, weitere 2 *Tessar* und das großes Waffenrecht für einhändig geführte Schwerter etc. kostet 1 *Telár,* jeweils pro Tag. Das Tragen noch größerer Waffen ist nicht erlaubt.

Ein Einbruch

Auf dem Weg hinauf zum *Trodinarspalast* (9) kommen die Helden auch am Gildenhaus der Schankwirte (14) vorbei. Als sie die *Plaza Belenas* überqueren wollen, sehen sie vor einem mächtigen uralten Gebäude einen großen Menschenauflauf. Wie die Schaulustigen den Helden schnell erklären können, handelt es sich um das Gildenhaus der Schankwirte. Ein Fenster im Erdgeschoss ist eingeschlagen worden und die schmiedeeisernen Gitter wurden halb herausgerissen. Die Stadtwache ist dabei, für Ordnung zu sorgen, während Zimmerleute das Fenster notdürftig mit Holzbrettern verschließen. Die Helden werden hier nicht mehr erfahren, als dass es wohl einen Einbruch in der letzten Nacht gab. Was die Helden nicht wissen, ist, dass *Assandras* Handlanger letzte Nacht versuchten, die Obsidiantrinkschale, die Insigne der Schankwirte, zu stehlen, dabei aber gescheitert sind.

Auf der Spur des Kristallomanten

Nach den bisherigen Hinweisen werden die Helden vermuten, dass ein Kristallomant der Achaz sie außer Gefecht gesetzt hat. Die Suche nach diesem gestaltet sich allerdings äußerst schwierig. Zu wenig wissen die meisten Menschen über die Echsenwesen, auch wenn Manche von ihnen hier in der Stadt beheimatet sind. Nur sehr selten werden die Helden einem Echsenmenschen in den Straßen der Stadt begegnen. Oft vermummen sich die Geschuppten. Wagt man es, einen auf der Straße anzusprechen, zischt er einen nur an und geht weiter oder man erhält eine barsche Antwort in einem nur schwer zu verstehenden *Brabaci*. Was man herausfinden kann, ist, dass die meisten der Echsen in den Sümpfen südlich der Stadt zu finden sind. Dieser beschwerliche Weg ins Marchland wird sich aber als Sackgasse erweisen. Zu verschlossen sind die Achaz den Menschen gegenüber. So bleibt ihnen nur, der Spur des *Samthauchs* zu folgen. Nachdem sie die Droge identifiziert haben, können sie nach möglichen Quellen der seltenen Substanz in der Stadt forschen. Die Helden bekommen den Hinweis, sich auf die *Insel der Träume* zu begeben. Schon wieder scheint eine Insel die Queste der Helden zu begleiten. Hier ist das Reich der mächtigen Gilde der Traumkrauthändler. Unzählige Mangroven, Bäume und allerlei exotische Blüten umgeben die Insel mit einem Schirm aus allen Farben *Tsas*. In die engen und unübersichtlichen Gassen der Insel fällt fast kein direktes Sonnenlicht, so dicht stehen die Häuser beisammen. In unzähligen Rauschkrauthöhlen vergessen viele Bürger der Stadt für ein paar Stunden die Last des Alltags. Unzählige Süchtige liegen in den Gassen, um hier ihren Rausch auszuschlafen.

Informationen über *Samthauch* zu bekommen ist nicht einfach. Zunächst werden sich die Helden durch verschiedene Traumstuben fragen müssen, wo sie die wenig hilfreiche Antwort: „Kann ich besorgen." erhalten. Doch Auskunft über seine Quellen mag so mancher Gastgeber erst geben, wenn die Helden eine Probe *Cheriacha* (5 *Telár*), *grüner Tulmamide* (10 *Telár*) oder gar *Marbos Odem* (20 *Dekat*) konsumiert haben (**ZBA224**). Inwieweit hier hohe Bestechungsgelder fließen, größere Mengen Drogen gekauft oder andere gute Argumente gefunden (*Überreden +5 bis +8*) werden müssen, hängt von der Vorgehensweise der Protagonisten ab.

Am Ende erhalten die Helden den Hinweis auf ein kleines Labor in einem Hinterhof, wo der Traumkrautmischer *Lurcan Sidropolous* auch *Samthauch* anbieten soll. Dort erhalten die Helden nach langen Diskussionen oder entsprechender Schmiergeldzahlung die Information, dass er tatsächlich vor Tagen eine größere Menge Samthauch an einen Echsenmenschen verkauft hat. Der Traumkrautmischer kann den Helden eine vage Beschreib-ung *Xad'Mals* geben (**Dramatis Personae**) und noch die Information, dass dieser im Alchemistenviertel *Gazira Al'Chimia* beheimatet sei. *Lurcan* ist allerdings nicht bereit, diese Information all zu schnell preiszugeben.

Quer durch die Stadt und letztendlich über die von Händlern besiedelte, bebaute *Mandragora-Brücke* (58), führt der Weg der Helden auf die Insel im *Nordask*. Im Viertel selbst werden sie sich lange durchfragen müssen, bevor sie endlich die ersehnte Information in den Händen halten. Während sie zu Beginn ihrer Suche noch das ein oder andere Mal ihren 'Schatten', das *Wiesel*, entdecken konnten, ist dies nun nicht mehr der Fall, was allerdings nur auffällt, wenn sie speziell darauf achten. So erreichen sie letztendlich eine heruntergekommene Bretterbude direkt am Fluss. Durch das Fenster können sie noch kurz einen Blick auf das *Wiesel* und einige Wortfetzen der Warnung an *Xad'Mal* erhaschen. Mit Betreten des Labors sehen sie nur noch, wie sich das *Wiesel* über die Dächer davonmacht und *Xad'Mal* sich in die braunen Fluten des *Nordask* stürzt. Eine Verfolgung der Beiden scheitert, da die Helden schnell die Aufmerksamkeit eines Patrouillenbootes der Gilde der Alchemisten auf sich ziehen, die die Wasserwege rund um ihr Viertel sichern. Einem Echsenmenschen hinterher zu tauchen sollte den Helden eh nicht gelingen, da die Geschuppten die besseren Schwimmer sind. Und auch das *Wiesel* hat schon einen zu großen Vorsprung, als dass eine Verfolgung Erfolg hätte. Im einfachen Labor *Xad'Mals* finden alchemistisch begabte Helden (*Probe +7*) Spuren auf die Herstellung des Vergessenstrunks. Zudem können die Helden Diamantsplitter des Kritallomanten im Wert von 20 *Télar* finden. Alle weiteren Dinge sind von nur geringem Wert oder können auf die Schnelle nicht eingesteckt werden. Die Schläger der Alchemistengilde werden dafür sorgen, dass die Helden nicht ausführlich plündern können.

Das alte Gasthaus

In *Mengbilla* gibt es viele Gasthäuser. In welchem mögen die Helden vor Tagen abgestiegen sein? Hier hilft nur, die verschiedenen Herbergen mühsam abzuklappern. Nach mehreren vergeblichen Versuchen finden die Helden schließlich ihr altes Gasthaus wieder.

Der Wirt des Gasthauses, der die Helden je nach Verkleidung erkennt oder nicht, kann ihnen Hinweise geben, dass die Gruppe vor Tagen unter anderem nach dem Admiralspalast (7) und dem Hesindetempel (24) gefragt hat. Zudem kann man den Helden mitteilen, dass sie sich schon damals nach *Gordo Diamantes Quesada* erkundigt haben. Spätestens jetzt sollten sie stutzig werden und von Neuem Informationen über das Oberhaupt der Seefahrergilde sammeln. Allerdings wird der Wirt auch unangenehme Fragen stellen, da ja ihre Habseligkeiten von Stadtgardisten abgeholt wurden.

Wer ist *Gordo Diamantes Quesada*?

Früher oder später werden sich die Helden fragen, wer *Gordo Diamantes Quesada* wirklich ist. Einerseits haben seine Handlanger den Helden unbeschreibliche Qualen auf *Leconista* durchleiden lassen, auf der anderen Seite haben sie in der Stadt evtl. schon so manches Gerücht über ihn aufgeschnappt. Hier einige Gerüchte und Informationen, die die Helden sammeln können, sowohl über ihn, wie auch einige allgemeine Informationen über den Aufstieg der Seefahrergilde.

- Der neue Herr der Gilde der Seefahrer und Großadmiral *Mengbillas* bekleidet sein Amt erst seit drei Monden (wahr; Quellen: überall)
- Seine Macht in der Gilde ist lange noch nicht gefestigt. Es gibt zahlreiche Widersacher, wie zum Beispiel *Zwergen Orima*, die Pläne schmieden, ihn zu stürzen (wahr; am Hafen, Admiralspalast)

- Schon kurz nach seiner Amtsübernahme hat er sich intensiv darum bemüht, das Kommando über die Garnison in *Aldenia* zu erlangen, die für die Instandhaltung des dortigen Leuchtturms, aber auch aller anderen Leuchttürme *Mengbillas* verantwortlich ist. Darunter fällt auch der Leuchtturm auf *Leconista* (wahr; ein Wächter des Leuchtturms am Hafen, der gerade Fässer mit Brandöl auf ein Boot verlädt).
- Er hat die Leuchtturmbesatzung auf *Leconista* von wenigen Wochen ohne Gründe ausgetauscht und hat dort seine loyalsten Leute eingesetzt. (wahr; Leuchtturmwächter am Hafen und Bettler vor der Arena, der früher auf der Insel arbeitet und jetzt entlassen wurde).
- *Gordo Diamantes Quesada* will auf *Leconista* einen Leuchtturm so groß wie in *Sylla* errichten lassen. Er hat schon Sklaven für die Arbeiten eingekauft. Er will die Pläne seines Vorgängers *Sidor Dorikeikos* fortführen, der auch in seinen letzten Lebensjahren oft auf der Insel war und den Bau eines neuen Leuchtturms vorangetrieben hat (falsch; Sklavenmarkt oder Hafen, Admiralspalast).
- *Gordo Diamantes Quesada* geht über Leichen, wenn er etwas erreichen will. Nur so ist er so schnell in der Gilde aufgestiegen (wer weiß; Alter Kriegshafen - Handlanger *Zwergen Orimas sowie Assandra*).
- Er hat sich von ganz Unten bis nach Oben gearbeitet. Früher hat er sich auch hier im Hafen abgeschuftet (wahr; ein Hafenarbeiter).
- Den Beinahmen *Diamates* hat er sich erst vor Jahren selber gegeben, um von seiner einfachen Herkunft abzulenken (wahr; Hafen, Admiralspalast).
- Seine Macht hat er nur mithilfe der Echsen vor der Stadt erreicht. Sie versorgen ihn mit allerlei üblen Giften (falsch; z.B. ein Säufer in einer heruntergekommenen Kneipe).
- Er ist Schuld am Tod unseres geliebten Großadmirals *Sidor Dorikeikos*. Er hat Söldner angeheuert, die den Palast des Großadmirals angezündet haben (falsch; ein Kapitän am Hafen).
- Er ist mit dem Namenlosen im Bunde. Er hat Finger seiner linken Hand geopfert. Daher trägt er immer nur an der linken Hand einen Handschuh (falsch; Alter Kriegshafen - Handlanger *Zwergen Orimas* sowie *Assandra*).
- In letzter Zeit hat sich der Admiral sehr oft im Hesindetempel aufgehalten. Oft wurden Botenjungen dabei beobachtet, wie sie Pergamentrollen vom Tempel zum Admiralspalast gebracht haben. (wahr; vor dem Admiralspalast).

Die Suche nach den Jüngern des Phex

Es ist durchaus möglich, das die Helden versuchen werden, ihren alten Auftrag wieder aufzunehmen, den sie von *Torvon Sandfort* aus *Grangor* bekommen haben, um so ihre Spur in der Stadt zu verfolgen. Die Suche gestaltet sich allerdings äußerst schwierig, ist doch die Phex-Gemeinde hier noch weiter abgetaucht als andernorts. Phex-gefälligen Helden wird auffallen, dass die Zeichen hier anders zu deuten sind. So hat man unter anderem die Symbole des *Füchsisch* verändert, aus Angst vor Ent-deckung durch die Mächtigen der Stadt.

Die Diener des Fuchses haben die Helden jedoch breites entdeckt und beobachtet sie, besser allerdings, als es das *Wiesel* vermag. Auch ist man mit ihnen evtl. schon vor der Garküche *Abdul ben Hammams* begegnet und mit ihnen in Kontakt getreten. Nach einer langen, schwier-igen Suche sollten es die Helden schaffen, sie schließlich in einer Ruine in den *Areimanios* zu finden.

Sollten sie sich nicht von sich aus auf die Suche nach den *Phex*-Jüngern machen, werden diese schließlich selber die Helden kontaktieren. So könnte die Gruppe plötzlich unerwartete Hilfe bei einer Suche oder Verhandlung bekommen. Nichts ist jedoch umsonst, wenn man sich mit den Dienern des Fuchses einlässt. Die Anführerin, *Sinya Adama,* und ihre Gruppe werden die Helden auch an einen alten Handel erinnern. Als Gegenleistung, dass sie sich den Helden und ihrem Auftraggeber öffnen und behilflich sind, hatten die Helden sich bereit erklärt den Dolch der Seefahrergilde zu besorgen. Auch die *Phex*-Gemeinde hatte von dem Kor-heiligen Artefakt gehört. Mit solch einem Artefakt in den Händen erhoffen sie sich in der Stadt eine Stärkung ihrer Position. Denn eines ist klar: die Macht in *Mengbilla* geht mit dem Besitz eines der Obsidianartefakte einher.

Leider können sie nicht sagen, wie weit die Helden bei der Beschaffung der Informationen gekommen sind. Sie können nur berichten, dass der Dolch von *Sidor Dorikeikos* getragen wurde, zuletzt allerdings nicht mehr. Seit seinem Tod wird er vermisst. Sie konnten in Erfahrung bringen, dass der Großadmiral ihn wohl auf *Leconista* vermutet, aber nicht weiß, wo dort genau. Bei der Beschaffung dieser Information, unter anderem im Hesindetempel, sind die Helden dann verhaftet und ungewöhnlich schnell verurteilt worden. Des Weiteren können sie das ein oder andere Gerücht oder andere Informationen über die Stadt, welches die Helden noch nicht aufgeschnappt haben, weitergeben.

**Eine heiße Spur**

Der Tempel der allwissenden Schlange

Irgendwann werden die Helden den entscheidenden Hinweis auf den Tempel der allwissenden Schlange (24) bekommen. Was hat *Quesada* hier an Dokumenten gesucht? Der fünfeckige Tempel steht im Stadtteil *Bishdaria*, mitten auf der *Piazza Pentagramma*. Die gelbbraunen Mauern des Gebäudes werden nur durch wenige schmale Fenster durchbrochen. Das etwas düstere Innere des Tempels wird von der marmornen Statue der sitzenden Göttin mit aufgeschlagenem Buch dominiert. Die Helden können sich kurz umschauen, wobei sie auch einen kleinen Kryptor-Schrein entdecken, als die Stille des Tempels von einer energischen weiblichen Stimme jäh unterbrochen wird.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Eine ältere Hesindegeweihte mit grauem Dutt und Monokel kommt zielgenau auf euch zugelaufen. Sie scheint ganz und gar nicht erfreut von eurem Anblick zu sein. „Bei der Allwissenden, da haben sich die Herren (und Damen) nun endlich wieder her bequemt? Was fällt Ihnen ein, mich und den Tempel so zu hintergehen. Sie haben mir ihr Ehrenwort gegeben. So mit den Schätzen der Allweisen umzugehen ist einfach ungeheuerlich! Ihr habt gerade noch Glück

gehabt, morgen hätte ich das Pfand zur Auktion frei gegeben. Und nun her mit dem Schriftstück!“

Es ist am Anfang äußerst schwierig mit der aufgebrachten Bibliothekarin des Tempels vernünftig zu sprechen. Wie es einem *Efferd*-Geweihten nicht besser gelungen wäre, lässt sie ihrem Zorn freien Lauf. Erst nach einigen Minuten bringen es den Helden fertig, die Geweihte schließlich zu beruhigen, um vernünftige Informationen aus ihr herauszubekommen. Sie stellt sich schließlich als Magistra *Eleonora di Manzano*, Vorsteherin der Bibliothek im Tempel, vor. Die Helden erfahren von ihr, dass sie bei ihrem ersten Besuch eine sehr seltene und wertvolle Schriftrolle ausgeliehen, aber entgegen der Absprachen nie zurückgebracht haben. Als Pfand haben sie im Tempel einen wertvollen Gegenstand zurückgelassen.
Das Pfand auszulösen ist jedoch alles andere als einfach. Ihre Gnaden *di Manzano* ist nur dazu gewillt, sollte die Schriftrolle wieder ihren angestammten Platz in der Bibliothek finden. Sie kann aber den Hinweis geben, dass es sich um ein Schriftstück in echsischer Sprache handelte, das sie selber auch nicht übersetzten konnte. Sie weiß noch, dass sie ihnen die Adresse des Skriptors *Geraldo Sfatkidis* gegeben hatte, der für sie auch schon so manchen echsischen Text übersetzt hat. Er betreibt seine kleine Übersetzungsstube direkt hinter dem Gebäude des Freien Druckhauses aller Wissenschaften (27) unweit des Tempels. Sollten die Helden jetzt schon Zugang zur Bibliothek erbitten oder Fragen zu den Schriftstücken stellen, für die sich *Gordo Diamantes Quesada* in letzter Zeit interessiert hat, wird sich *Eleonora di Manzano* kompromisslos zeigen. Zuerst muss die echsische Schriftrolle zurückgebracht werden, dann kann man über Weiteres sprechen.

Beim Skriptor

Schnell können die Helden die kleine Schreibstube des *Geraldo Sfatkidis* finden. Der kleine, schon etwas gebrechliche Mann ist zunächst fast gar nicht zwischen den großen Stapeln an Büchern, Schriftrollen und Landkarten zu erkennen. Aus dem blassen und vom Alter zerfurchten Gesicht schauen den Helden jedoch zwei aufmerksame blaue Augen entgegen. Der Skriptor braucht, je nach Verkleidung der Helden, einen Augenblick, bis er sie wiedererkennt. Schließlich kann er sich an den Auftrag der Helden erinnern. Es handelte sich um einen äußerst komplizierten Text in altem echsischen *Zelemja*. Er hat sich schon gewundert, dass die Übersetzung und das Original noch nicht abgeholt wurden, hat er doch seine Arbeit vor über einer Woche pünktlich abgeschlossen. Für seine Arbeit verlangt er insgesamt 10 *Dekat*. Bei einer gelungenen *Menschenkenntnis-Probe +3* erkennen die Helden, dass *Geraldo* noch etwas verschweigt. Er vergaß zu erwähnen, dass sie ja schon 5 angezahlt hätten. Nun sollten die Helden stutzig werden, ob der Preis überhaupt stimmt. So lässt sich mit einer gelungenen *Überreden(Feilschen)-Probe +3/+6* der Preis dann nochmals um einen bzw. zwei *Dekat* senken, die er sowieso gerade dreist auf den ursprünglichen Preis aufgeschlagen hatte. Die Helden haben eben das große Problem, den ursprünglich ausgehandelten Preis nicht zu kennen.
Sollte die Gruppe aus Geldmangel auf die Idee kommen, ein nächtlicher Einbruch in die Schreibstube sei die Lösung, so mag dies vielleicht erfolgreich sein. Allerdings hat *Geraldo Sfatkidis* einen leichten Schlaf und die Spur des Einbruchs würde wohl eindeutig zu den Helden führen. Besser wäre es, sie würden *Korber* nochmals um Geld bitten oder sich bei einem der überteuerten Geldverleiher vor der Arena das Geld leihen. Ohne Sicherheiten werden allerdings enorme Zinssätze von 20% pro Tag und ein Bürge verlangt. Die Helden erhalten schließlich Original und Übersetzung zurück (**Handouts**). Dieses historische Dokument stammt wohl aus den Dunklen Zeiten und beschreibt einen unterirdischen Tempel der echsischen Gottheit *Charyb'Yzz* auf einer den Helden nicht unbekannten Insel der Schildkröten.

Zurück im Hesinde-Tempel

Als die Helden schließlich in den Tempel (24) zurückkehren und Magistra *di Manzano* das Original wiederbringen, hellt sich die Stimmung der Geweihten deutlich auf. Sie übergibt den Helden ihr Pfand allerdings nicht, ohne noch einmal in mütterlicher Manier zu tadeln. Die Geweihte wandelt sich nun immer mehr von der aufbrausenden Furie zur großmütterlichen, gutmütigen Helferin der Helden. Gerne gewährt sie den Helden den Zugang zur Bibliothek und gibt nach einigen Bedenken auch Auskunft, welche Schriftstücke sich *Quesada* in der letzten Zeit hat kommen lassen. So können die Helden auf folgende Quellen treffen:

- Eine historische Abhandlung der Geschehnisse des letzten Gildenkrieges mit dem Fall der Meuchlergilde und dem Aufstieg der Seefahrergilde unter *Sidor Dorikeikos (siehe ‘Was bisher geschah‘).*
- Eine, wenn auch nur fragmentarisch vorhandene Zusammenstellung von Talismanen der Gilden von *Mengbilla* aus dem Jahre 887 BF, also noch vor der Machtübernahme der Seefahrergilde (**Handouts**).

Magistra *di Manzano* kann den Helden auch detaillierte Auskünfte über die Geschichte *Mengbillas* geben, wie auch weitere Schriftstücke, die sie beim ersten Besuch schon gelesen hatten:

- Ein Bericht über eine Schiffstaufe, durchgeführt von Großadmiral *Sidor Dorikeikos,* in dem explizit der Dolch erwähnt wird (**Handouts**).
- Ein Bericht über die Bauarbeiten während der Gründung der Stadt. Ein Centurio der bosparanischen Armee berichtet vom Fund eines echsischen Kultplatzes des *Kr'Thon'Chrr* mit dem zentralen Altar und den neun Obsidian-Thronen (**Handouts**).
- Eine blutige Beschreibung des Kor-Kultes, in dem der Altar des Kor und neun Gegenstände aus Obsidian beschrieben werden (**Handouts**).

Nachdem die Helden den Hesindetempel verlassen, haben sie noch etwa einen Tag Zeit, bis auch ihr vermeintlicher Gegenspieler *Quesada* vom unterirdischen Tempel auf Leconista erfährt und klar Schiff machen lässt. Die gewissenhafte Magistra *di Manzano* schickt nämlich sogleich einen Botenjungen in den Admirals-palast mit den besten Wünschen des Tempels. Das lange ausgeliehene Schriftstück ist endlich zurück, das der Herr Großadmiral doch so gerne lesen wollte.

Wer war *Sidor Dorikeikos*?

Eine Frage bleibt: Wer war *Sidor Dorikeikos* und wo ist sein Dolch? In der Stadt gibt es über *Sidor Dorikeikos* so manches zu erfahren. Lange Jahre hatte er die Seefahrergilde im eisernen Griff. Auch um seinen gewaltsamen Flammentod in seiner eigenen Villa (39) gibt es unzählige Gerüchte. Die Leute reden noch immer viel über den Großadmiral, ohne wirklich viel über ihn zu wissen (siehe 'Was bisher geschah').

**Der Schleier lüftet sich**

Am Ende Ihrer Nachforschungen sollten die Helden es geschafft haben, einen kleinen Blick hinter den Schleier zu erhaschen. Allerdings ist ihnen die gesamte Tragweite dieses Intrigenspiels nach wie vor unklar. Die Helden wissen nun, dass *Gordo Diamantes Quesada* nach dem Dolch der Seefahrergilde auf *Leconista* suchen lässt. Wie die Helden, hat auch er den Schluss gezogen, dass *Sidor Dorikeikos* seinen Dolch auf der Insel versteckt haben könnte. Doch worum geht es *Quesada*? Will er mit dem Besitz des Dolches nur seine zerbrechliche Macht in der Gilde festigen, oder hat er etwa noch üblere Pläne mit dem uralten Artefakt? Wie kann man einem solch gefährlichen Mann, über den es in der Stadt so manches üble Gerücht gibt, habhaft werden? Hier sieht *Assandra*, die die Schritte der Helden genau beobachtet hat, ihre Chance, um aus dem Schatten hervorzutreten und die Helden ein weiteres Mal für ihre Zwecke zu benutzen...

Unerwartete Hilfe

Ein Junge in abgewetzter Kleidung tritt nachmittags an die Helden heran und hält ein kleines Pergament in der Hand, das er ihnen überreicht (**Handout**). *Assandra* lädt die Helden zu einer Besprechung ins *'Capitan Alphana'* (56) ein. Die Helden haben nur wenig Zeit zum Ort des Treffens zu gelangen. Vorbereitungen und ein Ausspähen der Örtlichkeiten sind so schwer möglich.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Das *'Capitan Alphana'* ist nicht etwa, wie der Name vermuten lässt, eine der vielen Seefahrer-Kaschemmen der Stadt. Unweit der *Medina Tulamidya* werden hier jede Nacht tulamidische Träume wahr. Jetzt, zu noch früher Stunde, ist der Schankraum, der einem Märchen entsprungen scheint, fast noch leer. Tuche mit verschnörkelten Ornamenten in verschiedenen Rottönen unterteilen den Raum. Weiche Sitzkissen laden zum verweilen ein. Die kleine Tanzbühne ist noch verweist und einzig ein alter Tulamide in Kaftan und Turban unterhält die wenigen Zecher mit einer traurigen Weise auf sein Kabas-Flöte. Gerade habt Ihr euch gesetzt, als Ihr von der anderen Seite des halbdurchsichtigen Tuches angesprochen werdet. Nur verschwommen ist eine dunkelhaarige Frau zu erkennen. Zwei weitere kräftige Gestalten sind zu erahnen. „Danke, dass Ihr gekommen seid. Ihr müsst meine Vorsicht verstehen, aber es ist gefährlich, sich mit den Mächtigen der Stadt anzulegen. Mein Name ist *Assandra Inares di Salvo*." Eine Schlanke weibliche Hand zieht das Tuch beiseite und Ihr erblickt Euer Gegenüber.

*Assandra*, die die Helden eventuell schon kennengelernt haben, ist in Begleitung ihrer beiden schweigsamen *mohischen* Leibwächter gekommen. Sie berichtet, dass sie schon lange den rasanten Aufstieg *Quesadas* in der Seefahrergilde mit Argwohn verfolgt. Skrupellos und brutal habe er sich seine jetzige Position erkämpft. *Assandra* gibt gerne das eine oder andere Gerücht über *Quesada* weiter, das die Helden bisher noch nicht aufgeschnappt haben. Sie selbst stellt sich dabei als eine Kämpferin gegen die Ungerechtigkeiten dieser Stadt dar und verschweigt ihre eigenen intriganten Absichten gekonnt, nämlich als heimliches Mitglied der Meuchlergilde an der Seefahrergilde und allen beteiligten des Dritten Gildenkrieges Rache zu verüben. Bei ihrem Rachefeldzug kommt sie sehr nahe an die Einflüsterungen *Blakharaz* heran.

Das Gespräch verläuft so, dass sie die Helden von ihren Erkenntnissen berichten lässt, die sie dann nur ergänzt und bekräftigt. Vor allem das Gerücht, *Quesada* sei ein Diener des *Namenlosen*, bestätigt sie und merkt an, dass der Dolch weit mächtiger sei als es auf den ersten Blick scheine. Um *Quesada* bei der Obrigkeit anzuklagen, fehlt ihr allerdings die Macht in einer Stadt wie *Mengbilla*. Wer würde ihr schon glauben, sollte sie den Großadmiral vor den Kadi bringen wollen. Letztlich berichtet sie den Helden, dass sie erfahren hat, dass es *Quesada* selbst gewesen sei, der dafür gesorgt habe, dass den Helden die gefälschten Bürgerbriefe untergeschoben wurden, da sie ihm bei der Suche nach dem Dolch, den er zur Stärkung seiner Macht benötigt, zu Nahe gekommen seien. Dabei hat *Assandra* selbst die Helden verraten, als diese ihr das Handwerk legen wollten. Um die Helden endgültig auf ihre Seite zu ziehen, bietet sie ihnen an, ihre Ausrüstung im Zeughaus auszulösen. Als Mitglied der Sklavenhändlergilde hat sie Zugang zu dem Lagerraum, in dem die Besitztümer der verkauften Sklaven auf ihre Versteigerung warten.

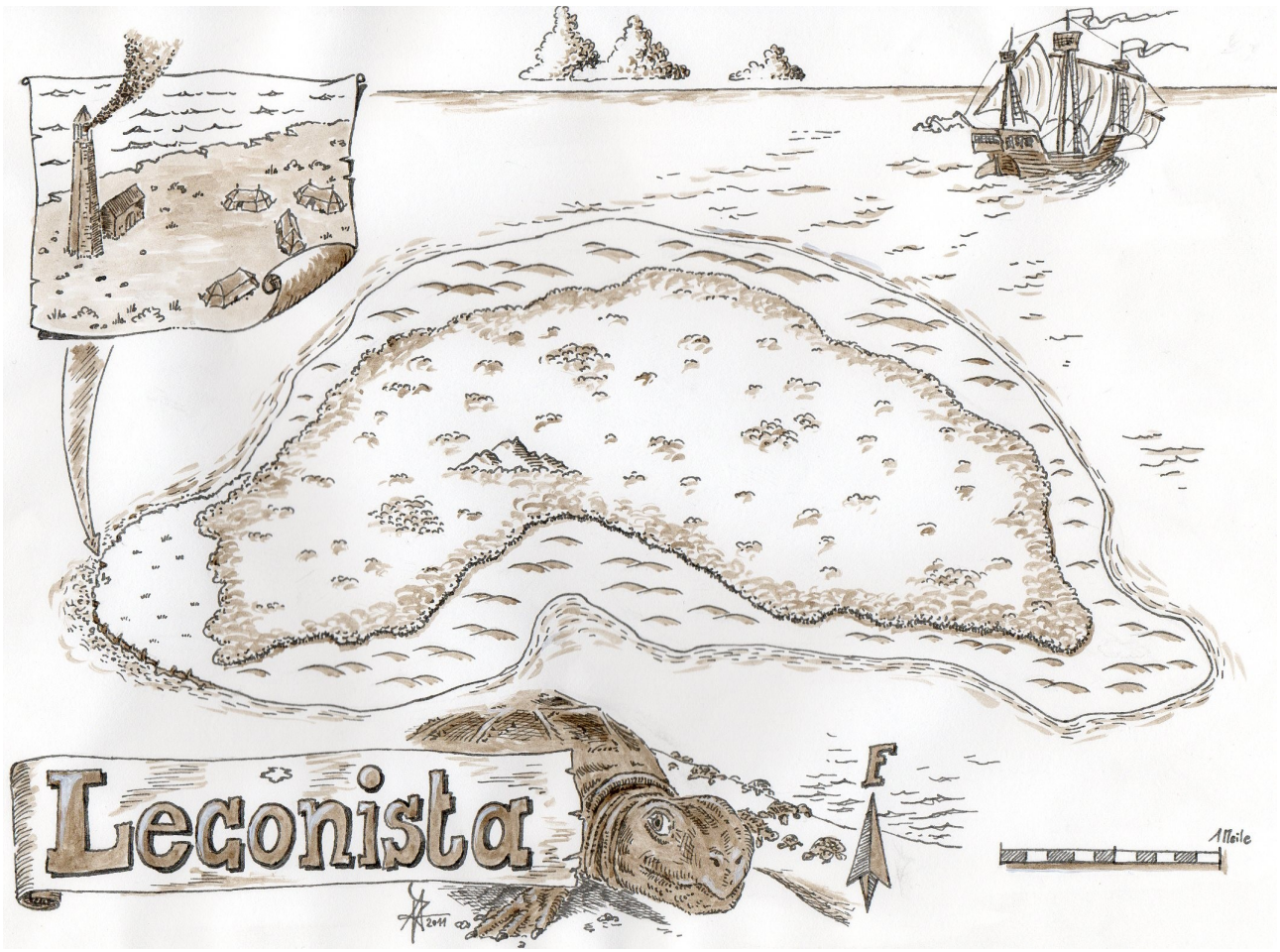
Sobald sie sicher ist, die Helden auf Ihre Seite gezogen zu haben, initiiert sie die nächste Episode in Ihrem Intrigenspiel. *Assandra* hat nicht nur ein waches Auge auf die Aktivitäten der Helden, sondern auch auf die *Quesadas* geworfen. So wurde ihr vor wenigen Stunden zugetragen, dass der Großadmiral, der inzwischen auch das echsische Schriftstück übersetzten lies, sein Schiff in aller Eile klarmachen lässt. Daraufhin entschloss sie sich, die Helden für ihre Pläne einzuspannen. Auf ein vorher verabredetes, unbedeutendes Zeichen hin betritt ein junger Mann in Seemannskleidung den Schankraum und bittet *Assandra* um ein vertrauliches Gespräch. Sie entfernt sich aus der Hörweite der Helden, jedoch darauf bedacht, dass die Helden ihre gespielte Überraschung gut mitbekommen. Zurück am Tisch der Helden berichtet sie ganz aufgeregt, dass sie erfahren habe, dass *Quesada* sein Schiff zum Auslaufen klar macht. Sein Ziel sei *Leconista*. Nun gilt es, schnell zu handeln und dem Schurken zuvorzukommen. *Assandra* fordert die Helden auf, sich eine Überfahrt nach *Leconista* zu besorgen, um dem Großadmiral zuvor zu kommen. Sie selbst wird die Ausrüstung der Helden in der Zwischenzeit besorgen.

Aufbruch aus Mengbilla

Als die Helden hinaus treten, setzt bereits die Dämmerung ein. Das geschäftige Treiben am Hafen wird mit der beginnenden Dunkelheit immer weniger, außer auf einem den Helden nur allzu gut bekannten Schiff, der Karavelle *Schwarze Muräne*. Es besteht kein Zweifel: das Schiff wird seeklar gemacht.

Die Helden müssen bei Nachforschungen sehr vorsichtig sein, wollen sie nicht von einem der Mannschaftsmitglieder wiedererkannt werden. Verhalten sie sich geschickt (*Sich Verkleiden* +3, *Überreden* +3), kann ihnen tatsächlich bestätigt werden, dass der Großadmiral morgen mit den ersten Strahlen der Praiosscheibe aufbrechen will, gerüchteweise wieder einmal nach *Leconista*. Die Helden stehen also unter starkem Zeitdruck. Um vor Q*uesada* anzukommen, müssten sie selbst noch eine Überfahrt in der Nacht wagen. Doch welcher Kapitän wird ein solches Unternehmen wagen? Meereskundige Helden - alternativ: *Fischen/Angeln*+3 oder *Seefahrt* +3 - wissen, dass um solch eine Tageszeit alleine Fischer hinausfahren, um am Morgen mit einem vollen Kutter die Märkte der Stadt zu beliefern. Ein solcher Fischkutter mag langsamer sein als eine Karavelle, aber mit dem Vorsprung von ein paar Stunden noch rechtzeitig auf *Leconista* ankommen. Einen Besitzer eines solchen Fischereikutters von ihrem Vorhaben zu überzeugen, ist alles andere als einfach für die ortsfremden Helden. Nach zähen Verhandlungen willigt der Fischer *Ruban Fassilas* schließlich ein, zwei Stunden vor Mitternacht mit seinem Fischereikutter *Perltaucher* los zu segeln. Für die Überfahrt müssen sie die stolze Summe von 20 *Dekat* berappen. Mit gelungenen *Feilschen Proben* +5/+10, lässt sich *Ruban* um 10% bzw. 20% herunterhandeln, ebenso, falls sie *Korber* um Hilfe gebeten haben.

Durch den Zeitdruck bleibt nicht mehr viel Zeit, weitere Informationen, z.B. über *Assandra,* oder mehr als die nötigste Ausrüstung, wie Proviant, zu besorgen. *Assandra* wird ihr Versprechen halten und die Ausrüstung der Helden kurz vor der Abfahrt zum Hafen bringen lassen. Da sie den Helden aber nicht genügend vertraut, lässt auch sie ihre Thalukke *Stich des Mantikors* zum Auslaufen bereit machen.



# III. Finale – Zurück zur Insel

**Wieder auf Leconista**

Die Fahrt mit dem Kutter von *Ruban Fassilas* bis zur Insel der Schildkröten dauert etwa 9 Stunden. Sicher steuert *Ruban* zusammen mit einem seiner Söhne das Schiff über das nächtliche spiegelglatte *Askanische Meer.* Die Helden werden ahnen, dass ihnen *Quesada* mit der *Schwarzen Muräne* dicht auf den Fersen ist. Zwar haben sie einen Vorsprung von ein paar Stunden, allerdings ist die Karavelle des Großadmirals erheblich schneller als die *Perltaucher.* Mit einer gelungenen Probe auf *Seefahrt+5* schätzen erfahrene Seefahrer, dass der Fischereikutter wohl maximal 2 Stunden vor der Karavelle auf *Leconista* ankommen wird.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
Kurz nachdem sich die Praiosscheibe aus dem nächtlichen *Askanischen Meer* erhoben hat, meldet *Ruban* „Land in Sicht!". Dort vor euch liegt *Leconista,* die Insel, auf der Ihr solche Qualen habt erleiden müssen. Man sollte nicht meinen, dass diese friedliche Insel, mit ihren breiten traumhaften Sandstränden, umgeben von einem spiegelglatten azurblauen Meer, Euch zu solch einem Albtraum geworden ist. Kein Schiff liegt vor Anker. Ihr habt die Insel vor *Quesada* erreicht.

**Die Befreiung**

Die Helden müssen nun entscheiden, wie sie sich der Insel näheren wollen. Vom Leuchtturm aus haben die Wachen einen sehr guten Überblick über die gesamte Insel. *Ruban* wird sich, auch nach langen Übererdungsversuchen, weigern, an der Insel festzumachen. Er bietet den Helden nur an, sie am vom Leuchtturm abwendeten Ende der Insel an Land zu bringen, um dann vor der Insel zu ankern. Wollen die Helden nun zuerst die Wachen überwältigen, oder etwa versuchen, unentdeckt in den echsischen Tempel einzudringen? Letzteres ist wohl nur schwer zu schaffen, da der vermutete Einstieg zum Tempel in der Nähe des Leuchtturms zu finden ist. Zudem haben die Helden sicher unter den Sklaven Freunde gefunden, die ihnen bei einer eventuellen Konfrontation mit *Quesada* beistehen könnten. Den verhassten Wachen, allen voran *Alejandro,* eine Lektion zu erteilen, spielt sicherlich auch eine Rolle in den Überlegungen der Helden.

Auf der Insel sind insgesamt 4 Wachen, *Alejandro,* der Koch *Feisal,* sowie die drei Leuchtturmwärter zurück geblieben. Zudem befinden sich noch 12 Sklaven auf der Insel, die sich alle in einem körperlich sehr schlechten Zustand befinden. Sollten die Helden schnell handeln, haben sie das Überraschungsmoment auf Ihrer Seite und können eine Gruppe von 3 Wächtern und 10 Sklaven überraschen, die heute in der Mitte der Insel, in dichterem Bewuchs, arbeiten. Sobald die Helden den breiten Sandstrand hinter sich gelassen haben, können sie sich in den niedrigen Büschen und Sträuchern verstecken. Es sollte ihnen bewusst sein, dass sie nicht viel Zeit haben. Zur finalen Konfrontation mit *Alejandro, Feisal* und den Leuchtturmwärtern wird es erst am Turm selbst kommen. Bis auf *Alejandro* werden sich alle anderen bei einer sich abzeichnenden Niederlage ergeben.

***Alejandro il Matarive***

Gr.Sklaventod **INI** 9+1W6 **AT** 17 **PA** 15 **TP** 2W6+4 **DK** N
Peitsche* **INI** 11+1W6 **AT** 22 **TP** 1W6 **DK** S
**LeP** 35 **AuP** 38 **WS** 7 **MR** 4 RS 2 **BE** 2 **GS** 7

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Finte, Meisterliches Entwaffnen, Niederwerfen, Umreißen, Wuchtschlag

*Er versucht immer in der ersten KR einen Gegner zu Entwaffnen oder Umzureißen (dies ist je eine AT +8 und kann nicht pariert werden; **WdS 61 & 65**)

***Feisal ibn Erkhaban***

Langdolch **INI** 10+1W6 **AT** 10 **PA** 10 **TP** 1W6+2 **DK** H
**LeP** 25 **AuP** 25 **WS** 6 **MR** 3 RS 0 **BE** 0 **GS** 8

***Wachen***

Sklaventod **INI** 10+1W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+4 **DK** N
Kurzbogen **INI** 10+1W6 **AT** 16 **TP** 1W6+4
**LeP** 28 **AuP** 30 **WS** 6 **MR** 3 RS 1 **BE** 1 **GS** 7

**Sonderfertigkeiten:** Finte

***Leuchtturmwärter***

Entermesser **INI** 9+1W6 **AT** 11 **PA** 11 **TP** 1W6+3 **DK** N
**LeP** 25 **AuP** 25 **WS** 6 **MR** 3 RS 0 **BE** 0 **GS** 8

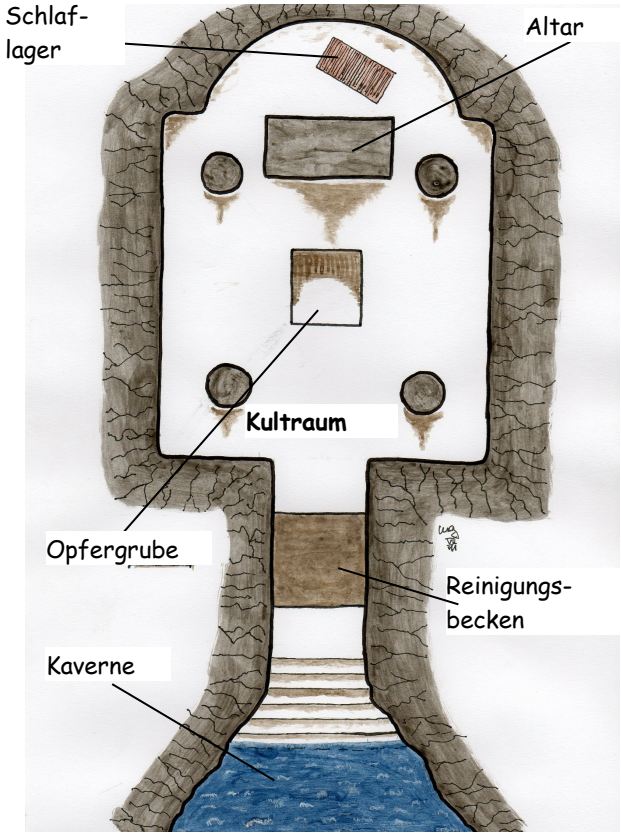
**Im Tempel der Allesverschlingenden**

Nachdem die Helden die Wachen überwältigt und die Sklaven befreit haben, müssen sie sich auf die Suche nach dem unterirdischen Tempel der *Charyb'yzz* machen. Die entkräfteten Sklaven sind ihnen dabei keine große Hilfe. Sie sind vollauf damit beschäftigt, sich einige Waffen der Wachen zu schnappen und die möglichen Gefangenen zu bewachen. Zudem leiden sie stark an körperlichen und seelischen Wunden. Manche der Helden mögen auch entscheiden, bei den Sklaven zu bleiben und nicht in den Tempel hinab zu tauchen.

Aus der Übersetzung von *Geraldo Sfatkidis* wissen sie, dass der Einstieg am Übergang des breiten Sandstrandes zu den felsigen Klippen nahe des Leuchtturms liegen muss. Nach kurzem Suchen finden die Helden tatsächlich einen verwitterten Steinblock, auf dem einige echsische Schriftzeichen sowie die Abbildung einer Seeschlange und eines Kraken zu erkennen sind. An dieser Stelle schäumt das ansonsten so ruhige *Askansiche Meer* nur so auf. Nach einer bestandenen *Mutprobe* wagen die Helden den Sprung in die Tiefen des Reiches der Allesverschlingenden. Nichtsdestotrotz empfiehlt sich eine Sicherung mit einem Seil.

Wer den Sprung ins erfrischende Nass gewagt hat, wird schnell in die Tiefe gesaugt und ist aus den Blicken seiner Mitstreiter verschwunden. Mit stetiger Kraft spült der Unterwasserwirbel den Helden zunächst nach unten hinein in eine Unterwasserhöhle, um ihn dann, nach einer Distanz von etwa 20 Schritt, in einer Kaverne aus seinen Fängen zu entlassen. Um unbeschadet auf der anderen Seite anzukommen ist eine *Schwimmen-Probe* zu bestehen, bei deren Misslingen die Helden Wasser schlucken und 1W SP einstecken müssen.

Der kleine Tempel (**Handouts**) besteht aus der Kaverne, in der die Helden auftauchen, einem kurzen Verbindungsgang mit einem rituellen Reinigungsbecken und dem eigentlichen Kultraum. Erhellt werden die Räume durch das grünblaue Leuchten von *Gwen Petryl* Steinen hoch an der Decke. Breite Stufen führen aus dem Wasser auf das Reinigungsbecken zu, das eine Größe von etwa 2 mal 2 Schritt und einen halben Schritt Tiefe aufweist. Im schlammigen trüben Wasser sind beim genauen Hinsehen einige Bewegungen ausmachen. Hier haben sich allerdings nur einige harmlose Welse eingenistet. Wenn die Helden durch das Wasser waten, besteht die Möglichkeit, sich an einem metallenen Kästchen zu stoßen (1-2 auf W20), in dem *Sidor Dorikeikos* den Dolch versteckt hat. Untersuchen die Helden das Wasser genauer, finden sie das Kästchen bei einer gelungenen *Sinnesschärfeprobe* +7. Erst wenn man sich traut, in das Wasser zu steigen und jeden Winkel per Hand abzutasten, findet man das Kästchen mit Sicherheit. In dem wasserdicht verschlossenen Gefäß aus angelaufenem Kupfer befindet sich auf einer roten Samteinlage der langersehnte Talisman der Seefahrergilde.




Auf der anderen Seite des Reinigungsbeckens befindet sich der kleine Kultraum. Die Wände und Säulen sind bedeckt mit allerlei echsischen Schriftzeichen und übersät mit Darstellungen von verschiedensten Meeresungetümen. Zu erkennen sind Seeschlagen, Kraken, Dekapusse, Malmer und allerlei völlig unbekannte Meereswesen. Im Zentrum der Anlage befindet sich eine etwa 10 Finger tiefe Opfergrube, in dem sich neben einem Skelett eines Krokodils auch noch einige undefinierte Knochen befinden. Hinter dem Opferbecken steht der mächtige Altar mit dem Abbild einer Seeschlange. Zunächst verdeckt, können die Helden auch ein einfaches Lager neueren Datums erkennen. Neben einigen Tongefäßen mit verdorbenen Lebensmitteln liegt eine Bastmatte, die als einfaches Schlaflager diente. Dies sind die Hinterlassenschaften *Sidor Dorikeikos*, der sich des Öfteren hierher zurückzog, um dem Trubel der Stadt mit seinen vielen Feinden zu entfliehen. Durch eine gelungene Probe auf *Sinnesschärfe* +5 oder *Zwergennase* lässt sich auf der Rückseite des Altars ein kleines Geheimfach erkennen, das jedoch zur Enttäuschung der Helden leer ist. Jedem Questador wird hier im Tempel das Herz aufgehen. Für eine genaue Untersuchung der Inschriften und Abbildungen, die sicherlich Stunden in Anspruch nehmen würde, haben sie jedoch keine Zeit. So erreicht die *Schwarze Muräne* unter *Quesada* etwa 2 Stunden nach den Helden die Insel. *Assandras* Schiff *Stich des Mantikor* geht nur wenige Minuten später vor Anker. Um wieder an das Tageslicht zu gelangen, ist ohne Hilfsmittel wie ein Seil, eine *Schwimmenprobe* +3 erforderlich.

**Zeit für Entscheidungen**

Nur wenige Minuten nachdem die Helden sich wieder an Land befinden, gehen die beiden Schiffe vor Anker. Von dem Fischereikutter *Ruban Fassilas* ist nichts mehr zu sehen. Die befreiten Sklaven können berichten, dass er mit Auftauchen der beiden Schiffe das Weite gesucht hat und in Richtung *Malatuda* gesegelt ist.

Die Helden haben nur wenige Minuten Zeit, sich zu organisieren und sich beispielsweise im Leuchtturm zu verbarrikadieren. Sowohl *Quesada,* als auch *Assandra,* setzen mit einer Gruppe von etwa einem Dutzend Kämpfern auf *Leconista* über. In Begleitung *Quesadas* befinden sich 10 erfahrene Söldner der Gilde unter dem Kommando von Capitan *Egramidor.* In *Assandras* Gruppe werden die Helden einige alte Bekannte wiederentdecken. Zur Überraschung folgen der vermeintlichen Sklavenhändlerin neben ihren beiden mohischen Leibwächtern sowohl der Kritallomant *Xad'Mal,* als auch das *Wiesel*. Unter ihren sieben weiteren Anhängern erkennen die Helden auch noch den gesuchten Meuchler *Zael Rubischnar,* als er die Kapuze zurückschlägt und seine mit dem Zeichen der Meuchlergilde tätowierte Glatze präsentiert. Beide Parteien werden sich in Rufweite der Helden vor dem Turm aufbauen. Die beiden Gruppen, wie auch die der Helden, sind dem Anschein nach etwa gleich stark, auch wenn die wenigsten der ausgemergelten Sklaven waffenfähig sein werden. Die Helden können allerdings mit einer geschickten Präsentation ihrer Gruppe, eventuell mit erbeuteten Waffen, für einiges an Eindruck bei den beiden Anderen sorgen. So wird sich schnell ein Patt ergeben. Sowohl *Quesada,* als auch *Assandra,* wollen den Dolch, sind sich aber auch bewusst, dass sie dies alleine nicht schaffen werden. Beide versuchen sich mit den Helden zu arrangieren und den jeweiligen anderen zu diskreditieren. Die Helden haben den Dolch und sind daher in keiner schlechten Ver-handlungsposition, müssen aber auch erkennen, dass sie gegen beide Gruppen im Waffengang keine Chance haben werden. Zunächst sind hier also eher die Diplomaten als die Krieger gefragt. Folgende Entdeckungen können die Helden während der Verhandlungen machen:

- *Quesadas* verkrüppelte linke Hand ist keinesfalls das Zeichen eines Dieners des Namenlosen, wie *Assandra* von Neuem behauptet. Der Großadmiral entblößt seine schrecklich verätzte Hand und berichtet von seinem Unfall.
- Sollten die Helden sich *Assandra* nähern, erkennen sie bei einer gelungenen *Sinnesschärfe-Probe* auf ihrem nun entblößten Oberarm das Zeichen der Meuchlergilde.
- Der Held, der den Dolch trägt, wird immer unruhiger. Durch den ungewohnten Kontakt mit dem heiligen Gegenstand scheint sich die Blutdurst *Kor's* oder *Kr'Thon'Chrr's* des Helden zu bemächtigen (Nachteil Blutrausch). Er hat einen blutroten Schleier vor Augen und möchte seine Waffen tief in die Eingeweide seiner Gegner treiben. Durch gutes Zureden seiner Kameraden lässt er sich nur schwer beruhigen. Spätestens wenn er sich den Dolch vor aller Augen über die blutige Zunge zieht (2 SP), scheint die Situation zu eskalieren. Den Dolch muss man ihm schon mit Gewalt abnehmen. Der Bann fällt dann zwar von ihm ab, aber *Kor* wird sich schon einen neuen Träger des Dolches gesucht haben und auf ihn nach wenigen Minuten den gleichen Einfluss ausüben.

Die Verhandlungen sollte den Helden nun klar werden, dass *Assandra* sie die ganze Zeit nur benutzt hat und ganz und gar keine guten Absichten mit dem Dolch hat. Am Ende sollte einer der beiden folgenden Ergebnisse stehen. Gelingt es allerdings *Assandra* tatsächlich, den Dolch zu erringen, haben die Helden einen großen Fehler gemacht.

- Im Idealfall schaffen es die Helden, die beiden feindlichen Parteien gegeneinander auszuspielen. Hier ist alles denkbar - von magischer Beeinflussung bis zum geschickten Verhandeln. Oder verbünden sich die Helden mit einer Partei, um die andere im Kampf zu besiegen und dann ihrem Bündnispartner in den Rücken zu fallen? Alles ist erlaubt in und um *Mengbilla*. Zu bedenken ist allerdings, dass auch die beiden Gegenspieler keine Waisenknaben sind.
- Die Helden verbünden sich mit *Quesada* und übergeben ihm den Dolch gegen freien Abzug und einen fürstlichen Finderlohn. Neben einer vollständigen Rehabilitierung der Helden und der anderen Sklaven, kann der Großadmiral jedem Edelsteine im Wert von 20 Dukaten versprechen. *Quesada* mag ein Machtmensch *Mengbillas* sein, der auch nicht immer astreine Methoden verwendet, ist jedoch ein gottesfürchtiger Mensch, der sich 'nur' an der Spitzte der Gilde etablieren will. Ob die Helden ihm weitere Zugeständnisse abringen, oder ob er sein Leben gar in Zukunft ändert, bleibt der Gruppe überlassen.

***Capitan Egramidor***

Schwert **INI** 11+1W6 **AT** 17 **PA** 15 **TP** 1W6+5 **DK** N
**LeP** 30 **AuP** 35 **WS** 7 **MR** 4 RS 3 **BE** 3 **GS** 6

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag

***Quesadas Seesöldner***

Schwert **INI** 10+1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** N
**LeP** 27 **AuP** 25 **WS** 6 **MR** 3 RS 3 **BE** 3 **GS** 6

**Sonderfertigkeiten:** Wuchtschlag

***Zael Rubischnar***

Rapir **INI** 13+1W6 **AT** 19 **PA** 17 **TP** 1W6+3 **DK** N
Klingenfänger **INI** 13+1W6 **AT** 17 **PA** 15 **TP** 1W6+1 **DK** H
**LeP** 29 **AuP** 30 **WS** 7 **MR** 4 RS 2 **BE** 2 **GS** 7

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Beidhändiger Kampf I, Doppelangriff, Entwaffnen, Finte, Linkhand, Meisterparade, Parierwaffen II, Tod von Links

***Kämpfer der Meuchlergilde***

Rapir **INI** 11+1W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W6+3 **DK** N
**LeP** 25 **AuP** 25 **WS** 6 **MR** 3 RS 2 **BE** 2 **GS** 7

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Meisterparade, Finte

## Ausklang und der Mühen Lohn

- Im Fall, dass es *Assandra* gelingt, den Dolch zu erringen, wird sich *Quesada*, sofern möglich, schnell zurückziehen, um neue Pläne zu schmieden. Für die Helden und Sklaven hat *Assandra* keine Verwendung mehr. Sie lässt die Mitwisser auf *Leconista* zum Sterben ohne Vorräte zurück. Nach vielen Stunden des Wartens werden die Helden allerdings durch *Ruban Fassilas* gerettet. Sie haben sich mit *Quesada* und *Assandra*, sollte sie vom Überleben der Helden erfahren, mächtige Feinde (**Nachteil: Feind**) gemacht. Zudem gelten sie als gesucht in *Mengbilla* (**Nachteil: Gesucht I**). Eine Rehabilitierung oder eine Auszahlung ihres Geldes erhalten sie nicht, jedoch **250 AP** und die **speziellen Erfahrungen *Gassenwissen* und *Überreden***.
- Arrangieren sich die Helden mit *Quesada* und übergeben ihm den Dolch, erwartet sie eine Rückfahrt nach *Mengbilla* mit der *Schwarzen Muräne*. Mit seiner Macht in der Stadt ist es dem Großadmiral ein leichtes, die Helden vollständig zu rehabilitieren und dafür zu sorgen, dass sie ihr Geld zurückbekommen. Zudem erhalten die Helden **300 AP** sowie **spezielle Erfahrungen auf die Talente *Gassenwissen*, *Überreden* und *Menschenkenntnis***.
- Sollte es ihnen tatsächlich gelingen, beide Parteien gegeneinander auszuspielen und den Dolch zu behalten, werden *Quesada* und *Assandra* wie geprügelte Hunde mit ihren Schiffen das Weite suchen. Sollten sie überleben, haben sich die Helden von nun an Feinde gemacht (**Nachteil: Feind**). *Ruban Fassilas* kehrt nach mehreren Stunden des Wartens zurück, um die Helden und auch die Sklaven abzuholen. Doch was soll mit dem Dolch geschehen? Sollen sie ihn der *Phex* Gemeinde *Mengbillas* übergeben? Die Macht des Fuchses ist nicht groß in *Mengbilla*, allerdings haben sie einige Kontakte aufgebaut, die dafür sorgen werden, dass die Helden vollständig rehabilitiert werden und auch konfisziertes Geld wieder ausbezahlt wird. Kehren die Helden nicht wieder zurück nach *Mengbilla,* ist ihr Geld verloren und sie gelten ab sofort als gesucht (**Nachteil: Gesucht I**). Das heilige Artefakt des *Kor* könnte dann seinen Weg in einen der Tempel des Halbgottes finden. Es ist zu bedenken, dass der Dolch, aufgrund seiner Eigenschaften, nur schwerlich in der Hand der Helden verbleiben kann, allerdings erhalten sie **350 AP** und die **speziellen Erfahrungen *Gassenwissen*, *Überreden* und *Menschenkenntnis***.

# Anhänge

## Dramatis Personae

***Gordo 'Diamantes' Quesada***

Der stämmige großgewachsene Mann in mittleren Jahren (* 981 BF) ist ein Kind der Stadt *Mengbilla*. Der neue Großadmiral hat schwarze kurze Haare mit schon leicht ergrauenden Schläfen. An seiner prunkvollen Kleidung kann man den Stand *Quesadas* erkennen. Außerhalb der Stadt trägt er zudem eine leichte Lederrüstung. Geboren im Elendsviertel *Lamenta* in ärmsten Verhältnissen, musste er von frühester Kindheit um sein tägliches Brot kämpfen. Seine Jugend verbrachte der ehrgeizige Mann als Tagelöhner im Hafen, bis er sich von Jahr zu Jahr in der Gilde der Seefahrer nach oben arbeitete. Noch heute zeugen die Schwielen an seinen Händen von den harten Jahren seiner Jugend. Durch einen Arbeitsunfall beim Verladen von *Hylailer Feuer* verätzte er sich damals seine linke Hand schwer. Heute trägt er daher links immer einen Lederhandschuh. Immer rasanter stieg er in den folgenden Jahren weiter auf, fuhr mit der Flotte zur See und diente sich vom einfachen Matrosen, über Bootsmann und erstem Maat bis hin zum Kapitän hoch. Dabei setzte er teilweise skrupellos alle ihm zur Verfügung stehenden Mittel ein. Mit dem Aufstieg zum Kapitän gab er sich selbst den Beinahmen *'Diamantes'*. Der teilweise stechende Blick seiner stahlblauen Augen unterstreicht seinen Beinamen nur. Mit dem Tod *Sidor Dorikeikos* sah auch *Gordo Quesada* seine Chance gekommen, sich an die Spitze der Gilde zu setzen. Doch erst gut zweieinhalb Jahre nach dem Tod des Großadmirals gelang es ihm, nach heftigen Machtkämpfen in den Rat der Stadt als Vertreter der Seefahrergilde einzuziehen. Seine Macht in der Gilde ist alles andere als gefestigt. Und so ist er immer auf der Suche nach einer Gelegenheit, sein Amt zu legitimieren.

**Kurzcharakteristik:** Großadmiral und Oberhaupt der Seefahrergilde, kompetenter Kapitän

**Wichtige Vor- und Nachteile:** Balance, Eisern, zahlreiche Verbindungen in *Mengbilla*, Zäher Hund, Arroganz 5, Einhändig (verkrüppelte linke Hand), Jähzorn 5

**Wichtige Sonderfertigkeiten:** Finte, Wuchtschlag, Aufmerksamkeit

**Wichtige Talente:** Überreden 12, Selbstbeherrschung 15, Seefahrt 12

**Kampfwerte:**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Brabackbengel** | **INI** 11+1W6 | **AT** 16 | **PA** 13 | **TP** 1W+6 | **DK** N |
| | **WS** 8 | **RS** 2 | **BE** 1 (leichte Lederrüstung) | | |
| | **GS** 7 | **LeP** 40 | **AuP** 45 | **MR** 5 | |

***Assandra Inares di Salvo***

Die hübsche, 30 Götterläufe zählende junge Frau ist eine wahre Augenweide. Ihre langen, schwarz glänzenden Haare umranden ein zierliches schmales Gesicht. Die dunklen Augen betont sie durch schwarze kunstvolle Schminken. Die recht großgewachsene, schlanke Frau, fällt durch ihre geschmeidigen, katzenhaften Bewegungen auf. Sie trägt meist dunkle, wertvolle Kleider, die jedoch nur sehr dezente Verzierungen aufweisen. Auch Schmuck, wie eine Perlenkette, verwendet sie nur sehr wenig. *Assandra* gehört der gestürzten und verborgenen Meuchlergilde *Menbillas* an. Sie weiß die Talente der Gilde einzusetzen, und so mancher ihrer Feinde ist schon an einer vergifteten Nadel gestorben. Einziges äußeres Zeichen, das auf ihre Gesinnung hindeutet, ist eine kleine Tätowierung des Wappens der Gilde, ein schwarzer Dolch über einem Blutstropfen, auf dem Oberarm. Das Zeichen verbirgt Sie jedoch bei allen öffentlichen Begegnungen. Zur Tarnung hat sie sich der Identität einer Sklavenhändlerin bedient. *Assandra* ist von kalter Rache, vor allem gegenüber der, aus Ihrer Sicht, verräterischen Seefahrergilde, besessen, die sie nahe an einen Pakt mit *Blakharaz* gebracht hat. Mit aller Macht versucht sie, den Platz der Meuchlergilde im Rat der Neun wieder zu erringen. Dabei ist ihr jedes noch so schändliche Mittel recht. Als die meisterliche Intrigantin von der Geschichte und den Mythen um die neun Throne des *Ch'Thon'Chrr* erfährt, glaubt sie, eine Möglichkeit gefunden zu haben, die ganze Stadt unter ihrer Herrschaft zu vereinigen und mit Hilfe des Kristallomanten *Xad'Mal* ein Portal in fremde Sphären zu öffnen. *Assandra* ist jederzeit von ihren beiden hünenhaften *Mohaha*-Leibwächtern mit ihren großen Sklaventoten (AT/PA 15/14, 2W+5 TP, LE 32, RS 1) umgeben. Beiden wurde die Zunge herausgeschnitten, so dass sie stumm bleiben, verteidigen ihrer Herrin aber bis zu ihrem Tod.

**Kurzcharakteristik:** meisterliche Intrigantin, kompetente Meuchlerin

**Wichtige Vor- und Nachteile:** Herausragendes Aussehen, Flink, Gefahreninstinkt 10, Verbindungen (in *Mengbilla*) Balance, Arroganz 7, Eitelkeit 5, Rachsucht 12

**Wichtige Sonderfertigkeiten:** Finte, Ausweichen III, Aufmerksamkeit, Gezielter Stich, Kampfgespür, Kampfreflexe

**Wichtige Talente:** Überreden(Lügen) 15, Menschenkenntnis 10, Klettern 12

**Kampfwerte:**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Mengbilar** | **INI** 14+1W6 | **AT** 18 | **PA** 13** | **TP** 1W+1* | **DK** H |
| **Degen** | **INI** 18+1W6 | **AT** 16 | **PA** 11** | **TP** 1W+3 | **DK** N |
| | **WS** 6 | **RS** 0 | **BE** 0 | | |
| | **GS** 8 | **LeP** 35 | **AuP** 34 | **MR** 7 | |

* Vergiftet mit Drachenspeichel (Qualität E, **WdA 50**): 1W+3 SP pro SR für 1W6+1 SR, der Dolch ist gefüllt mit 3 Ladungen.

** statt einer Parade nutz sie: Ausweichen 16

***Das Wiesel***

Dem kleingewachsene, nur 1,65 Schritt messende Mann (* 998 BF) mit seinen unscheinbaren dunkelblonden Haaren und langer spitzer Nase, sieht man erst auf den zweiten Blick an, dass er nicht aus dem Süden Aventuriens stammt. Ohne viel nach dem Warum zu fragen, bietet er seine Dienste dem am meisten Bietenden an. Seine Loyalität gehört alleine ihm selbst. Sollte es zu brenzlig werden, ist er der erste unter *Assandras* Begleitern, der sich einen neuen Herrn sucht.

**Kurzcharakteristik:** kompetenter Dieb und Spion

**Wichtige Vor- und Nachteile:** Flink, Balance

**Wichtige Sonderfertigkeiten:** Schnellziehen, Halbschwert, Kampfreflexe, Ausweichen III

**Wichtige Talente:** Überreden(Lügen) 10, Klettern 17, Athletik 10, Taschendiebstahl 12, Sich verstecken 12

**Kampfwerte:**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Kurzschwert** | **INI** 16+1W6 | **AT** 15 | **PA** 11** | **TP** 1W+2 | **DK** HN |
| **Wurfmesser** | **INI** 15+1W6 | **AT** 24 | | **TP** 1W | |
| | **WS** 6 | **RS** 1 | **BE** 0 | | |
| | **GS** 8 | **LeP** 30 | **AuP** 31 | **MR** 5 | |

** statt einer Parade nutz er: Ausweichen 16

***Xad'Mal***

Der olivgrün und gelb geschuppte Kristallomant hat schon lange seinen Stamm in den Echsensümpfen verlassen, um seine Macht zu mehren. Der Meister der Beherrschungsmagie und Alchemie entwickelt neben dem Vergessenstrunk noch weitere üble Tinkturen, darunter auch so manches tödliches Gift. Durch den Echsenmenschen erfährt *Assandra* von der Geschichte der neun Thronen des *Kr'Thon'Chrr.*

**Kurzcharakteristik:** meisterlicher Kristallomant und Alchemist

**Wichtige Vor- und Nachteile:** Kristallgebunden, Größenwahn 12

**Wichtige Sonderfertigkeiten:** Berufsgeheimnis (flüssige Artefakte), diverse magische Sonderfertigkeiten

**Wichtige Talente:** Alchemie 18

**Wichtige Zauber:** Arcanovi 15, Böser Blick 12, Corpofrigo 10, Eisenrost 10, Memorabia 16, Reptilea 12, Serpentialis 10, Zorn der Elemente 12

**Kampfwerte:**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Dolch** | **INI** 11+1W6 | **AT** 14 | **PA** 15 | **TP** 1W+1 | **DK** HN |
| | **WS** 7 | **RS** 2 | **BE** 0 | | |
| | **GS** 8 | **LeP** 38 | **AuP** 31 | **MR** 9 | **AsP** 40* |

* zusätzlich besitzt er einen Zaubertrank Qualität D (3W6+6 AsP), sowie Kristalle mit gespeicherten 20 AsP

## Handouts

**Bericht über eine Schiffstaufe**

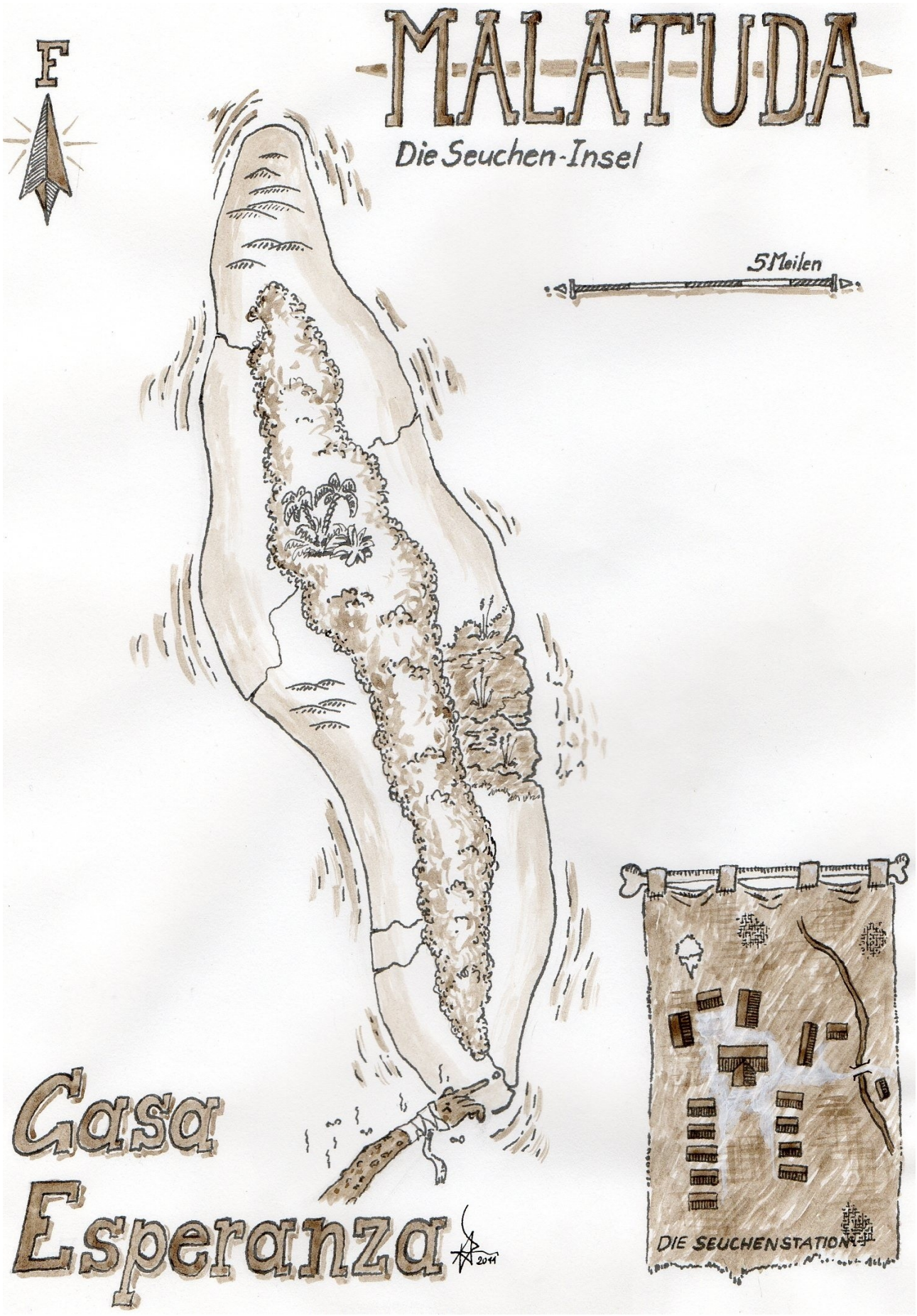
*Mengbillaner Muränenbiss, 17. Boron 1025 BF*

Solz liegt die 'Basilisk' im Hafen zu Fuße des Trondinarsplatast. Prächtig geschmückt in den Farben der Gilden und bereit, den Feinden Mengbillas gegenüberzutreten. Die prächtige Trieme, gefertigt nach den neuesten Erkenntnissen der Schiffsbaukunst, in den berühmten Werften Al'Anfas, misst 40 Schritt in der Länge und 6 Schritt in der Breite. Der neue Stolz unserer Haiflotte ist mit 150 Rojern besetzt und bietet darüber hinaus über 100 Seesoldaten Platz. Bewaffnet ist das Schiff mit je 6 mittelschweren Rotzen und Hornissen. Voraus ziert das Schiff ein mächtiger Rammsporn in Form eines Basilisken.

Zur heutigen feierlichen Schiffstaufe sind neben den Vertretern der Gilden und der Geweihtenschaft, vor allem der Großemir in Begleitung des Großadmirals gekommen. Nach dem Efferd-Segen durch Ihre Gnaden Efferlîl war es Großadmiral Sidor Dorikeikos persönlich, der die Schiffstaufe vornahm. Nach einem kräftigen Schnitt mit seinem schwarzen Dolch löste sich die große Flasche edlen Bosparanjers und zerschlug krachend an den kräftigen Planken des Bugs.

Mögen Efferd und Boron es geben, dass die 'Basilisk' lange auf den Meeren Aventurien fahren wird, um Feinde Mengibillas zu zerschmettern.

Leconista
E
1 Meile


MALATUDA
Die Seuchen-Insel
F
5 Meilen
Casa Esperanza
DIE SEUCHENSTATION

**Die Steckbriefe**

***Gesucht im Namen Borons und des ersten Kadi der Stadt Mengbilla***

# *Zael Rubischnar*

*Der kräftige glatzköpfige Mann ist beschuldigt, der verbannten Meuchlergilde anzugehören und auch schon mehrere heimtückische Morde in der Stadt begangen zu haben. Dabei bediente er sich des heimtückischen Einsatzes von allerlei Giften. Rubischnar ist ein muskulöser großgewachsener Mann mittleren Alters. Zu erkennen ist er an einer auffälligen Tätowierung auf seiner Glatze. Sie ziert das verbotene Zeichen der Meuchlergilde, ein schwarzer Dolch über einem Blutstropfen. Für seine Ergreifung, tot oder lebendig, ist eine Belohnung von 200 Telár ausgesetzt.*

***Gesucht im Namen Borons und des ersten Kadi der Stadt Mengbilla***

# *Federico Jerod*

*Dem Juwelen-Händler wird vorgeworfen, Obsidian nach Mengbilla eingeführt zu haben und es in seinem Laden verkauft zu haben. Der Verkauf von Obsidian-Gegenständen jeglicher Art stellt einen schweren Verstoß gegen ein Gesetz des Großemirs persönlich dar. Jerod ist rechtskräftig verurteilt im Namen Borons zu 5 Jahren Zwangsknechtschaft. Der schlanke kleinwüchsige Mann ist um die 60 Götterläufe*

*alt, hat dunkle lange Haare und eine große Warze am Kinn. Für seine Ergreifung ist eine Belohnung von 100 Telár ausgesetzt.*

***Gesucht im Namen Borons und des ersten Kadi der Stadt Mengbilla***

# *Janica de Piqué*

*Der Horasierin wird vorgeworfen, blinkendes Silber für ihre Rahja-Dienste genommen zu haben, ohne Mitglied der Kurtisanengilde zu sein. Gesehen wurde die dunkelhaarige rassige Schönheit zuletzt vermehrt im Quad Rahjani. Die schwarzhaarige Frau trägt aufreizende rote Kleidung. Zweifelsfrei zu erkennen ist sie durch eine kleine kreuzförmige Narbe zwischen ihren Brüsten. Für ihre Ergreifung hat die Kurtisanengilde eine Belohnung von 50 Telár ausgelobt.*

Übersetzung der echsichen Schrifrolle von *Geraldo Sfatkidis*

Sehe und staune! Hier auf der Insel der Schildkröten ist er nun endlich entstanden, der Tempel der Allesverschlingenden. Der Ort ist ihr schon lange heilig. Hierher kommen ihre Kinder jedes Jahr zu tausenden, um den Zyklus des Lebens von neuem zu beginnen. Im heißen Sand der Insel wird neues Leben geboren. Doch viele der Frischgeschlüpften vergehen schon bald in den dunklen Tiefen der See. Dieser Wandel ist es, der unser aller Leben beherrscht. Der Segen Zsahh's und das Vergehen durch die unerbittliche Herrin der Tiefen.
Doch nicht nur die Geschenke der ewig Jungen sollen wir preisen, auch die Herrin des Meeres gilt es zu besänftigen. Meine Aufgabe ist es nun, hier auf der Insel zu leben und die beständige brodelnde Wut meiner H'Ranga einzudämmen.
Wenn du die Insel betrittst wirst du den Tempel zunächst nicht erblicken können. Die Herrin liebt die dunklen Tiefen, und so musst auch du in Ihr Element eintauchen, um die verborgene Kaverne zu finden. Dort wo die endlosen Wellen des Meeres nicht mehr im Sand auslaufen, sondern an hartem Stein zerschellen, tauche hinein in die schäumende Welt der Charyb'Yzz. Denn merke: nur den Mutigsten und Tapfersten ist es gestattet, in Ihr Heiligtum zu gelangen. Werde eins mit dem Wasser und lasse dich durch den brodelnden Wirbel in Ihre neue Heimstadt spülen. Hier im Tempel der

nachtblauen Tiefen stellen wir uns unserer heiligen Aufgabe. Reinige dich ein weiteres Mal, bevor du vor die Göttin trittst und du versuchst, Ihre Gedanken zu ergründen. Tritt in das Allerheiligste, das in allen Farben der Tiefe schimmert und opfere Ihr die Früchte des Meeres. Denke daran, dass ein Opfer umso mächtiger ist, je tiefer du es aus der See geholt hast, denn nur die allesverschlingende Charyb'Yzz gebietet über die Ozeane und Meere, sie bringt den Regen und befiehlt die Flut.

**Talismane der Gilden von Mengbilla** (nur die erste Seite des Aufsatzes erhalten geblieben)

# Talismane Mengbillas

Eine Zusammenstellung der bedeutsamen Talismane der neun Gilden
von Maigster Xeledos Fontezza, hoher Lehrmeister im Tempel der allwissenden Schlange
gegeben im Jahre 887 BF

Dieser kurze Tractatus soll sich mit dem Kleinodien der neun hohen Gilden unserer geliebten Heimatstadt Mengbilla befassen. Nachdem die Stadt in den letzten beiden Jahren und den für uns alle schmerzhaften und verlustreichen Kämpfen, die die Gelehrten schon als den ersten Krieg der Gilden bezeichnen, wieder zu Ruhe gekommen ist, will ich mich mit der Frage befassen: Was macht die Macht der Gilden aus? Was legitimiert eine Gilde, einen Platz im hohen Rat zu beanspruchen? Ist es die macht des Geldes, der Intrigen oder der starke Arm der Soldaten? Während meiner Forschungen der Historie der Stadt seit Ihrer Befreiung durch unseren ersten Großemir Kerbal ibn Aldar, bin ich immer wieder auf Berichte über Talismane der Gilden getroffen, die von Ihren Oberhäuptern besessen oder sogar öffentlich getragen werden. Allen diesen Artefakten ist gemein, dass Sie aus poliertem Obsidian gefertigt sind. Im Folgenden will ich nun genauer auf die einzelnen Kleinodien eingehen.

## Ad Primo

Das Artefakt, das wohl am besten öffentlich einzusehen ist, verbirgt sich im Stachel der Monumentalstatue des Kor im

Tempel des Löwenköpfigen Skorpions. Das Artefakt besteht aus einem etwa 18 Finger langen, an seiner breitesten Stelle 10 Finger im Umfang messenden, stachelförmigen Obsidian. Ob dem Artefakt die Kraft des Herrn der neun tödlichen Streiche innewohnt, ist leider unklar, da die Kor-Kirche mein Gesuchen nach einer ausführlichen Analyse ablehnte. Allerdings wird berichtet, dass der Stachel bei Berührung starke Schmerzen verursacht. Eine Berührung des Stachels gilt unter den Korjüngern als Gunsterweis für Ihren Gott. Auch wenn dieses Artefakt nicht direkt mit dem Oberhaupt der Söldnergilde verbunden sein mag, muss man wohl nicht die Hesindeschule besucht haben, um abzuleiten, dass mit der Macht des Kor-Tempels auch die Macht der Gilde steigt und fällt.

Ad Secundo

Das zweite Kleinodium, von dem die Rede sein soll, ist ein Dolch mit einer Obsidianklinge. Die Waffe, die wohl nur rituellen Zwecken dient, ist in Form einem novadischen Waqqif nicht unähnlich. Mein aufrichtiger Dank gilt Tradan de Ignatioz, dem Oberhaupt der Meuchlergilde, der mir einen Blick auf die Waffe aus seinem Privatbesitz werfen lies. Bemerkenswert ist die in der Parierstange eingebaute Kanüle, die den Einsatz von venenischen Tinkturen erlaubt. Über besondere Kräfte der Waffe ist nichts berichtet.

Ad Tertio

Zum dritten soll hier die Trinkschale der Gilde der Schankwirte Erwähnung finden. Auch Sie ist aus schwarzem Vulkanglas gefertigt. Wie wohl jedes Kind der Stadt weiß, wird am 25 Tag des Efferdmondes der Unabhängigkeit der Stadt

und der Havarie von Hylailos gedacht. Zu diesem Tag hat es sich die Gilde in den letzten Jahren zur Tradition gemacht, teuersten Wein unter den Mächtigen der Stadt auszuschenken. Um den Zusammenhalt der Gilden zu demontieren, wird dazu eben jene Trinkschale von jedem Mitglied des hohen Rates in einer feierlichen Zeremonie zum Munde geführt.

Ad Quartio

Ein Mörser aus dem Besitz der Gilde der Alchemisten soll das nächste Artefakt sein, das hier behandelt werden soll. Der ...

**Beschreibung eines Kor-Rituals** (unbekannten Datums)

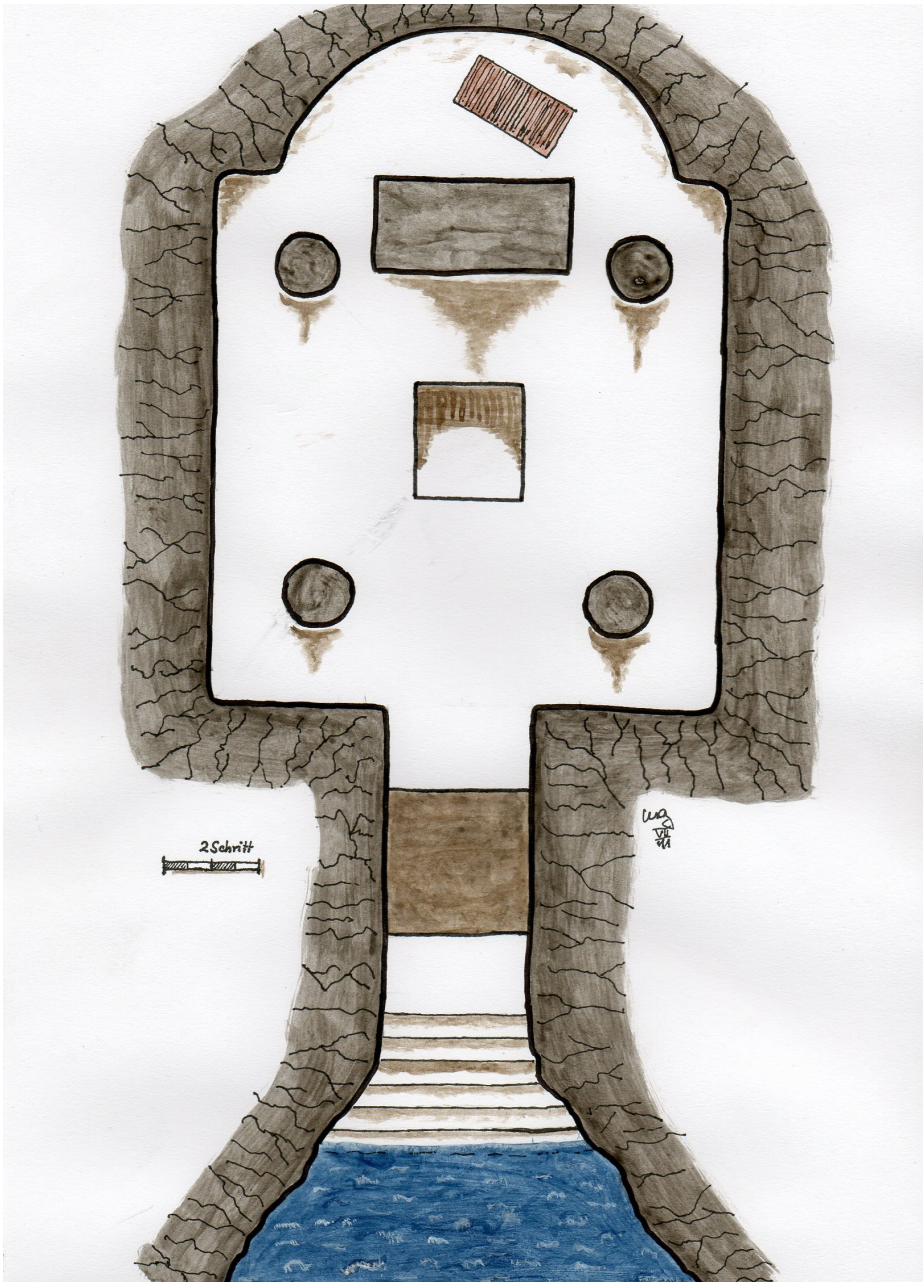
Die Geweihtenschaft hat sich heute im Zentrum der Macht des Herrn der Schlachten versammelt, um ein neues Mitglied in die Schar des Schwarzen Panthers aufzunehmen. Prächtig erhellen hunderte lodernder Fackeln die heiße Sommernacht und brechen ihr flackerndes Licht in den schwarz glänzenden Steinen des Herrn. Um den flachen Altar des Kor stehen die Oberhäupter der neun Familien bereit, den Aufnahmeritus zu beginnen. Gefolgt von dumpfen Schlägen einer Trommel betritt der Novize die Arena, gefolgt vom Sohn des Mantikors persönlich. Neun Streiche sollten es sein, bevor er die Weihe des Unbarmherzigen erfahren kann und den blutroten Mantel tragen darf. Schon tritt er vor das erste Oberhaupt. Peitschend fährt die schwere neungliedrige schwarze Obsidian-Kette auf ihn herab. Entschlossen schreitet er weiter. Der Korspieß trifft Ihn hart an der Seite, sein Blut läuft in die schwarze Schale. Stolz wie Kor selbst, der lachend über das Schlachtfeld schreitet, geht er weiter, um den Stich des Mantikors ein weiteres Mal zu erfahren. Der Stachel saust erbarmungslos herab. Schon wankend, schaut er dem schwarzen Dolch entgegen, der Ihn als nächstes trifft. Ein schwerer Hammer in Form einer dunklen schwarzen Kugel trifft Ihn geführt von kräftiger Hand und lässt Ihn zu Boden gehen. Unbeweglich bleibt er im Staub vor dem flachen Altar liegen, sein Blut fließt über den heiligen Stein. Der Bruder des Blutes hat Ihn nicht für würdig befunden. Zu schwach die neuen Streiche zu ertragen…

**Beschreibung des echsischen Kultplatzes** (handschriftlich nachdatiert auf das Jahr 873 v. BF)

Aus den persönlichen Aufzeichnungen des Centurios Draian Custodias der Legio VIII Brabacia

Hier also soll Sie entstehen, die Stadt zu Ehren unseres geliebten Belen-Horas. Belenas soll Sie heißen und den Ruhm des bosparanischen Reiches auf immer mehren. Die Bauarbeiten gehen gut voran. Das Baumaterial gewinnen wir vor allem aus den Überresten der alten echsischen Kultanlagen, die hier vor langer Zeit gestanden haben. Die gefallenen Götter der Echsen müssen einst mächtig gewesen sein. Heute haben die Arbeiter einen schwarzen Obsidianblock freigelegt, umgeben von neun Thronen, ebenfalls aus Vulkanglas gefertigt. Fast unversehrt hat die Kultstätte den Zahn Satinavs überstanden. Die Magier sind dabei, Ihre Forschungen zu beginnen. Die alten echsichen Glyphen auf dem schwarzen Stein berichten von neun Echsenmenschen-Sippen, die hier einst gelebt haben. Von einem Ritual wird berichtet, das ein Tor in eine andere Sphäre aufstoßen kann. Immer wieder ist das Abbild eines mächtigen Schlingers zu sehen. Kr'Thon'Chh soll der blutige Meister des Kampfes geheißen werden. Die Korgeweihten der Armee sind jedoch davon überzeugt, dass die Kraft ihres Gottes in diesen uralten Steinen fließt.

**Assandras Nachricht**

Werte Mitstreiter,
mir scheint es, dass auch Ihr die ruchlosen Machenschaften Quesadas durchschaut habt. Trefft mich in einer Stunde im 'Capitan Alphana'. Ich werde euch erkennen. Die Zeit drängt.

Eine Freundin