

Omlad der 13. Ingerimm

Wettbewerbsbeitrag für den Gänsekiel & Tastenschlag 2007
Ein Rollenspielabenteuer für das Schwarze Auge © (DSA-4)

Für 4-6 unerfahrene bis mäßig erfahrene rastullahgläubige Helden. (500-1500 AP)

Verhältnismäßig viel Kampf, Körperliche Talente (Verstecken, Schleichen), Gesellschaftliche Talente (Überreden, Betören), viele Gelegenheiten für massiven Magieeinsatz.

Dauer: 2-3 Spielabende



Omlad von Süden her gesehen

Kurzbeschreibung.

Die rastullahgläubigen Helden werden in Omlad in die Streitigkeiten zwischen Docenyos (Zwölgöttergläubige) und Aramyas (Rastullahgläubige) hineingezogen. Es kommt zu einer Blutnacht, die die Helden nicht nur überleben müssen, sondern deren Auswirkungen sie minimieren müssen.

Die Stadt entwickelt sich nachts zum Hexenkessel. Docenyos machen Jagd auf Aramyas, und echte oder vermeintliche „Novadifreunde“. Plünderer und anderer Abschaum nutzen die Gunst der Stunde, Magier beschwören Dämonen und Elementare zu ihrem Schutz, eine Feuersbrunst entfaltet sich. Die inkompetente Stellvertreterin des Vogtes verkriecht sich in der Burg und läßt panisch auf alles schießen was sich den Toren nähert. Wer außer wahren Helden könnte das Schlimmste verhindern?

Inhaltsverzeichnis

Ein paar Bemerkungen vorneweg	3
Warum müssen die Helden Rastullahgäubig sein?	3
Wie entsteht das Grauen für die Helden?	3
Aufbau des Abenteuers:	3
Einbau des Abenteuers in eine Kampagne:	3
Ein paar Bemerkungen zu Omlad	4
Mögliche grundsätzliche Probleme der Helden	4
Mögliche grundsätzliche Aktionsmöglichkeiten der Helden:	5
Das Abenteuer im Einzelnen	7
Anwerbung in Eslamabad	7
Die Reise nach Omlad	8
Der Überfall	8
Ankunft in Omlad und Einladung zur Hochzeit Kasif ben Arifs	10
Der Wahnsinn beginnt: Der Überfall auf das Haus des Kaufmannes Derbo ya Lamma	13
Der Deserteur	14
Aufmarsch der Gladiatoren	15
Das erste Blutvergiessen	15
Ein Contrapunkt	16
Die Verteidigung des Hauses von Arif ben Barum	16
Die Evakuierung des Hauses von Arif ben Barum	16
Tod zweier Kinder	17
Leiterbruch	18
Jeder gegen Jeden	18
Das Schweigen des Lammes	18
Endgültige Eskalation: Niederhollen	19
Wer hat denn da mal wieder nicht aufgepaßt?	19
Unmenschliches	20
Die Sharisad Ayisala	20
Es gibt kein Halten mehr	20
Was geht denn hier vor?	21
Es ist nichts Persönliches	22
Niemand wird geschont	22
Gute Nachbarschaft:	22
Es trifft alle	22
Die Ehre eines Kriegers	23
Wegschwimmen gilt nicht	23
Kein Zimmer frei	24
Geschlossene Gesellschaft	24
Höhepunkt	24
Das Morgengrauen, Abspann und Busse	25
Der wirkliche Hintergrund des Massakers	26
Abenteurpunkte und Belohnungen	27
Primärziele	27
Sekundärziele:	27
Anhang	29
Gegner	29
Mobs und Mörder	29
Kleinere Gruppen	30
Kampf mit vielen Beteiligten	30
Das Haus von Arif ben Barum im Emeraldviertel	31
Die Gästeliste für die Hochzeit von Kasim und Jeshida	31
Das Hochzeitsprogramm	33
Personenindex	33
Die Karte der Innenstadt von Omlad	35
Grundriss des Bethauses	36
Pogromgerüchte	36
Hintergrund zum Abenteuer	37
Vorschläge für Musikalische Untermalung	37
Anregungen zum Abenteuer	37



Ein paar Bemerkungen vorneweg

Warum müssen die Helden Rastullahgäubig sein?

Es ist durchaus einsichtig, daß dies die Spielbarkeit des Abenteuers sehr stark einschränkt, aber wenn die Helden nicht in der überwiegenden Mehrzahl rastullahgäubig sind, dann gehören sie nicht zu den prospektiven Opfern des religiösen Wahnsinns – sie hätten dann keinen Grund, sich zu verstecken oder sich gar mit den Mobs anzulegen. Sie müßten sich erst mit den „Ungläubigen“ solidarisieren – für besonders unsympathische Einzelhelden ergäbe sich sogar die theoretische Möglichkeit, sich auf die Täterseite zu schlagen, und sei es nur zum plündern. Läßt der Meister andere Helden zu, dann muß er sich im klaren sein, daß die Komplexität des Abenteuers gerade in der Motivationsphase sehr stark steigen kann – insbesondere, wenn die „Helden“ sich die Meinung zu eigen machen, daß das ganze Blutvergießen sie eigentlich nichts angeht und sie konsequent versuchen, die Stadt zu verlassen.

Wie entsteht das Grauen für die Helden?

Die Helden verlieren zwar nicht ihre Handlungsfreiheit aber zunehmend Übersicht und Kontrolle über die Situation.

Der Horror entsteht nicht in erster Linie durch Splatterszenen oder das Auftreten von Monstren, sondern dadurch, daß in einer belebten Stadt, die eben noch zivilisiert war, ein fanatischer Wahnsinn ausbricht und Nachbarn, die bisher leidlich friedlich zusammen gelebt haben, übereinander herfallen und sich gegenseitig abschlachten. Auch wenn es zunächst den Anschein hat, daß die Helden ein klassisches Detektivrätsel nach dem Strickmuster „Findet die Schuldigen“ vor sich haben, besteht die Herausforderung darin, auch nur die Nacht über am Leben zu bleiben, ein paar Mitmenschen zu retten, und wenn möglich zu verhindern, daß im Tempel ein Blutbad angerichtet wird.

Aufbau des Abenteuers:

Das Abenteuer ist – bis auf den Einstieg – notwendigerweise modular aufgebaut, da es innerhalb der Stadt nicht wirklich vorhersagbar ist, wo die Helden sich hinwenden. Die Eskalationsstufe hängt auch nicht primär an den Helden sondern ist im Prinzip fix – die Helden sind ja nicht schuld am Ausbruch des Pogroms, können es nicht verhindern und sich ihm auch nicht entziehen. Um die elfte Stunde geht es los, steigert sich bis ungefähr drei Uhr Morgens, gipfelt in dem Sturm auf das Bethaus des Rastullah und klingt dann im Morgengrauen langsam ab. Die Reihenfolge der Module ist nicht fest – es müssen auch nicht alle verwendet werden, denn dies würde ja bedeuten, daß die Helden nahezu die gesamte Stadt abklappern. Das Geschehen konzentriert sich auf das Emeraldviertel, das Basarviertel, und den Marktplatz, alles andere sind Randbereiche.

Einbau des Abenteuers in eine Kampagne:

Da die Abenteuerhandlung derisch nur ungefähr zwei Tage und das eigentliche Massaker nur wenige Stunden abdeckt, bietet es sich an, das Abenteuer in eine länger laufende Kampagne einzubauen. Mögliche Verknüpfungsstellen sind:

- Die Helden brauchen in Almada (Ehrenbürger Omlads, Empfehlungsbrief Dom Gwains) oder im Kalifat (Retter des Omlader Rastullahtempels) einen besseren Ruf,



zum Beispiel, damit Prinzessin Tulameth (die „ewige Braut“ Selindian Hals) glaubhaft auf sie aufmerksam werden kann.

- Die Helden sind Aktionen eines größeren Unruhestifters auf der Spur. (Idealerweise eines Xarfai-Paktierers oder finsternen Stierkultisten) In diesem Falle machen sie einfach einen oder einige der „Hauptschuldigen“ des Massakers zu dessen Agenten und geben sie ihnen Informationen, die sie die Befehlskette weiter hoch führen.

Ein paar Bemerkungen zu Omlad

Es gibt keinen offiziellen Stadtplan zu Omlad – jedenfalls nicht in der Regionalspielhilfe Herz des Reiches, wo die Stadt behandelt wird (siehe dazu den Anhang). In der genannten Regionalspielhilfe wird die Stadt als relativ junge und aufstrebende, aber vom religiösen Gegensatz zwischen Aramyas und Docenyos bedrohte Handelsmetropole beschrieben. Anders als in vielen anderen Städten, wo der Rastullahglaube vor allem ein „Arme-Leute-Glaube“ ist, bilden in Omlad die alteingesessenen aramyischen Familien Großteils die reiche Oberschicht, gerade unter den Kaufleuten, was auch mit den Handelsbeziehungen zum Kalifat zu tun hat. Die Einwohnerschaft wird mit 1050 angegeben, was derisch im rechten Verhältnis zu anderen Städten steht, irdisch/mittelalterlich allerdings eher ein Dorf darstellt. Solange ihren Spielern das Wort „Metropole“ reicht, haben sie keine Probleme, sich ein Gassengewirr, ein Basarviertel und auch ein ausgedehntes Viertel der Reichen – das Emeraldviertel eben - vorzustellen. Passen Sie die Bevölkerungszahlen nach Notwendigkeit an, im unwahrscheinlichen Erklärungsnotfall hängen sie schlicht eine Null an oder erklären sie ihrem Demographiker oder Volkswirtschaftler, daß mit Einwohner Vollbürger gemeint sind... man die Zahl also um die durchschnittliche Haushaltsgröße (Familie zzgl. Dienerschaft) vervielfachen und dazu noch die „Unterschicht“ aus dem Aramviertel zählen müsse.

Das weiter unten beschriebene Layout der Stadt hält sich an die offizielle Beschreibung der Stadt. Als optischer Eindruck diene die Zeichnung der Innenstadt, die als Anlage beigelegt ist (beschriftet mit den Haupthandlungspunkten).

Mögliche grundsätzliche Probleme der Helden

Ein Problem in diesem an unfriedlichen Auseinandersetzungen reichen Abenteuer kann sein, daß zu viele Helden zu schnell so stark verwundet sind, daß sie als Gruppe nahezu bewegungsunfähig werden. Zwar gehört die Todesgefahr zum Abenteuererleben, erst recht in einem Horrorszenario, aber trotzdem sollten die Helden nicht nach dem ersten Mobkontakt ausgelöscht werden. Der Meister muß gerade hier die Lebensenergie der Helden genau im Auge behalten, selbst wenn er gemeinhin kein Kampfprotokoll führt.

Spätestens, wenn es zum Höhepunkt, dem Sturm auf das Bethaus kommt, dürften die Helden verwundet und abgekämpft sein. (Wenn nicht, dann haben sie, lieber Meister, etwas falsch gemacht).

Eigene Verluste: In einem Horrorszenario passieren Helden möglicherweise schlimme Sachen. Damit sind keine „normalen“ Verwundungen gemeint, die ja gewissermaßen zum Heldenalltag gehören, sondern Verstümmlungen, Vergewaltigung und ähnliche Bestialitäten, die in einem „normalen“ Abenteuer allerhöchstens Androhungscharakter haben, aber vor denen sich sicher zu fühlen, einem Horrorabenteuer einen erheblichen Teil der Spannung nimmt. (Was nun wirklich nicht heißen soll, daß diese Greuel den Helden auch tatsächlich zustoßen – sie sollten es nur für möglich halten.) Das Grauen mag reizen... solange es nicht auf



einmal den eigenen Helden trifft und man sich auf diese Weise das Geschehen auf einmal allzu realistisch vor Augen führt. Das Problem läßt sich nur bis zu einem gewissen Teil antizipieren und abfedern – eine Maßnahme ist es sicher, das Abenteuer mit eigens frisch dafür generierten Helden zu spielen. Andererseits sind frisch auf Stufe 1 generierte Helden kaum in der Lage, mehr als einen oder zwei Kämpfe kurz hintereinander durchzustehen und noch „im Spiel“ zu sein.

Ein Vorschlag hierzu wäre, die Helden auf 110 GP + 500 AP zu generieren – dann dürften sie kampfkraftig genug sein, um nur große Mobs fürchten zu müssen.

Abstumpfung: Schließlich stumpft Horror auch schnell ab, und mit grausigen Details kann man es auch übertreiben. Es macht wirklich keinen Spaß, das bestialische Wüten des Mobs im Detail durchzuspielen und führt auch leicht zum „Abgleiten“ eines Spieleabends, nicht zuletzt dadurch, daß Spieler (oder auch der Meister) die Lust verlieren. Beschreiben sie die entsprechenden Szenen lieber mit dünnen, realistischen Worten ohne viel verbalen „Ketchup“, der dann häufig zwecks „Entspannung“ der Situation zu irgendwelchen „lustigen outtime-Bemerkungen“ führt. Schildern sie was geschieht, die Details stellen sich die Helden automatisch vor. Eine andere mögliche Methode ist es, die Szenen „unangemessen euphemistisch“ oder „aus Sicht des Mobs“ zu beschreiben. Allgemein gilt gerade im Horror das Sprichwort: „Weniger ist mehr“.

Eine weitere Form der Abstumpfung ist das Scheinargument „die NSC's um uns herum sterben ja doch alle.“ Manche Helden könnten zögern, sich für andere zu engagieren und in Gefahr zu bringen, sei es aus Egoismus oder einem verqueren Nützlichkeitsdenken entlang der Linie „Wenn wir überhaupt überleben wollen, müssen wir überflüssige Kämpfe vermeiden“. Machen sie solchen „Helden“ klar, daß jeder Mensch zählt und die Helden durchaus etwas bewegen können...

Mögliche grundsätzliche Aktionsmöglichkeiten der Helden:

Verstecken: Sollten die Helden einfach versuchen, sich irgendwo zu verkriechen, dürfte ihnen das als Stadtfremde schwerfallen – die Gassen werden durch Fliehende und die sie suchenden Mobs durchstreift, Häuser und Herbergen durchsucht und erstürmt, in die meisten Häuser kommen sie unter Garantie nicht ohne Gewalt herein. Die Tempel sind abends zunächst einmal geschlossen und bieten ohnehin nur zu Anfang Schutz, ist der Wahnsinn erst einmal fortgeschritten, wird der Mob seine Opfer auch aus dem Tsatempel zu zerren versuchen, wenn ihn nicht genug Bewaffnete schützen.

Der (zwar nicht sehr heldenhafte aber durchaus vernünftige) Versuch von Helden, sich einfach zu verstecken sollte jedoch nicht schlicht abgeblockt werden, sondern als kurze Ruhepause eingebaut werden. Ein paar mal ziehen kleinere Mobs vorbei, dann stolpert ein Flüchtling mit einem weiteren Mob auf den Fersen in das Versteck der Helden und es geht wieder los. Oder – falls das Versteck mittels Illusionsmagie oder Widerwille-Ungemach oder ähnlicher Magie geschützt wurde – sollte es durchaus etwas länger halten, dann aber vom umherstreifenden Zant angenommen werden.

Flucht aus der Stadt: Es mag für (egoistisch veranlagte) Helden durchaus einen gewissen Reiz haben, sich dem Wüten durch Flucht zu entziehen, aber das ist gar nicht so einfach. Die Tore sind geschlossen und die Mauern nur durch die ebenfalls geschlossenen Türme zu betreten. Omlad ist recht eindrucksvoll befestigt, und es



bilden sich sehr schnell Mobs, die sich gerade an den zu erwartenden Fluchtpunkten konzentrieren - einerseits, weil es dort die leichteste Beute gibt, aber auch weil sie niemanden entkommen lassen wollen, und nicht zuletzt auch weil sie verhindern wollen, daß vom rastullahgläubigen Umland Verstärkung geholt wird. Im Osten und Süden schmiegt sich das fast komplett docenyische Aramviertel um die Stadt.

Auf der anderen Seite ist der breite Yaquir, den bei Nacht zu durchschwimmen ein lebensgefährliches Unterfangen ist. Besteht einer der Helden darauf, „auf der anderen Seite Hilfe zu holen“ (d.h. zu fliehen), dann lassen sie ihn mit einer Probe auf Schwimmen+7 in Efferds Namen hinüber gelangen und dort der brennenden Stadt zusehen: Die wenigen Fischer und Fährleute, die drüben wohnen, werden sich nicht einmischen, zu deutlich sind die Schreie zu hören. Tendieren die Helden zur Flucht, so versuchen sie erst, sie zurück zum Hochzeitshaus zu drängen, sträuben sie sich gar zu sehr dagegen, geben sie ihnen zumindest unterwegs genug Möglichkeiten, Unschuldige zu retten und legen sie ihrer Flucht durch starke Gegner Steine in den Weg. Lassen sie Flüchtlinge berichten, vor den Mauern seien Patrouillen unterwegs, um Flüchtlinge abzufangen.

Schutz und Rettung von Unschuldigen: Mit dieser heldenhaften Option beschäftigt das Abenteuer sich am meisten, und wenn die Helden dies zum Prinzip ihres Handelns in dieser Nacht machen, werden sie auch den meisten Spaß daraus ziehen können. Notieren sie die Zahl und ggf. auch Namen und die Umstände jeder Rettung von Wehrlosen oder Verwundeten – ruhig so deutlich, da die Spieler es als „offensichtlich abenteuerrelevant“ wahrnehmen. Sollte es den Helden gelingen, mehr als fünfzig zu retten, ist ihnen am nächsten Tag die Ehrenbürgerwürde Omlads sicher.

Grundsätzlich sind zwei Vorgehensweisen denkbar, die auch kombiniert werden können:

(1) Konvoitaktik: (Bevorzugt, da sich die Handlung so besser strukturieren läßt) Die Helden sammeln Verfolgte und Unterstützer auf und geleiten sie zum Bethaus des Rastullah oder einem anderen vermeintlich sicheren Ort. Lassen sie die Helden als Pfadfinder und Feuerwehr agieren und mit ihren Schutzbefohlenen eine Odyssee voller kleiner Triumphe und Rückschläge über die Dächer und Gassen, den Marktplatz nördlich umgehend zum Bethaus des Rastullah machen und die Nacht mit einem großen finalen Kampf um das Bethaus krönen, der gegen vier oder fünf Uhr morgens entschieden wird... (Danach verläuft sich der Mob zum Plündern von Häusern, die nicht verteidigt werden oder geht ganz profan schlafen).

(2) Suchen und Retten: Die Helden versuchen, Verwundete und Flüchtlinge so schnell wie möglich loszuwerden und ziehen wieder los, um weiteren zu helfen. Gerade wenn sie einzelne Helden in der Gruppe haben, deren Handeln eher von Goldgier als Heldenmut bestimmt wird, werden sie mit diesem Verhalten konfrontiert werden. Bei solchem Gebaren werden die Helden mehr Einzelkämpfe durchzustehen haben. Scheuchen sie die Helden ordentlich herum, damit sie in Bewegung bleiben und drängen sie sie möglichst in die Stadtmitte ab. Ohne Begleitung offenkundig Schutzbefohlener wirken die Helden außerdem für viele bedrohlich, die ihnen sonst eventuell helfen würden. Als Faustregel können sie ggf. fällige Proben, die an Hilfsbereitschaft appellieren zusätzlich um drei erschweren.



Schlußendlich ein Appell: Auch wenn der Kampf naheliegen mag, vergessen sie nicht die Proben auf Überreden und ggf. Betören, auf Schleichen, Verstecken, Gassenwissen etc. In so einer Schreckensnacht ist ein guter Schwertarm sicher hilfreich, aber bei weitem nicht alles...

Das Abenteuer im Einzelnen

Anwerbung in Eslamabad

Die Helden befinden sich, vielleicht nach Abschluß eines Auftrages, in Al'Marhim, auch Eslamabad genannt, wo sie auf passende Anstellung und Beschäftigung warten.

Al'Marhim ist eine prachtvolle Oase mit einem regelrechten Kurbetrieb, die jedoch den Geldbeutel der Helden arg strapaziert. Sie haben sich im Gasthaus „Blühender Pfirsich“ eingemietet und warten nun schon einige Tage, ob sich etwas tut, aber derzeit ist nicht viel los. Das Haus wird von Abu Halesch betrieben, einem wie ein Ringer gebauten Mann mit langem Walroßschnurrbart und freundlichem Wesen, der ihnen auch schon versprochen hat, für sie die Ohren offen zu halten. Als sie Abends wieder in die Herberge kommen verweist er sie an einen Kaufmann, der sich in einer der Sitzecken vor einem der kaum kniehohen mosaikbelegten Tische niedergelassen hat und geruhsam eine Wasserpfeife schmaucht.

Ein Rechtgläubiger Mann mittleren Alters, offensichtlich ein Kaufmann, winkt euch an seinen Tisch. Er ist beinahe ein typischer Vertreter seines Berufsstandes - wohlbeleibt, fröhliche Äuglein glänzen über einem vollen Bart und seinen Kleidern und der Art, wie sein Bauch sie ausfüllt nach zu urteilen ist er ein erfolgreicher Handelsherr. „Rastullah sei mit euch, verehrte Herren. Setzt euch nieder und seid meine Gäste! Hasan ben Barum ist mein Name, der Handel meine Berufung und Leidenschaft. Abu Halesch hat euch als ehrenhafte Männer empfohlen und ich traue seinem Urteil. Kommt an meine Seite und ihr werdet sehen, was ich euch anzubieten habe, soll uns zum beiderseitigen Vorteil gereichen!“

Schnell wird klar, daß er eigentlich nur eine rechtgläubige Begleitung sucht, da die kleine Karawane, die ihn bis hierher gebracht hat, sich hier aufgelöst hat. Er ist ein wohlhabender rastullahgläubiger Kaufmann namens **Hasan ben Barum**, auf dem Weg nach Omlad zu einer Hochzeit: **Kasim**, der Sohn seines Bruder **Arif** heiratet, und außerdem will er in Omlad ein nicht näher erläutertes wichtiges Geschäft abschließen. Er wird von seinem wehleidigen und erstaunlich wenig unterwürfigen Mohasklaven **Motomoto** (ca. 30) und seiner sittsam verschleierte und schweigsamen Tochter **Nedisha** (15) sowie deren hübschen Sklavin **Lana** (16) begleitet – Nedisha darf an der Hochzeit teilnehmen (und etikettkundige Helden können sich ausrechnen, daß nach einem Ehemann für sie gesucht werden soll). Diese werden die Helden erst am Morgen des Aufbruchs kennenlernen.

Hasan ben Barum will nach Omlad, und da er genau wie die Helden die Gerüchte über sich in den Hügeln herumtreibende Räuber gehört hat, hat er hier offenbar ein paar Tage auf Reisebegleiter gewartet, die ihm vertrauenswürdig erscheinen.



Sein Angebot besteht in der Übernahme der Verpflegung und – höflich ausgedrückt und umschrieben – einem angemessenem „Geschenk“ am Ende der Reise. (Das werden so pro Kopf fünf Mharawedis sein)

Sollen sie seinen Auftrag annehmen? Gegenwärtig ist für die Helden in Eslamabad nichts zu tun, und es sieht auch nicht so aus, als würde sich das so schnell ändern – sie sind hier gleichsam gestrandet, wenn sie nicht als simple Karawanenbegleitung anheuern wollen. Im Omlader Bethaus Rastullahs, gesegnet sei sein Name, ist die goldene Plastik von Rastullahs Lockenpracht, die zu sehen eine Reise durchaus wert ist. Außerdem beginnt dort die Mhanadistankarwane – dort wird es leichter sein, passende Auftraggeber zu finden. Vielleicht kann ihnen Hasan ben Barums Empfehlung dort sogar ein paar Türen öffnen... Die Helden nehmen an.

Die Reise nach Omlad

Die Reise durch die Hügel ist beschwerlich, aber zunächst nicht besonders aufregend. Dasselbe gilt auch für die Amhallassih-Kuppen und den Paß der Winde, der durch sie hindurch führt. Die erste Nacht verbringen die Helden in der prächtigen Paßfestung Ferchaba als Gäste des **Beys Keshmal al Harim**, der Hasan ben Barum und seinem Gefolge Gastfreundschaft gewährt, aber ihn aufgrund anderer (offenkundig höherstehender) Gäste nur sehr kurz persönlich empfängt – gerade lange genug, damit Hasan ben Barum ihm seine Aufwartung machen und die fälligen „Geschenke“ überreichen kann. Sie bekommen zwei zusammenhängende Räume für die Nacht zugewiesen und werden durch Diener „mit allem Nötigen“ versorgt.

Nutzen sie diese erste Nacht, um in sicherem und angenehmen Ambiente die Reisegefährten der Helden etwas vorzustellen. Lassen sie die Helden mit Hasan ben Barum eine Partie Rote/Weiße Kamele spielen und verbreiten sie ein paar allgemein verfügbare Informationen zum Reiseziel der Helden.

Vom prächtigen Ferchaba werden die Helden, die abends anreisen und früh wieder abziehen, nur wenig zu sehen bekommen, zumal es sich um eine Festung handelt, in der man als Durchreisender nur sehr begrenzte Bewegungsmöglichkeiten hat. (Möchten sie den Abend in Ferchaba länger ausspielen, etwa weil sie einen zusätzlichen Handlungsfaden in das Abenteuer einweben wollen, dann finden sie weitere Details in der Spielhilfe *Raschtuls Atem* auf Seite 59 und – samt detailliertem Plan - dem Abenteuer *Erben des Zorns* auf den Seiten 49f).

Der Überfall

In der zweiten Nacht, noch in den Hügeln - kommt es zu einem Überfall von (je nach Anzahl Helden) drei oder vier Wegelagerern, die versuchen, sich nachts ins Lager zu schleichen. Sie stellen sich aber ziemlich ungeschickt an – einer tritt auf eine Giftschlange, die ihn daraufhin beißt (reduzieren sie für einen der Angreifer die Werte nach Gefühl) - und werden bemerkt. Bis auf den Anführer sind es unerfahrene Wegelagerer, die den Helden keine großen Schwierigkeiten machen - schnell haben die Helden die Angreifer getötet oder überwältigt. Ihr Anführer sollte dabei auf jeden Fall sterben, da er als einziger seinen Auftraggeber kennt. Seine Gefährten – es sind seine Vettern - sind ebenso wie er vom Stamm der Beni Ankbara. Es ist an dieser Stelle nicht besonders hilfreich, den Helden ein Gefangenendilemma aufzubürden. Falls es den Helden doch gelingt, ihn gefangen zu nehmen und zum Reden zu bringen, benennt er als Auftraggeber einen „Onkel Kasim“ in Khunchom, mit dem weder Hasan ben Barum noch die Helden etwas anfangen können (was daran liegt,



das jener „Onkel Kasim“ nur die „Rechte Hand fürs Grobe“ des eigentlichen Auftraggebers ist).

Anführer Rakif

Khunchomer: INI 10+W6

AT: 15 PA: 13 TP: 1W6+4 DK: N

Waquif: INI 10+W6

AT: 12 PA: 10 TP: 1W6+2 DK: H

Faust: INI: 10+W6

AT 13 PA: 11 TP(A): 1W6+1 DK: H

LeP: 31 **AuP:** 33 **KO:** 14 **MR:** 3 **G7:** 7

RS: 3 (Kurzes Kettenhemd und Helm)

Ausweichen: 9

Vor-/Nachteil: Eisern, Goldgier

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Ausweichen I, Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Meisterparade, Reiterkampf, Linkhand, Geländekundig (Wüste)

Besondere Talente: erfahren in Körperbeherrschung, Athletik, kompetent in Wildnisleben, schleichen und verstecken

Seine Spießgesellen Ali und Bemik und ggf. Ahmed

Khunchomer: INI 10+W6

AT: 13 PA: 11 TP: 1W6+4 DK: N

Waquif: INI 10+W6

AT: 12 PA: 10 TP: 1W6+2 DK: H

Faust: INI: 10+W6

AT 13 PA: 11 TP(A): 1W6+1 DK: H

LeP: 30 **AuP:** 33 **KO:** 13 **MR:** 3 **G7:** 8

RS: 3 (Kurzes Kettenhemd und Helm)

Ausweichen: 9

Vor-/Nachteil: Eisern, Goldgier

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Ausweichen I, Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Meisterparade, Reiterkampf, Geländekundig (Wüste)

Besondere Talente: erfahren in Körperbeherrschung, Athletik, kompetent in Wildnisleben, schleichen und verstecken

Da die Räuber abgesehen von Khunchomer und Waquif nichts dabei haben, noch nicht einmal Brotbeutel und Wasserflaschen, ist es sehr wahrscheinlich, daß sie ganz in der Nähe ihr Lager aufgeschlagen haben. Eine kurze Suche führt die Helden in eine Seitenschlucht, wo noch eine warme Feuerstelle, drei recht ordentliche Pferde, drei Dschadras, ein kurzer Kompositbogen nebst Pfeilen und leichtes Gepäck zu finden ist – im Gepäck des Anführers neben dreissig Silbertalern auch ein auf Tulamidya geschriebener Brief der die „Räuber“ gezielt auf den Kaufmann ansetzte.

Rakif

Es ist die Zeit gekommen, Deine Schuld einzulösen, so höre und handele danach. Anfang Ingerimm wird der Kaufmann Hasan ben Barum mit geringer Begleitung nach Omlad reisen. Es ist ein dicker, stattlicher Mann mit einem vollen Bart und Schweinsäuglein. Er trägt auf dem rechten Schulterblatt eine alte Narbe von einem Dolchstich. Er reist gewiß ohne oder nur mit kleinster und wenig fähiger Bedeckung, denn er ist ein elender Geizhals, der die Ausgaben für Söldlinge scheut und sich stets auf sein Glück und seine Überredungskünste verläßt.

Laß es wie einen gewöhnlichen Raubüberfall aussehen, aber er darf Omlad nicht lebend erreichen. Was er mit sich führt an Pferden, Habe und Frauen sei Dein, doch er darf es nicht überleben.

K.



Sprechen die Helden Hasan ben Barum auf den Brief an, so geht dieser laut denkend seine Konkurrenten – Feinde vermeint er nicht zu haben - durch, die mit „K“ anfangen, traut aber niemandem von Ihnen so eine Schurkerei zu.

Hassan ben Barum: *Feinde?* Meine Freunde, ich habe nie jemanden betrogen und Rastullah möge mich strafen, wenn ich lüge! Ich weiß von keinen Feinden, auch wenn sie offensichtlich im Verborgenen wirken! Jemand mit K... K...
Xela Khalil, der Seidenhändler ? *Nein*, was in Rastullahs Namen hätte er davon? Er hat keine Interessen in Omlad und ist ein herzensguter Mann.
Kabla Pascha? Der hätte nicht solche rüdigen Wüstensöhne geschickt, außerdem ist der edle Pascha nicht nur mein Freund sondern auch meines Schwagers Onkel! Niemals würde er so ein Verbrechen begehen.

Hmm...

Wie war der Name dieses Wüstenflohs noch... Kabaki... ja, diesem Narbengesicht möchte ich einiges zutrauen, aber zwischen ihm und mir steht keinerlei Groll und auch hat er keine Interessen in Omlad, von denen ich wüßte.
Ich fürchte, ihr findet mich angesichts dieser Schurkerei ratlos, werte Freunde!

Fragen ihn die Helden weiter aus, so erwähnt er, daß er einen im Namen des Hauses Dhachmani in Omlad einen großen Kontrakt über Wein zeichnen soll und eine entsprechende Vollmacht und einen Kreditbrief mit sich führt – der aber außer für den konkreten Handelspartner, auf den er ausgestellt ist, keinerlei Wert hat. Die Ernte dieses Jahr war früher als gewohnt und ungewöhnlich reichhaltig – das hat dazu geführt, daß die Preise gefallen und die Erträge gesunken sind. Die Winzer hatten Schwierigkeiten, genügend Fässer zu bekommen und mußten höhere Preise zahlen, und die üblichen Aufkäufer nutzen die Gelegenheit des Überangebotes, die Verkaufspreise kräftig zu drücken. Das Haus Dhachmani hat sich in dieser Situation kurzfristig bereit erklärt, einigen besonders betroffenen Winzern ihre komplette Produktion abzunehmen und so die Preise stabilisiert – sehr zum Unwillen der etablierten Käufer, die den neuen Konkurrenten gar nicht gerne sehen. (Proben Sie für die Helden auf das Talent Handel, ob sie die Zusammenhänge verstehen) Mehr möchte Hasan den ihm trotz Sympathie noch fremden Helden nicht erzählen – schließlich dreht es sich um Geschäftsinterna.

Aufgrund der Rettung lädt sie Hasan ben Barum ein, sie auf die Hochzeit seines Neffen zu begleiten, zu der er in erster Linie unterwegs ist.

Er bestätigt auf Anfrage, eine Narbe auf dem Schulterblatt zu haben – wissen könne das aber nur, wer ihn im Bad gesehen hat: also Diener, Familie oder sehr wenige Bekannte.

Ankunft in Omlad und Einladung zur Hochzeit Kasif ben Arifs

Die weitere Reise verläuft völlig ohne Zwischenfälle. Sind einzelne Helden beim Kampf wider Erwarten etwas stärker verletzt worden, so lassen sie die Reise den Yaquir stromaufwärts einen Tag länger dauern, damit die Helden vollkommen erholt



und unverletzt in Omlad ankommen. *Dies ist gegenüber den Helden nur fair, da sie ansonsten bei den zukünftigen Geschehnissen sehr schnell und zu stark in ihren Handlungsmöglichkeiten eingeschränkt wären.* In der Reiseapotheke von Hasan ben Barum befindet sich nötigenfalls Wirselskraut und Einbeere, und Nedisha und Lana sind leidlich erfahren genug in der Wundheilung, um Restschäden zu beheben. Haben sich magiebegabte Helden zu sehr verausgabt, so gibt ihnen Hasan in seiner Wasserpfeife folgendes Rezept zu rauchen:

Heszingefälliger Tobak für die Wasserpfeife

Komplexität: 5/3

Zutaten: 1 x Kairan, 1 x Ilmenblatt, 1 Haar eines Zauberers, 1 Katzenhaar, 5 fünf Plaudermohnkapseln sowie Blätter einer Rauschgurkenpflanze.

Wirkung: Deutlich verbesserte Astralregeneration innerhalb der Schlafphase, zugleich sehr stark einschläfernd.

A: W6 zusätzliche AE Regeneration, leichte Träume (meistens angenehme Flugträume)

B: 1xW6+2 AE, manchmal angenehme Flugträume niedriger Realitätsdichte

C: 1xW6+3 AE

D: 2xW6 AE

E: 2xW6+2 AE

F: 2xW6+4 AE, (intensive Flugträume höchster Realitätsnähe, inklusive schwerer Falltraumata: Für einen Tag Höhenangst +5)

Verfügbarkeit: 5 (fast jede tulamidische Magierakademie kennt ein ähnliches Mittel)

Kosten: 5 Dukaten für 2 Anwendungen.

Sein Kraut hat je nach zu regenerierender AE eine Qualität zwischen A und D. Sollte der Held begeistert von dem Kraut sein, so kann ihm Hasan 4 Anwendungen verkaufen. Er preist es ihm abends am Lagerfeuer folgendermaßen an.

Hasan ben Barum: Mein Freund - ich habe gesehen, wie ihr die Kraft uns allen zum Wohle einsetztet, die euch durch Rastullahs Gnade von Mada geschenkt wurde. Habt darum die Güte, von diesen Tabak zu probieren, mit welchem ich unter anderem Handel treibe. Ihr werdet sehen, es stärkt eure Kräfte und verhilft euch zu einem traumgesegneten Schlaf!

Am späten Nachmittag kommt die Reisegruppe in Omlad an. Omlad ist eine wohlhabende Stadt an der Grenze des Mittelreiches, ein aufstrebender Handelsstandort, der sich bemüht, Punin Konkurrenz zu machen. Ursprünglich angeblich eine bosparanische Gründung, dann lange Zeit in der Hand der Rechtgläubigen, bis sie im Frieden von Unau dem Mittelreich zugeschlagen wurde. Da südlich des Yaquir gelegen, gibt es auf dem Basar vieles zu kaufen, was nördlich des Flusses nicht offen gehandelt werden darf (so etwa Sklaven und Gifte).

Die Stadt liegt am Fuße eines Felsens und ist stark befestigt, aber innerhalb der letzten Jahre deutlich über ihre Mauern hinaus gewachsen, an manchen Stellen ist bereits ein zweiter Ring im Bau, an anderen übernimmt eine feste Holzpalisade die Schutzfunktion.

Die beeindruckende Festung San Telo thront bestimmend über der Stadt, westlich liegt das Viertel der Wohlhabenden – Emeraldviertel genannt – an dessen Ostrand sich auch das Bethaus des Rastullah und die meisten Tempel befinden. Der



berühmte Tsatempel liegt noch vor der Festung aber schon auf dem Felsen. Nach Norden hin grenzt das Emeraldviertel an das Viertel der hauptsächlich zwölfgöttergläubigen Handwerker und an den Basar, der seinerseits an den Fluß und den für die Stadt so wichtigen Hafen grenzt. Die Verbindung mit dem Nordufer stellen tagsüber eine Reihe von Flußfähren sicher – in erster Linie Fischer, die sich ein Zubrot verdienen aber auch hauptberufliche Fährleute. Eine Brücke gibt es bisher nicht, da die Masse des Warenverkehrs ohnehin über den Yaquir abgewickelt wird. Direkt östlich des Hafens befindet sich die Karawanserei „Zum Feisten Kamel“, daran, vor der „alten Mauer“ legt sich im Osten und Süden wie eine Wiener Wurst das schäbige Aramviertel um die Stadt.

Vorahnungen/Miese Gefühle

- ❖ Helden mit sehr hohen Werten in Menschenkenntnis oder Gassenwissen (7 oder darüber) werden das Gefühl haben, daß die Stadt trotz ihrer alltäglichen Geschäftigkeit unter erheblicher Spannung steht. Während der Hochzeit kann ihnen ein Einheimischer auf Nachfrage erzählen, daß ein (auch aus Sicht der wohlhabenden Aramyas Omlads) aufrührerischer Wanderprediger bei einem „Gerangel“ mit der Wache vor einigen Tagen ums Leben kam.
- ❖ Helden mit einem hohem Wert in Handel (7 oder drüber) erkennen, daß am Hafen extrem viel Ware liegt – alle Lagerhäuser scheinen voll zu sein. Das dürfte sie an die Erzählungen Hasan ben Barum bezüglich der guten Weinernte erinnern

In Omlad angekommen, werden die Helden von ihrem Auftraggeber auf die Hochzeit seine Neffen am 13. Ingerimm eingeladen. Nachdem Hasan ben Barum ihnen eine Kammer in der Karawanserei „Zum Feisten Kamel“ verschafft hat und sie ihr Gepäck dort untergebracht haben, schleppt er sie gleich zum prächtigen Haus seines Bruders Arif, eines wohlhabenden Teppich- und Gewürzhändlers, der wie alle Reichen im Emeraldviertel lebt.

Arif: „Mein Bruder Hasan, Dein Anblick erfreut mein Herz und Deine Anwesenheit ehrt mein Haus, Deine Gesellschaft ist eine Zierde für uns alle. Doch sprich, wen bringst Du mit Dir?“

Hasan: „Mein Bruder Arif – nur dank dieser edlen Söhne des Mutes und der Tapferkeit stehe ich wohlbehalten vor Dir, denn sie und Rastullahs Gnade haben einen hintertückischen Anschlag auf mich verhindert.“

Hasan stellt die Helden kurz vor, und der Hausherr schließt die Helden in seine Arme und sein Herz und heißt sie willkommen.

Arif: „Rastullah segne euch, seid willkommen in meinem Hause und Gäste an meiner Tafel! Feiert die Hochzeit meines Sohnes Kasif mit der lieblichen Jeshida mit mir und vergeßt für heute alle Sorgen und Unbill.“

Arif stellt die Helden den anderen, nach und nach eintrudelnden Gästen vor (Wenn die Helden das gerne ausspielen wollen, entnehmen sie bitte dem Anhang eine „Gästeliste“ und das „Programm“) und weist ihnen gute Plätze an der Hochzeitstafel an.



Es ist eine prächtige Hochzeitsfeier, es wird reichlich getafelt und getrunken, Arif ben Barum hat sogar eine („ungläubige“) Sharisad für einen Auftritt gewonnen, die sehr beeindruckend tanzt.

In den Gesprächen der Helden mit den Gästen wird gerne auch übers Geschäft gesprochen, denn es sind fast ausschließlich Kaufleute anwesend. Ein paar Gäste reden über die Bemühungen von Dhachmani aus Khunchom, hier im Weinhandel Fuß zu fassen – hiervon hat ihnen Hasan ben Barmus ja bereits erzählt. Des weiteren wird erzählt, eine Karawane nach Eslamabad sei ausgeraubt worden, und man vermutet, daß Novadis der Beni Terkui oder gar Ferkinas dahinter stecken. Die Helden könnten, wenn sie Interesse zeigen, den Auftrag bekommen sich darum kümmern, genaues herauszufinden. (Dies geschähe dann im Rahmen eines improvisierten Anschlußabenteuers, daß sie zurück nach Ferchaba und in die Amallasihkuppen führen würde. Auftraggeber wäre ihr Gesprächspartner Abdul el Kabriri aus Fasar, ein Schwager ihres Gastgebers Arif, der Sklaven und Tuch verloren hat.)

Spielen sie die Gespräche aus, damit die Helden nicht damit rechnen, daß das eigentliche Abenteuer heute nacht schon stattfindet...

Die Hochzeit – soweit es die Helden betrifft – endet um die elfte Stunde. Da die Helden unerwartete Gäste sind, hat Arif ben Barum sie in der Karawanserei „Zum Feisten Kamel“ untergebracht, gibt ihnen für den Rückweg einen „Heimleuchter“ mit und lädt sie ein, morgen zum Frühstück wieder zu kommen.

Der Wahnsinn beginnt: Der Überfall auf das Haus des Kaufmannes Derbo ya Lamma

Die Helden sind kaum ein paar Straßen gegangen, da hören sie vor sich Geschrei und die Geräusche eines Kampfes: Um die nächste Ecke biegend sehen sie, wie ihnen eine junge Frau (Tsalind ya Lamma) im Nachthemd entgegen rennt, ein Kleinkind auf dem Arm und ein kaum sechsjähriges an der Hand. Ein Mann, ebenfalls im Nachthemd, versucht etwa dreissig Schritt entfernt verzweifelt mit einem Kusliker Säbel zwei verummte Gestalten aufzuhalten, die ihn mit Khunchomer und Waquif angehen. Am Eingang des Hauses aus dem sie offenbar geflohen sind, ist mindestens eine weitere Leiche zu sehen (sie wird sich später als die Mutter des Mannes entpuppen)

Die Frau ist kaum ein paar Schritte weit auf die Helden zugekommen, als das Kind an ihrer Hand mit einem Pfeil im Rücken zusammenbricht – erschossen von einem ebenfalls verummten Bogenschützen auf dem Dach des Hauses, aus dem die Familie geflohen ist. (Ob das Kind das Ziel war oder nicht, ist nicht ganz klar) Fast gleichzeitig töten die Attentäter mühelos den jungen Mann – der eine schlägt seine Waffe beiseite, der zweite trennt ihn mit einem gekonnten Hieb das Haupt vom Rumpf. (Ab hier können die Helden eingreifen)

Der Bogenschütze der Attentäter auf dem Dach versucht erneut die Frau zu treffen, die Helden können das auf verschiedene Arten verhindern:

- Sehr schnelle Kampf magie (max. 2 Aktionen): Blitz o.ä.
- die Frau mit dem eigenen Körper decken (Körperbeherrschung)
- versuchen, die Frau zur Seite zu stoßen. (Athletik+3)

Helden, die ankündigen, ihre eigenen Fernwaffen einsetzen zu wollen weisen sie bitte freundlich drauf hin, daß sie auf dem Heimweg von einer Hochzeit kommen und



garantiert ihre Bögen nicht dabei haben - und selbst wenn, diese nicht gespannt sind. Die Attentäter verschwinden sofort im Gassengewirr und lassen sich nicht auf einen Kampf ein. Versuche von seiten der Helden sie zu stellen erweisen sich aufgrund des Vorsprungs der Attentäter und mangels Ortskenntnis der Helden als sehr schwierig. Wird ihnen ein Paralysis „hinterher geworfen“ so scheitert der an den ladungsbasierten Schutzartefakten, den die professionellen Meuchler tragen. Bei einer ausgedehnten Jagd werden zudem Helden mit den Attentätern vom Mob bereits in einen Topf geworfen – das Gerücht arbeitet schnell.

Die Helden können die Verwundeten versorgen – das zuletzt getroffene Kind läßt sich retten, und werden auch von den Nachbarn und Überlebenden gefeiert, aber der sich sammelnde Mob macht angesichts des Blutbads im Haus der Familie keine Unterschiede, zumal einer der Bediensteten¹ des Hauses heult:

Diener: „Unser Herr wollte nicht an die novadischen Hunde verkaufen, da haben sie ihn und seine Familie umgebracht, Mann Frau und Kind! Diese verdammten Aramyas mit ihrem Namenlosen Götzen! Sie stecken alle unter einer Decke! Seht euch doch diese heuchlerischen Sandfresser dort an, wie sie hilfreich tun und Krokodilstränen vergießen! Die warten doch nur drauf, daß wir ihnen den Rücken zudrehen, um ihr Werk zu vollenden!“

Alle: Erschlagt sie!

Eventuelle direkte Augenzeugen und Sympathisanten der Helden können den ersten Mob gerade noch etwas zurückhalten, damit die Helden fliehen können. Sie können noch erfahren, daß es sich um die Familie eines alteingesessenen docenyischen Kaufmannes Derbo ya Lamma handelte (dessen Name übrigens bei der Hochzeit einmal am Rande fiel), dessen ältester Bruder Gardeoffizier ist. An dieser Stelle macht sich auch der Heimleuchter aus dem Staub – er wirft seine Laterne fort und nimmt die Beine in die Hand.

An mehreren Stellen in der Stadt entsteht Unruhe – offenbar gab es noch einen weiteren Mordanschlag. Dann beginnen mehrere Tempelglocken Sturm zu läuten. Es bilden sich überall Mobs – es geht die Nachricht um, die Aramyas würden in dieser Nacht alle Erstgeborenen töten / das Aramviertel niederbrennen / den Rahjatempel entweihen. Der Helden ansichtig empfiehlt man ihnen, sich zu verziehen, bevor man ihnen eine verpaßt. Sobald die Mobs eine gewisse Stärke erreicht haben, gehen sie zum Angriff über..

Der Deserteur

Ein Gardist, der offensichtlich am Desertieren ist (Dauerlauf ohne seine Hellebarde) sagt ihnen, daß das Zeughaus geöffnet wurde und Waffen an einen großen Mob ausgegeben werden. Angeblich wollen die Aramyas heute Nacht alle Erstgeborenen der Docenyos töten, und die Docenyos wollen ihnen offenbar zuvor kommen. Er empfiehlt ihnen hastig, sich zu verfieseln.

¹ Falls zwecks Ermittlung der Hintergründe ein Krimiabenteuer „angehängt“ wird, könnte dieser Bedienstete mit den Attentätern unter einer Decke stecken und sie eingelassen haben.



Gardist Dronas: Die Stadt ist ein Hexenkessel! An eurer Stelle, Effendis, würde ich mich schleunigst verstecken – der Mob hat das Zeughaus aufgebrochen und bewaffnet sich! Sie wollen den Aramyas zuvorkommen, was immer die vorhaben. Ich jedenfalls werde sehen, daß ich wegkomme!

Aufmarsch der Gladiatoren

Gerade, als ihr auf die Hauptstraße abbiegen wollt, läßt euch das Geräusch vieler Schritte und das unbestimmte Gemurmel einer aufgebrachten Menge innehalten. Ein vorsichtiger Blick um die Ecke zeigt euch einen kopfstarken Mob, angeführt von einem vierschrotigen Marktweib, das ein großes Fleischerbeil mit blutiger Klinge trägt. Direkt neben ihr, fast einen Kopf größer aber kaum halb so breit, marschiert eine bildschöne junge Frau in teurer Kleidung, in der Rechten einen blutigen Säbel, in der linken eine Fackel, das tief dekollierte Hemd blutbefleckt. Der Rest der Gruppe trägt hauptsächlich Fackeln, Knüppel, Messer, Beile und krude Spieße. Auf der Kreuzung halten sie an, und aus der Gruppe erhebt sich die Frage des wohin. Das Marktweib stemmt die Arme in die Hüften. „Zum Utharro!“ Eine zaghafte Stimme weiter hinten wirft ein: „Aber Utharro ist doch gar kein Aramy!“ Das Marktweib lacht höhnisch. „Und auf wessen Buckeln hat dieser Blutsauger seinen Reichtum gemacht? Hat er nicht seinen Sohn an diese aramyische Hure verheiratet? Klar steckt der da mit drin, das fette Schwein!“ Die junge Frau hebt den Säbel und ruft. „Auf zu Utharro, schlitzt den Sandfressern die Bäuche auf!“ Der Mob strömt vorwärts.

Gelingt den Helden keine um fünf erleichterte Versteckenprobe (Ihre Gasse ist eng und nicht beleuchtet), so haben sie sogleich ihren ersten Kampf gegen einen aufgebrachten Mob...

Das erste Blutvergiessen

Die Helden rennen schon wenige Straßen weiter einem weiteren Mob in die Hände, der gerade ein aramyisches Haus (Das des Kaufmannes **Jalob ben Faisaf**, ein Handelspartner von Dhachmani) plündert, die Bewohner auf die Straße schleift und abschlachtet – ein Kleinkind wird vom Dach von einer korpulenten Frau auf die Straße geworfen und zerschellt. Ein weiteres Kind, maximal fünf oder sechs Jahre, wird von Männern herunter gestoßen und landet in den Spießen der johlenden Menge. Der Mob wird offenbar von einem Gardeoffizier (Alriggio ya Lamma, ein Bruder des ermordeten Kaufmannes, dessen Rachsucht und Jähzorn sich Bahn bricht) angeführt. Es dauert nicht lange, und die Helden werden entdeckt – der Mob stürzt sich mit einem „Da sind ja noch mehr von diesen ungläubigen Hunden! Laßt keinen von diesen Mördern am Leben!“ sogleich auf die Helden.

Dieser Mob ist ziemlich gut bewaffnet – er besteht fast zu einem Drittel aus Gardisten des Offiziers – und ist deutlich in der Überzahl – etwa zwei Dutzend Männer und Frauen. Andererseits sind die Helden wahrscheinlich noch ausgeruht und unverletzt – es kann also sein, daß sie sich heldenmutig ins Getümmel stürzen. Bringen sie sie deswegen nicht gleich um, aber verdeutlichen sie den Helden schnell die Grenzen ihrer Möglichkeiten – allein schon dadurch, daß der Mob dauernd an Verstärkung gewinnt.



Ein Contrapunkt

Eine Abteilung der Stadtgarde, von einem couragierten jungen Offizier (**Borne Rondrian ya Tamran**) geführt, versucht für Ruhe zu sorgen und Novadis zu beschützen, müssen sich aber zum Wachhaus am Basar zurückziehen. Der Mob greift sie nicht im Nahkampf an, sondern bewirft sie mit Steinen und versucht, die Schutzbefohlenen heraus zu ziehen. Die Gardisten verschanzen sich im Wachhaus, welches der Mob mit Steinen bewirft und die Gardisten als „Sandfresserfreunde“ beschimpft. Die Helden müssen und sollten in dieser Situation nicht kämpfen sondern sich zurückziehen, solange sie nicht bemerkt wurden.

Die Verteidigung des Hauses von Arif ben Barum

Kommen die Helden auf die naheliegende und vernünftige Idee, sich zurück zum Haus Arif ben Barums durchzuschlagen, werden sie dort selbstverständlich aufgenommen – es herrscht absolute Ungewißheit, erste Gerüchte des Pogroms haben die Runde gemacht. (Siehe dazu im Anhang: *Pogromgerüchte*) Das Haus wird (ggf. unter Anregung und Mithilfe der Helden) befestigt, dann herrscht banges Warten. Aus der Stadt dringen Schreie und Gejohle, hier und dort bricht Feuer aus. Und bald schon taucht ein mit Fackeln, Äxten und Spießen bewaffneter Mob auf, der das Haus stürmen will – eine wilde Mischung aus Gesocks und Bürgern, jung und alt, mit denen absolut nicht zu reden ist. Der erste Ansturm dürfte ohne sehr große Schwierigkeiten abgewehrt werden können, denn das Haus ist hoch und fest gebaut und unter den Hochzeitsgästen, die im Haus übernachtet haben, befinden sich eine recht hohe Anzahl Waffengeübter, hier können die Helden aus der Waffenkammer des Hauses nun auch Kurzbögen und Pfeile sowie bei Bedarf auch Khuchonmer und einen oder zwei Ringelpanzer bekommen. Aber der Mob bekommt stetigen Zulauf, für jeden, der unter den Pfeilen der Helden fällt, scheinen zwei weitere hinzu zu kommen, bis es über hundert zu sein scheinen – und dann kommt schließlich der Moment, wo ein Rammbock herbeigeschafft wird und das Holz des notdürftig mit Balken und Möbeln verstärkte Tores und seinen wuchtigen Stößen zersplittert. Kampferfahrenen Helden wird spätestens jetzt klar, daß das Haus nicht viel länger zu halten ist, es muß evakuiert werden.

Die Evakuierung des Hauses von Arif ben Barum

Das Evakuieren kann über die Rückseite des Hauses oder über die Dächer erfolgen – letzteres ist schwieriger, aber der Mob kann ihnen dafür kaum folgen. Dazu muß über Leitern jeweils eine wacklige Brücke zum benachbarten Haus gelegt werden – wer hierbei abstürzt ist fast unrettbar verloren: Sei es durch Sturzschaden oder den unten wartenden Mob. Auf den Dächern treten den Helden vereinzelt Gegner entgegen – seien es einzelne besonders schnelle aus dem Mob, die den Helden den Weg abschneiden wollen oder Bewohner des Hauses, die einen Angriff fürchten – im letzteren Fall entscheidet das gesellschaftliche Talent, ob es zum Kampf kommt, die Flüchtlinge passieren dürfen oder die Bewohner sie gar aktiv unterstützen (etwa indem sie Verwundete aufnehmen und verstecken, den Mob in die Irre zu führen versuchen oder gar einzelne Kämpfer sie begleiten).

Für die fällige Probe auf Überreden (alternativ Betören bei Vertretern des jeweils anderen Geschlechtes) können sie folgende Tabelle als Richtschnur verwenden:



Bewohner sind:	Passieren lassen	Helfen	Mitkämpfen
Docenyos	+3	+5	+10
Aramyas (bereits belagert)	-5	+7 (sie haben kaum Möglichkeiten)	+3 (Scheu, die trügerische Sicherheit des Hauses aufzugeben)
Aramyas (noch unbehelligt)	+1 (bloß nicht auffallen)	+3	+7 (Scheu, die trügerische Sicherheit des Hauses aufzugeben)

Aufgrund des Zeitmangels kann die Probe nicht wiederholt werden – allenfalls eine Heldin mag nach einem gescheiterten Überreden einen Versuch im Betören nachlegen. (Es ist in so einer Lage nicht unfair, einer Frau einen letzten Appell an den Beschützerinstinkt eines Mannes zu erlauben)

Da die Aramyas größtenteils ziemlich reine Nachbarschaften bilden, kann es durchaus passieren, daß das Haus, das die Helden über das Dach betreten, bereits von einem Mob bestürmt wird – aber auch in diesem Falle sind die Häuser nicht zu verteidigen. Es kann aber (und sollte auch) möglich sein, in dem einen oder anderen Fall den angreifenden Mob durch die plötzlichen Zulauf an aramyischen Kämpfern zu überraschen und in die Flucht zu schlagen. Wenn das durchquerte Haus nicht vollkommen evakuiert wird, dann kommen maximal ein bis drei Kämpfer als Eskorte mit.

Ziel der Evakuierung kann das (zu diesem Zeitpunkt schon überfüllte) Bethaus des Rastullah im Emeraldviertel, oder der Tsatempel (der keine Bewaffneten einlassen wird) sein. Aber auch der Borongeweihte **Adamo y Refano** ist – sofern gefragt - bereit, den unschuldig Verfolgten und Wehrlosen Asyl zu bieten und dies notfalls mit dem Stab gegen einen Mob zu verteidigen (der sich allerdings nicht wirklich an den Borontempel heran traut) Leider ist der Tempel recht klein, liegt sehr ungünstig im Osten der Stadt mitten im Aramviertel und kann maximal knapp zwei Dutzend Flüchtlingen eine Zuflucht bieten)

Als Zwischenziel kann auch das Haus eines Freundes oder Verwandten sein – aber diese werden sehr schnell angegriffen.

Natürlich können die Helden nicht den ganzen Weg bis zum Bethaus nur über die Dächer bewerkstelligen – an vielen Stellen sind die Abstände zu groß oder die Dächer auch ganz offenbar nicht tragfähig. Dann heißt es herunter in die Gassen zu steigen, versuchen, die nächsten hundert Schritt zu erkunden und dann den Rest nachholen. Gehen sie davon aus, daß die Hauptstrassen unpassierbar sind oder zumindest ein hohes Entdeckungsrisiko durch einen Mob bieten. (Jedem Überquerer muß eine Schleichenprobe gelingen)

Tod zweier Kinder

Die folgende Szene müssen sie nicht unbedingt einbauen, aber wenn sie das Gefühl haben, daß die Helden bei der Evakuierung der Hochzeitsgesellschaft zu selbstsüchtig oder zu unbekümmert agieren können sie den Horror näher rücken lassen...



Bei der Flucht stolpert Nedisha und stürzt. Die Verfolger holen sie ein und der vorderste rammt dem Mädchen den Spieß in den Rücken, so daß die Spitze aus der Brust hervor dringt. Lana, die schon umgekehrt war, um ihrer Herrin aufzuhelfen wird ergriffen und zu Boden gerungen. Das Geheul der Meute dringt an euer Ohr als sich der Mob auf sie stürzt. Einmal taucht das Mädchen noch aus der Menge auf, verzweifelt um sich schlagend und mit aufgerissenen Gewand, dann wird sie erneut niedergerissen. Ein Großteil des Mob verfolgt euch weiter, aber ihr seht dahinter drei Männer zurückbleiben, die Lana die Kleider vom Leib reißen. Daneben, wie eine zerbrochene Puppe, liegt Nedisha in einer schnell größer werdenden Blutlache.

Leiterbruch

Eine der Leitern, mit denen ihr versucht, die Gassen zu überwinden und von einem Haus zum anderen zu gelangen trägt das Gewicht nicht mehr und bricht mitten durch, gerade als [Held] sich in der Mitte befindet. Mit einer Körperbeherrschungsprobe +5 kann er versuchen, sich abzurollen und den Sturzschaden (3W+3) zu halbieren. Wenn ihm niemand ein Seil zuwirft, wird er sich wohl alleine zum Rastullahtempel durchschlagen müssen. Und wenn er kein guter Läufer ist, wird sein Kopf auf einer Lanze landen...

Falls die Helden sehr fürsorglich agieren, kann diese Szene auch anders gestaltet werden: Auf der Leiter befindet sich kein Held sondern eines der Kinder des Hausherrn oder gar die Braut. Der Bräutigam und die Helden können versuchen, sie zu retten (und sollten dabei auch Erfolg haben).

Zu spät

Die Helden stoßen in einer Seitengasse auf eine Szene wie aus dem Schlachthaus. Vor einem geplünderten und mittlerweile brennendem Haus liegen die Leichname einer dahin geschlachteten aramyischen Großfamilie, die Frauen und Mädchen etwas abseits und offenbar vielfach vergewaltigt und bestialisch zugerichtet. Eventuell ist eine Sechzehnjährige (Aisha) noch am Leben.

Jeder gegen Jeden

Ein aramyischer Mob ist mit einem docenyischen verkeilt, ein gnadenloses Blutbad, man kann die Kontrahenten gar nicht mehr auseinanderhalten – es ist nur noch ein jeder gegen jeden. Die Helden können bei Dunkelheit und Flammenschein beim besten Willen nicht sagen, wer Docenyo und wer Aramya ist – oder ob es nicht vielleicht sogar alles Docenyos oder Aramyas sind.

Das Schweigen des Lammes

Die Garnison von San Telo hat beim Ausbruch des Aufruhrs die Tore geschlossen und hält alle auf Abstand – die Offiziere sind untereinander zerstritten, die unsichere Stellvertreterin des Vogtes Cavalliera Donnavanta wagt in Abwesenheit Dom Gwains keine Entscheidung, auch weil sie fürchtet, ihre relativ kleine Truppe (In San Telo sind nur 50 Mann stationiert) in Straßenkämpfen oder gar durch Desertion zu verlieren. Die Soldaten sind unruhig und schießen auf alle Bewaffneten, die sich den Toren nähern. Hilfe ist hier nicht zu erwarten. Die Stadtfestung läßt in dieser furchtbaren Nacht niemanden hinein und niemanden hinaus. Sollte ein besonders geschickter Held auf der entschlossenen Suche nach Hilfe doch in die Festung gelangen, so trifft er auf eine angespannte Stimmung der Unsicherheit, in der sich die



sowohl aus Aramyas wie Docenyos bestehende Garnison untereinander argwöhnisch beäugt und die wildesten Gerüchte die Runde machen. Gibt es eine aramyische Verschwörung? Handelt es sich um einen Angriff aus den Schwarzen Landen? Warten vom Kalifen eingeschleuste Söldner nur darauf, daß die Festung die Tore öffnet?

Endgültige Eskalation: Niederhölle.

Mittlerweile ist (außer im Handwerkerviertel und der Festung San Telo) jede Ordnung zusammengebrochen. In vielen Gassen stehen knöcheltiefe Blutlachen und über der Stadt hängt schwerer Brandgeruch gemischt mit dem Gestank von Blut und verbranntem Fleisch. Man hört überall Schreie und Kampflärm.

Wer hat denn da mal wieder nicht aufgepaßt?

Ein von einem bedrängten Magier (zu) eilig beschworener Zant marschiert, nachdem er seinen glücklosen Beschwörer **Lisman ya Pontos** den Kopf abgebissen hat, zerfetzend und mordend durch die Straßen des Emeraldviertels. Das Ungetüm sieht aus wie eine Mischung aus einem aufrecht gehender Tiger mit einem violetten Stier mit einem hornartigen Schwanz. Er ist vollkommen in seinem Element und stürzt sich auf jeden Mob, treibt ihn auseinander und jagt dann seinem Spieltrieb folgend Einzelne um sie zu zerfetzen – auf diese Weise kann das Monster auch zum unfreiwilligen Retter der Helden werden. Lassen sie in solchen Situationen das Monster schnell wieder auf der Hatz hinter seiner neuesten Beute verschwinden.

In Gegenwart des Zant sind alle Religionsunterschiede kurzfristig vergessen und selbst blutrünstige Schänder und Plünderer werden die Helden im Kampf unterstützen (und dabei wie die Fliegen sterben) oder heulend und jammernd davonlaufen. (Beachten sie, daß Zant hölzerne Stangenwaffen nach und nach zerbrechen und zerbeissen wird – er läßt sich nicht so einfach mit einer Hellebarde auf Distanzklasse S halten).

Gelingt es den Helden, den Zant zu erlegen, so werden alle Augenzeugen die Helden freundlich behandeln – nicht unbedingt soweit, daß sie ihre ggf. bisher begangenen Taten bereuen und den Helden helfen, aber doch soweit, daß dieser konkrete Mob sich zerstreut. Mittels gesellschaftlicher Talente lassen sich vielleicht Einzelne zur weitergehender Hilfe überreden.

Können die Helden nicht gegen Zant bestehen, können sie ihn zu den beiden Stellen locken, wo deutlich stärkere Kräfte konzentriert sind als Zant es vermuten würde: Am Flußhafen, wo ihn die Horasier mit ihren Hornissen und Torsionswaffen soweit zusammen schießen, daß die Helden ihn doch noch schaffen oder bei der Nachbarschaftsbarrikade Johnathan Kiels im Handwerkerviertel, wo das Vieh von einem Lanzenrechen eingekeilt und langsam niedergehauen wird. Da der Dämon kein Idiot ist, wird er sich nicht in den großen Mob vor dem Bethaus des Rastullah stürzen oder die Festung angreifen.



Zant

Prankenhieb: INI 16+W6

AT: 15 PA: 10 TP: 1W6+4 DK: H/N

Biss: INI 16+W6

AT: 12 PA: 10 TP: 2W6+2 DK: H

Schwanzschlag: INI: 16+W6

AT 12 PA: 10 TP: 1W6+2 DK: H/N

LeP: 35 **AuP:** unendlich **MR:** 7 **G7:** 8

RS: 5 (auch gegen Kampfmagie)

Ausweichen: 10

Vor-/Nachteil: Regeneration I (d.h. Regeneriert 1W6 LE/KR), Raserei, Schreckgestalt I

Sonderfertigkeiten: Niederrennen, Sprung, Niederwerfen, Wuchtschlag, 3 Aktionen / KR (2 Attacken)

Unmenschliches

Streunende Hunde balgen sich in einer Seitengasse um die Leiche eines ermordeten Kleinkindes. Als die Helden sich nähern verschwindet der größte von ihnen mit ihm im Maul.

Die Sharisad Ayisala

Verzweifelte Hilfeschreie und das Johlen einer Meute dringt aus einer Seitengasse an euer Ohr. Ihr erblickt zwei Männer und zwei Frauen, die Ayisala die Sharisad in die Enge getrieben haben. Zu viert halten sie die junge Frau, deren Gesicht von Schlägen geschwollen ist, auf dem Boden fest, während einer der Kerle gerade seine Hosen herunterläßt um sich an ihr zu vergehen. Einen Schritt abseits steht der eigentlich zu Ayisalas Schutz bestimmte Diener mit einer Laterne und beleuchtet verzückt das Geschehen, die Meute anfeuernd. „Los - zeig es der arroganten Hündin!“ „So, Du aramyische Schlampe, jetzt gibt es einen ordentlichen Rahjasegen!“

Ein kleiner Mob hat die bei der Hochzeit aufgetretene Sharisad eingekesselt und macht sich johlend daran, seinen „Spaß“ mit ihr zu haben – daß sie gar keine Aramya ist, interessiert die Meute nicht im geringsten. Die Helden sollten sie unter Einsatz ihres Lebens retten können, bevor die Bande ihr Vorhaben durchführen kann. Die Schurken sind stark abgelenkt und niemand hat seine Waffe griffbereit – wahrscheinlich ergreift das Pack sehr schnell die Flucht. Ayisala bedankt sich überschwenglich, ist vollkommen desorientiert und will wissen, was überhaupt los ist. Sie schließt sich den Helden zunächst an und bittet sie, ihre Musikantinnen zu suchen, die hier irgendwo sein müssen. Lautes Rufen scheint eine schlechte Idee zu sein. Lassen sich die Helden darauf ein, können sie als Meister entscheiden, ob

- 1) Die drei dem nächsten Mob in die Arme gerannt und niedergemetzelt worden sind.
- 2) Sich irgendwo in eine Nische gekauert haben, wo die Helden sie finden können.
- 3) Offenbar irgendwo Unterschlupf gefunden haben und nicht zu finden sind.

Es gibt kein Halten mehr

In einer Gasse liegt schwerstverwundet der Rondrageweihte Perainho ya Leonal, der eine Familie schützen wollte. Der Mob hat die Familie umgebracht, aber dem



Geweihten den „Gnadenstoß“ zu geben haben sie sich nicht getraut. Er erzählt Blut spuckend, daß der Mob längst einfach nach lohnenden Zielen völlig ungeachtet der Religionszugehörigkeit wütet und bittet die Helden, seine Akolythin Bethyna Kesselmacher aufzuhalten, die nach der Nachricht, ihr Bruder sei getötet worden, sich dem Mob angeschlossen hat und mordend und wütend durch die Stadt zieht. Er fordert die Helden auf, ihn liegen zu lassen – er würde sie nur aufhalten und wenn sie ihn tot oder verwundet mitführen, würden sie nur für weiteres Blutvergießen sorgen, weil dann das Gerücht verbreitet würde, er sei von Aramyas getötet worden.

Was geht denn hier vor?

Ein kleiner, nur scheinbar aramysischer Mob schleift die Rahjageweihete Tanashina von Soroban an den Haaren durch die Gasse zum Ufer des Flusses „um die Hure im Yaquir zu ertränken“. Besiegen die Helden die wenigen Männer und Frauen, so stellen sie fest, daß der überraschend starke und tobsüchtige Anführer (Beim Gang durch die Stadt ist ihnen der Mann als Koch einer Garküche am Markt wegen seines Auges schon aufgefallen) ein sonderbar blutunterlaufenes Auge aufweist und fast alle Mitglieder der Gruppe eine sonderbare dornige Rosentätowierung.

Sind die Helden allein unterwegs (Heldenverhalten „Suchen und Retten“ – oder hatten sie bisher aufgrund des Würfelpechs kaum Erfolg im Überzeugen von Helfern) und dreht sich der Kampf gegen sie, da diese schon zu schwach oder verletzt sind, kommt ein weiterer, diesmal docenyischer, kleiner Mob (Anzahl: W6+1) hinzu, der die Situation ausnahmsweise richtig einschätzt und die Helden unterstützt und anschließend zumindest laufen läßt. Den Teilnehmern ist nach kurzer Zeit aufgegangen, daß die Gerüchte über das von den Aramyas angeblich geplante Blutbad offensichtlich falsch sind und sind nun unterwegs zurück nach Hause, um ihre eigene Nachbarschaft zu schützen. Auf Bitten der Rahjageweihten schließen sie sich auch ggf. zerknirscht den Helden an, um Rastullahs Bethaus zu schützen.

Belkelelkultist (Anführer Holgi Buntig)

Säbel: INI 10+W6

AT: 15 PA: 9 TP: 1W6+3 DK: N

Dolch: INI 10+W6

AT: 13 PA: 9 TP: 1W6+1 DK: H

Spieß: INI 10+W6

AT: 15 PA: 9 TP: 1W6+5 DK: S

Faust: INI: 10+W6

AT 13 PA: 11 TP(A): 1W6+1 DK: H

LeP: 33 **AuP:** 33 **KO:** 13 **MR:** 3 **G7:** 7

RS: 2 (knappe Krötenhaut)

Ausweichen: 7

Vor-/Nachteil: Bluttausch, Grausamkeit

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Wuchtschlag, Aufmerksamkeit

Besondere Talente: erfahren in Gassenwissen, Überreden,

Belkelelkultistin

Säbel: INI 10+W6

AT: 11 PA: 8 TP: 1W6+3 DK: N

Dolch: INI 10+W6

AT: 11 PA: 8 TP: 1W6+1 DK: H

Spieß: INI 10+W6

AT: 12 PA: 8 TP: 1W6+5 DK: S

Faust: INI: 10+W6

AT 11 PA: 8 TP(A): 1W6+1 DK: H

LeP: 30 **AuP:** 31 **KO:** 13 **MR:** 3 **G7:** 7

RS: 0 (blutverschmierte Alltagskleidung)

Ausweichen: 7

Vor-/Nachteil: Bluttausch, Grausamkeit

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Wuchtschlag, Aufmerksamkeit

Besondere Talente: erfahren in Gassenwissen, Überreden,



Tanashina, die gerettete Rahjageweihete, segnet die Helden und ihre etwaigen Helfer und berichtet von dem Angriff auf sie in ihrem Tempel vor einer knappen halben Stunde. Sie wollten sie zunächst auf dem Altar vergewaltigen, trauten sich das aber nicht, weil sie fürchteten Schutzsuchende könnten in den Tempel kommen. Was in der letzten halben Stunde geschah beschreibt sie nicht, es ist aber auch so offensichtlich. Das es Belkelelkultuisten waren, wird ihr jedoch erst jetzt klar, wo sie die Dornrosentätowierung sieht. Sie ist trotz ihres Zustandes bereit, die Helden zu begleiten und Wunden zu verbinden und ggf. Geschändete zu trösten.

Es ist nichts Persönliches

Eine Diebesbande plündert in abgefeimter Seelenruhe ein Haus und verscheucht oder tötet alle Nichtbandenmitglieder. Im Gegensatz zu den meisten Mobs sind die Mitglieder ver mummt und haben nichts dagegen, Leute entkommen zu lassen.

Niemand wird geschont

Als die Helden sich (mit oder ohne Schutzbefohlene) ihren Weg durch die Gassen suchen, halten sie inne, als wieder einmal das Geräusch eines sich nähernden Mobs erklingt. Alles drückt oder duckt sich in verfügbare Verstecke (Probe anordnen, um 5 erleichtert, da die Gasse eng, verwinkelt und unbeleuchtet ist) und die Helden, die vorne sind, halten Ausschau.

Die enge Straße herunter marschiert ein kleiner Mob, eine wilde Mischung aus Frauen und Männern im Nachtgewand, mit schnell übergezogener Hose oder übergestreifter Krötenhaut. Fackeln, Messer und Spieße sind die Hauptwaffen, aber auch Knüppel, Hämmer und Mistgabeln. Die vorneweg marschierende kleine Frau mit verfilztem dunklen Haar und einen Brotmesser in der Hand kreischt auf einmal - „Seht da vorne, noch welche von diesen namenlosen Kindsmördern - laßt sie nicht entkommen! Rache für unsere Söhne!“ Der Mob strömt johlend vorwärts, an euch vorbei.

Zurück bleiben zwei Frauen - die ältere scheint außer Atem zu sein und sie verschnaufen etwas. Da erklingt von links auf einmal ein schriller Schrei: „Da sind noch zwei von diesen dreckigen Sandfressern! Die schnappen wir uns!“ Bevor die beiden überraschten Frauen es sich versehen, sind sie von einem aufgebrachten Mob umringt, Messer fahren auf und nieder und ihre Schreie ersterben. Es dauert nicht lange, und der Mob zieht weiter, die geschundenen Leichen der beiden zurücklassend.

Gute Nachbarschaft:

Ein Hoffnungsschimmer: Gut zusammenhaltende docenysche Nachbarschaften im Handwerkerviertel errichten Barrikaden, um den Mob fern zu halten (und lassen Leute wie die Helden kaum rein) Eventuell nehmen sie aber Verwundete, Frauen, Kinder und Alte auf. (Es mag Spieler an die „Glorious Revolution of Treacle Mine Road“ aus Nightwatch von Terry Prattchett erinnern) Den Ton gibt ein Altweibel der Garde namens Johnathan Kiel an.

Es trifft alle

Die Helden treffen auf eine überrannte Nachbarschaftsbarrikade im Basarviertel, im Viertel brennt es, und überall liegen Leichen herum. Anscheinend haben hier besonders Gottlose gewütet, wie man an der Schändung des Peraineschreins sehen kann. Der alten Geweihten Elara Bretschen ist auf den Stufen zum Altar die Kehle



durchgeschnitten worden. Neben und auf dem Altar liegen die unbekleideten Leichen von mehreren jungen Frauen und Mädchen, denen es noch schlimmer ergangen ist. Geht man nach der Anzahl der Toten, so halten sich die mit roten Kopftüchern gekennzeichneten Aramyas und Docenyos ungefähr die Waage. Die Aramyas waren allerdings erstaunlich gut bewaffnet – wahrscheinlich handelte es sich um arbeitslose Söldner aus dem Aramviertel. Gesiegt haben offenbar die Aramyas, und die Grausamkeit, mit der sie vorgegangen sind, spottet jeder Beschreibung. Kaum eine Leiche, die nicht bestialisch verstümmelt ist. Hier gibt es nichts mehr zu helfen.

Die Ehre eines Kriegers

In einer Gasse umgeben von den grausam entstellten Leichen einer novadischen Familie liegt ein von Hackmessern und Spießen getöteter almadanischer Cavalliero (**Alriggio Brentano ya Nemento**), der sich offenbar dem Mob entgegen gestellt hat. Ist es den Helden bisher nicht gelungen, ausreichend Mitkämpfer zu rekrutieren, können sie die Szene auch so gestalten, daß der Cavalliero – ein reisender Schwertgeselle - sich gerade mit Rapier und Linkhand dem (unter „Aufmarsch der Gladiatoren“ beschriebenen) Mob entgegenstellt um eine nur noch aus schwangerer Mutter, Großmutter und zwei kleinen Kindern bestehende Familie zu beschützen, die sich hinter ihm in einen Hauseingang kauern. Es verspricht ein völlig aussichtsloser Kampf zu werden, den der Mann aber offenbar zu kämpfen bereit ist, auch als die Anführerin, drohend ihr Fleischerbeil schwingend, ihm freien Abzug verspricht.:

Marktweib: Verschwinde, Du weichherziger Stutzer! Mit Dir haben wir nichts - aber mit diesem ungläubigen Pack wird jetzt abgerechnet! Wenn Du nicht die Beine in die Hand nimmst, weiden wir Dich gleich mit aus!"

Alriggio: „Bei der Herrin Rondra - *IHR KOMMT HIER NICHT VORBEI!*"

Mob: *Tötet ihn!*

Die sich aus einer Seitengasse oder von einem niedrigen Dach aus nähernden Helden hat noch niemand bemerkt. Wird der Mob ihrer ansichtig greift er sofort an. Siegen die Helden, so ist Alriggio, obzwar durcheinander und unsicher, durchaus bereit, ihnen zu helfen.

Alriggio: „Die Götter werden jene strafen, die heute in ihrem Namen morden und schänden: Bei der Herrin Rondra, ich werde euch helfen, diese Unglücklichen zu schützen!"

Wegschwimmen gilt nicht

Im Flußhafen haben sich zwei horasische Schiffsmannschaften (von der *Blauer Mahr* und der *Lisabelle*) verschanzt und feuern mit Bordwaffen (jeweils eine Hornisse pro Boot) Armbrüsten und Arbaletten auf alles, was sich nähert. Sie nehmen keine Flüchtlinge bei sich auf – außer vielleicht bei hohem Überreden/Betörentalent maximal zwei Dutzend Kinder und Frauen. Sie unterhalten mehrere Feuer, um ein gutes Schußfeld zu haben und geben sich nicht mit Warnrufen ab.

Andere Boote haben eilig abgelegt, sind umkämpft oder werden bereits geplündert bzw. brennen. Die Fähren über den Fluß sind alle auf der anderen Seite und weigern sich, herüber zu kommen.



Kein Zimmer frei

In der Karawanserei „Zum feisten Kamel“ – zu der zu gelangen schon immens schwierig ist, da man den Marktplatz (Sammelplatz eines Großen Mobs) oder die Lagerhäuser (letztere brennen zum großen Teil oder werden geplündert) passieren muß - tobt ein heftiger, völlig unübersichtlicher Kampf scheinbar jeder gegen jeden. Das Dach und das Tor sind in der Hand der Karawansereiwachen sowie den Garden eines Magiers aus Khunchom (**Hashid Mustafa**), dieser hat auf das Tor einen Fortifex gesprochen, im Inneren toben blutige Kämpfe. Sofern die Wache nicht sofort das Feuer auf die Helden eröffnet weisen sie sie ab, da die Karawanserei keine Zuflucht bieten kann.

Geschlossene Gesellschaft

Die Stadttore sind besetzt von Garde und/oder Mob, der niemanden herauslassen will „um die Sandfresser zu Hilfe zu holen“. Da es hier kein Durchkommen geben wird können die Helden schon an den Feuern und dem dichten Pulk von Bewaffneten erkennen, die dort herumlungern.

Jemand, der die Helden am Abend noch freundlich begrüßt hat – eine Schankmaid, ein Handwerker oder Hausdiener etwa – hetzt nun im Blutrausch den Mob auf sie: „Da sind noch so ein paar verdammte Sandfresser!“

Höhepunkt

Ein großer Mob, weit über hundert Mann stark, zu dem auch Gardisten gehören hat sich im östlichen Emeraldviertel vor dem Bethaus Rastullahs zusammen gerottet. Nachdem sie sich ordentlich Mut angetrunken und gegenseitig aufgeheizt haben, versucht die Menge mit Hilfe eines Rammbocks das Bethaus zu stürmen und es niederzubrennen.

Dort haben sich neben den Helden viele Verteidiger gesammelt – teils sogar docenyische Krieger, und bis nach Mitternacht wird der Tempel sich halten und eine leidlich sichere Zuflucht bieten. Dann aber geht es um alles oder nichts:

Durch die Fenster der Galerie erblickt ihr den prall gefüllten Platz vor dem Bethaus. Feuerschein beleuchtet die haßverzerrten Gesichter. Ihr hört das Grölen der Meute, die Schreie der Unglücklichen, die es nicht mehr bis hierher geschafft haben und gnadenlos von der entfesselten Menge geschändet und niedergemetzelt werden. Auf manch einem Speiß steckt ein Kopf und die nackten Leiber der Ermordeten werden hohnlachend vor die Tempelstufen geworfen - erschreckend viele Kinder sind darunter. In der Mitte des Mobs macht ihr eine junge Frau mit wehendem blonden Haar und blutbesudeltem Spiegelpanzer aus, die einen knienden alten Mann mit ihrem Rondrakamm enthauptet. Der Kopf fliegt mehrere Schritt weit und die Menge johlt. Gleich darauf schubst man ihr ein weiteres Opfer vor die Füße, einen kaum zwölfjährigen Jungen, der schon am ganzen Körper blutet. Wieder hebt die Frau ihr Schwert. Gibt es noch Hoffnung, diesen Alptraum zu überleben?

Gegen ein Uhr morgens (oder etwa eine halbe Stunde, nachdem die Helden eingetroffen sind) ist der Mob jedoch zu groß, als daß der Tempel sich einfach so halten kann: Gelang es nicht, genügend Verteidiger in der Stadt aufzutreiben oder fällt einem Heldenmagier nichts außergewöhnliches ein, so erbricht der Mob die Tore, zündet den Tempel an und verbrennt die darin eingeschlossenen bei



lebendigem Leibe. Der Verbleib der Goldplastik „Rastullahs Lockenpracht“ – einer wichtigen Reliquie – wäre ab dann erst einmal ungeklärt.

Bei genügend Mut können die Helden beim Fall auf der Rückseite des Gebäudes einen Fluchtweg freikämpfen und für eine Weile freihalten, damit zumindest ein Teil der Flüchtlinge zum Tsatempel hin evakuiert werden kann...

Bevor es zum Sturm kommt, können Sie den Helden etwas Erholung zukommen lassen. Schildern sie, während draußen der Mob jöhlt, wie Verwundete verbunden werden. Ist ein Magier unter den Helden komplett astrallos, so kann ein Kaufmann, der sich hierher geflüchtet hat, vielleicht einen Astraltrank der Qualität B spenden, das gleiche gilt für einzelne Helden, die so schwer verwundet sind, daß sie beim besten Willen nichts mehr tun können: Diese dürfen sich vielleicht einen Heiltrank teilen, der zur Stärkung der Verteidiger an sie gereicht wird. Sie sollten damit aber nicht über ihre halbe Lebensenergie hinaus gehoben werden, schließlich handelt es sich nun um ein letztes Aufbäumen, einen letzten, verzweifelten Widerstand und nicht um das „Plätten des Bossmonsters“.

Der Sturm beginnt mit dem Einrammen des Tempeltors – je nachdem, wie viele Verteidiger im Tempel sind, gelingt es ihnen dann, dem Mob stand zu halten oder nicht – die Helden können hier noch einmal ihr volles Gewicht in die Waagschale werfen, aber sofern es ihnen nicht gelingt, für jeden „fehlenden“ Verteidiger einen Angreifer niederzustrecken (oder per Magie die Situation zu wenden) fällt der Tempel und es geschieht ein Blutbad, welches das bisherige noch in den Schatten stellt...



„Siegbedingung“



Der Tempel hält, wenn die Helden mindestens 36 Kämpfer dorthin schicken konnten, die aus aramyischen Mobs oder rechtschaffenen Gardistentrupps und Nachbarschaftsmilizen herausgelöst werden müssen – oder falls die Helden mittels eines magischen „Großereignisses“ den Mob zerstreuen können. (Ein „einfacher“ Ignisphero reicht nicht – die glaubhafte Illusion eines Götterwunders jedoch schon).

Wird der Angriff des Mobs abgewiesen, so zieht sich die Menge zurück und verläuft sich Großteils – an ein Verlassen des Tempels ist trotzdem nicht zu denken.

Das Morgengrauen, Abspann und Busse

Als der Morgen graut, ebbt das Morden langsam ab – das Töten geht in Plündern über. Die Schlächter werden langsam hungrig und müde, bei manchem regt sich sogar ein Gewissen oder zumindest die Angst zur Rechenschaft gezogen zu werden. Um die neunte Stunde herum rückt der aus Punin zurückkehrende Vogt mit seiner kompletten Garde in die Stadt ein und schafft mit vor Abscheu und Entsetzen leichenblassen Gesicht langsam Ordnung – die Leichen werden geborgen, Barrikaden abgebaut, Brände gelöscht und die Straßen gefegt – Widerstand regt sich nirgends.

Dann wird auf dem Markt Gericht gehalten. Und wie immer will es nun keiner gewesen sein... Irgendwelche Dämonenpaktierer waren es. Das Kalifat hat das Massaker provoziert und Banden eingeschleust, um einen Vorwand für den Angriff



zu haben. Agenten der schwarzen Lande waren es – sind nicht fast alle Tempel geschändet worden? Das ist doch der Beweis! *Wir* haben doch stets mit unseren Nachbarn im Frieden gelebt! Gegenseitige Schuldzuweisungen und die berechnete Angst vor Repressalien des Kalifats sind allerorten zu hören.

Dom Gwain geht es nicht in erster Linie um die Wahrheitsfindung sondern verständlicherweise um die Wiederherstellung des Friedens – und das erfordert Schuldige.

Um wenigstens den Anschein von Gerechtigkeit herzustellen läßt Dom Gwain eine Reihe von Leuten, die er tatsächlich für schuldig hält festnehmen – hierbei werden auch die (hoffentlich zu Recht) gerühmten Helden als Zeugen der Anklage gehört - und nach einem für aventurische Verhältnisse leidlich fairen Gerichtsverfahren (Dom Gwain hört sich beide Seiten an und entscheidet dann) vor dem Westtor aufhängen. Überführte Plünderer werden geächtet oder kahlgeschoren und verbannt. Als Zeugen treten vor allem auch Leute auf, denen die Helden geholfen haben. Anschließend werden öffentlich „Gerechte und Tapfere“ geehrt – sowohl Docenyos wie auch Aramyas, die sich in dieser Nacht durch Mut und Hilfsbereitschaft hervorgetan haben. Zu denen dürften auch und besonders die Helden gehören. Als weitere zu Ehre bringen bieten sich der Rondrageweihte **Perainho ya Leonal**, der Gardeleutnant **Borne Rondrian ya Tamran** und Altweibel **Jonathan Kiel** an.

Das Strafgericht dient – zusammen mit einem etwaigen Treffen im verwüsteten Hause Arif ben Barums als Abspann. Je nachdem, wie stark sich die Helden ins Zeug gelegt haben, gibt es in der Familie ihres Gastgebers kaum Tote zu beklagen – aber ein Treffen dort macht ohnehin nur Sinn, wenn die Helden sich um ihren Schutz bemüht haben.

Je nachdem, ob sie das Abenteuer in eine Kampagne einbauen oder es mehr ein sogenannter „one-shot“ ist, macht es Sinn, diese Szene länger auszuspielen oder auch nicht. Richten sie sich nach ihren Spielern – vielleicht wollen sie nach dem Gemetzel auch einfach etwas das Gefühl erleben und ausspielen, daß „das Böse“ geschlagen ist und wieder Frieden einkehrt, die Leute sehen, die sie gerettet haben und sich an dem Dank und der Zuneigung erfreuen, der ihnen dafür entgegen schlägt.

Der wirkliche Hintergrund des Massakers

Der wahre Hintergrund des Massakers ist im Rahmen dieses Abenteuers nicht von den Helden aufzudecken – dies ist auch nicht Gegenstand desselben, wandelt es den Charakter der Handlung doch weg vom Horror in ein Krimiabenteuer. Wollen die Helden sich im Laufe eines Anschlußabenteuers näher mit den Hintergründen befassen, so kann aus den folgenden Informationen ein entsprechendes Szenario entwickelt werden.

Eine Verschwörung von Weinhändlern wollte Dhachmani abhalten, Fuß in Omlad zu fassen und schreckte dabei angesichts des Versagens von halbherzig versuchter Bestechung und plump angefangener Einschüchterung vor Mord nicht zurück – auf sie und ihre Mittelsmänner geht der Überfall auf Hasan ben Barum und der Mord an der Familie ya Lamma zurück: Der junge Derbo ya Lamma wollte, nachdem er von konkreten Mordabsichten erfahren hatte, nicht mehr mitmachen. Seine Mitverschwörer entschieden sich, den für sie gefährlichen und unangenehmen Mitwisser zu beseitigen und es so „aussehen zu lassen, als ob es die Aramyas



waren“ – ein aus ihrer Sicht vielversprechender Plan, da Derbos ältester Buder, Kundwig ya Lamma, vor ein paar Wochen einen Aufruhr verbreitenden Wanderprediger während einer Auseinandersetzung („Störung des öffentlichen Friedens, Widerstand gegen die Staatsgewalt und Volksverhetzung“) erschlug, als dieser sich gegen seine Verhaftung und Vorführung vor Dom Gwain widersetzte. Sie haben allerdings absolut nicht mit einem solchen Massaker gerechnet und teilweise selbst darunter stark gelitten, drei Mitverschwörer sind sogar umgekommen: Einer, Dom Christophero aus Aquenau sogar dabei, als er versuchte, seinem aramyschen Nachbarn Unterschlupf und Schutz zu gewähren. Die anderen beiden wurden ebenfalls Opfer des Mobs: Pasquale Pietro da Utharro, als sein Haus von einer Unterweltbande geplündert wurde und Donna Elvira aus Albesh, die beim Versuch, mit einigen Söldlingen ihr Lagerhaus zu verteidigen ihr Ende fand.

Der Belkelelkultist Holgi Buntig nutzte mit seinem kleinen Zirkel die Gelegenheit, seiner Herrin zu frönen. Die Helden haben ihn und seine wenigen Gefolgen erschlagen, als er die Rahjageweihete töten wollte. (Hoffentlich waren sie so heldenhaft).

Zwei Unterweltbanden aus dem Aramviertel nutzten die Gelegenheit, in Viertel der Reichen einzudringen und nach Herzenslust zu plündern. Die Religion war ihnen vollkommen egal.

All dies wurde noch befördert durch die **Entschlußschwäche Cavalliera Donnavantas**, der Vertreterin von Dom Gwain, die als es los ging, nicht alle Kräfte mobilisierte und für Ruhe sorgte, solange es noch ging. Sie kommt, abgesehen von einem inoffiziellen Rüffel Dom Gwains, ungeschoren davon.

Ergebnis: Viele hundert Tote, Rhajatempel und Peraineschrein geschändet, die Perainegeweihete erschlagen, Rondra- und Rahjageweihete verletzt, Rastullahtempel beschädigt oder niedergebrannt.

Die offizielle Schuld wird auf Agenten der Schwarzen Lande geschoben, die die Glaubensrichtungen gegeneinander aufhetzen sollten. Ein paar Helden (die Helden, so sie überlebt haben) werden ausgezeichnet.

Abenteuerepunkte und Belohnungen

Primärziele

- (1) Unschuldige retten: Notieren sie jeden Verwundeten, dem die Helden geholfen, jeden Wehrlosen, den sie gerettet haben. Sollten sie mehr als fünfzig gerettet haben, werden sie Ehrenbürger der Stadt. (100 AP)
- (2) Bethaus des Rastullah schützen. Überreden/überzeugen sie mehr als 36 Kämpfer zur Verteidigung, dann hält das Bethaus dem Mob automatisch stand. Durch durchhalteintensive Kämpfe oder massiven und kreativen Magieeinsatz ist es aber auch anders zu erreichen. (100 AP)

Sekundärziele:

- (1) Die Familie Yashabi schützen (50 AP)
- (2) Die Sharisad Ayisala saba Laina retten (20 AP)
- (3) Die Rahjageweihete Tanashina von Soroban retten (20 AP)



(4) Einige Mobanführer identifizieren und am 14. Ingerimm zur Anklage bringen. (jeweils 10 AP)

- Mosan ibn Raschid ben Yarum, aramyischer Söldner (tötete die Perainegeweihte und gibt bei der Verteidigung des Bethauses ggf. damit an)
- Fleischhauerin Nadyna Hibbelig (Die Helden haben sie erkannt, als sie ein Kleinkind vom Dach auf die Straße warf)
- Rondrakolythin Bethyna Kesselmacher (stigmatisiert durch nicht abwaschbares Blut) Sie hat auf dem Markt innerhalb nicht einer Stunde fast dreissig wehrlose Menschen enthauptet...
- Der Koch Budeus Karnickelzahn (wird identifiziert als einer der Anführer, der den Tempel bestürmt hat.)
- Holgi Bunting ein Belkelepaktierer, der versuchte, die Rahjageweihte zu vergewaltigen und zu ermorden. (Dieser sollte eigentlich schon tot sein) (identifizierbar an einem eigentümlich blutunterlaufenen linken Auge)

Leute, denen die Helden das Leben gerettet haben, sind in Zukunft natürlich bereit, sich dafür zu revanchieren. Das können Empfehlungen an fremde Kaufherren, gewährte Gastfreundschaft, besonders gute Preise und ähnliches sein. Bei der überlebenden zwölfgöttlichen Geweihenschaft wie auch dem Mawdli des Rastullahtempels genießen die Helden zukünftig einen guten Ruf. Haben die Helden die Erstürmung des Bethauses verhindert und die Ehrenbürgerwürde Omlads erlangt, so ist eine Steigerung des SO um 1 Punkt im Mittelreich wie im Kalifat (sofern noch unter 10) durchaus angebracht.



Anhang

Gegner

Mobs und Mörder

Die Mobs bestehen zum größten Teil aus Zivilisten – schlecht ausgebildeten und ausgerüsteten Kämpfern, die sich auf die Überzahl verlassen und sich meist im Bluttausch befinden. Ihre Waffen bestehen vornehmlich aus Speießen, Fleischhauern, Messern und Nagelkeulen. Zu ihren Anführern schwingen sich Söldner, Gardisten und Abenteurer auf, die den Helden ebenbürtig bis überlegen sein können.

Plünderer

Fleischermesser/Nagelkeule/schartiger

Säbel: INI 9+W6

AT: 10 PA: 7 TP: 1W6+2 DK: N bzw. H

Speiß/Speer: INI 10+W6

AT: 11 PA: 9 TP: 1W6+5 DK: S

Faust: INI: 10+W6

AT 13 PA: 11 TP(A): 1W6+1 DK: H

Kurzbogen: INI: 10+W6 (nicht jeder hat einen)

AT 12 TP: 1W6+4 (maximal 12 Pfeile)

LeP: 28 **AuP:** 31 **KO:** 11 **MR:** 2 **G7:** 7

RS: 0 (einfache, oft bereits blutverschmierte Kleidung)

Ausweichen: 7

Vor-/Nachteil: Bluttausch

Sonderfertigkeiten: -

Besondere Talente: -

Mobanführer (Gardist)

Säbel: INI 11+W6

AT: 15 PA: 13 TP: 1W6+3 DK: N

Dolch: INI 11+W6

AT: 13 PA: 12 TP: 1W6+1 DK: H

Hellebarde: INI 11+W6

AT: 15 PA: 11 TP: 1W6+5 DK: H

Faust: INI: 10+W6

AT 13 PA: 11 TP(A): 1W6+1 DK: H

LeP: 33 **AuP:** 33 **KO:** 13 **MR:** 3 **G7:** 7

RS: 5 (Krötenhaut, Morion)

Ausweichen: 10

Vor-/Nachteil: Eisern, Ortskenntnis(Omlad)

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Ausweichen I, Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Meisterparade, Kampfreflexe

Besondere Talente: erfahren in Gassenwissen, Überreden, Athletik.

Mobanführer (Söldner)

Säbel: INI 10+W6

AT: 14 PA: 12 TP: 1W6+3 DK: N

Dolch: INI 10+W6

AT: 12 PA: 10 TP: 1W6+1 DK: H

Faust: INI: 10+W6

AT 13 PA: 11 TP(A): 1W6+1 DK: H

LeP: 30 **AuP:** 33 **KO:** 13 **MR:** 3 **G7:** 7

RS: 3 (Krötenhaut)

Ausweichen: 10

Vor-/Nachteil: Eisern, Ortskenntnis(Omlad)

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Ausweichen I, Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Meisterparade

Besondere Talente: erfahren in Gassenwissen, überreden, Athletik.

Das wichtigste für einen Held im Kampf gegen den Mob ist es, ihn auf Distanz zu halten. Ist erst einmal der Gegner auf Distanzklasse H heran, ziehen Dutzende von Händen den Helden zu Boden und reißen ihn förmlich in Stücke. Gerade die Sonderfertigkeit „Befreiungsschlag“ kann hier gute Dienste leisten.

Bedenken Sie die Überzahlregeln und die Aufaddition der Schadenspunkte durch die vielen Kämpfe – die Helden haben keine Möglichkeit der Regeneration..

Fürchten (und behindern) sie auch keine „Scharfschützen“ unter den Helden – kein Köcher hat mehr als 25 Pfeile und die Mobs sind groß – und notfalls ist ein mit Armbrust oder Bogen bewaffneter Söldner/Gardist dabei, der etwas dagegen hält.



Wenn die Helden sich schwertschwingend auf einem mehr als ein Dutzend starken blutrünstigen Mob stürzen wollen, dann haben sie den Mob falsch dargestellt (und sollten die Helden vorübergehend ein paar Kampferfolge feiern lassen, bis der Pöbel Verstärkung bekommt) oder die Helden wollen es einfach wissen (in diesem Fall wird wohl einer, mehrere oder gar alle sterben)

Es gibt kaum einen furchtbareren Gegner als einen entfesselten Mob. Er fegt einzelne einfach hinweg, die sich ihm entgegenstellen, kennt keine Gnade und kein Mitleid, er hat tausend Augen und ist stets auf der Suche nach neuen Opfern.

Vor allem: Mob ist Mob – egal ob Docenyo oder Aramya – die Bande zieht mordend und plündernd auf der Suche nach Opfern durch die Straßen. Aramyische Mobs sind nicht auf Seiten der Helden, sie sind nur nicht deren direkte Gegner (sofern sie die Helden rechtzeitig als Aramyas erkennen). Und schon ein unbedachtes Wort kann selbst das ändern... Nur mit sehr großem Überredungsgeschick läßt sich ein brandschatzender Aramyamob dazu bewegen, das Bethaus zu schützen oder sonst etwas nützliches zu tun.

Größere Mobs (mehr als ein Dutzend Teilnehmer) sind kaum zu beruhigen aber durchaus ablenkbar (etwa durch den Hinweis auf ein angeblich lohnenderes Ziel) oder in Panik zu versetzen (Durch glaubhafte Einschüchterung). Ein Ignisphero (solange der Mob noch nicht zu aufgeheizt und groß ist), eine furchterregende Illusion, ein Dschinn oder gar ein Dämon tun durchaus ihren Dienst. Gönnen sie ihren Spielern Zwischenerfolge und Etappensiege.

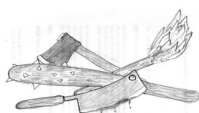
Kleinere Gruppen

Fällt die Kopfzahl eines Mobs unter **sieben**, so können gesellschaftliche Talente durchaus zur Beruhigung, der Appell ans Gewissen oder die Vernunft Erfolg haben. Gerade hier können die Helden Verteidiger für das Bethaus des Rastullah oder den Tsatempel finden. Kleine aramyische Mobs kommen vornehmlich aus dem Armenvierteln – und sie sind sicher nicht gekommen, um die Häuser der Reichen zu schützen.

Mitglieder sind:	Passieren lassen	Sich zerstreuen	Mitkämpfen
Docenyos (beim Plündern)	+5-[Anzahl Helden]	+9-[Anzahl Helden]	+12
Docenyos (umherziehend)	+3	+7	+10
Aramyas (beim Plündern)	-1	+5	+7
Aramyas (selber auf der Flucht)	Keine Probe notwendig	+7	+3

Kampf mit vielen Beteiligten

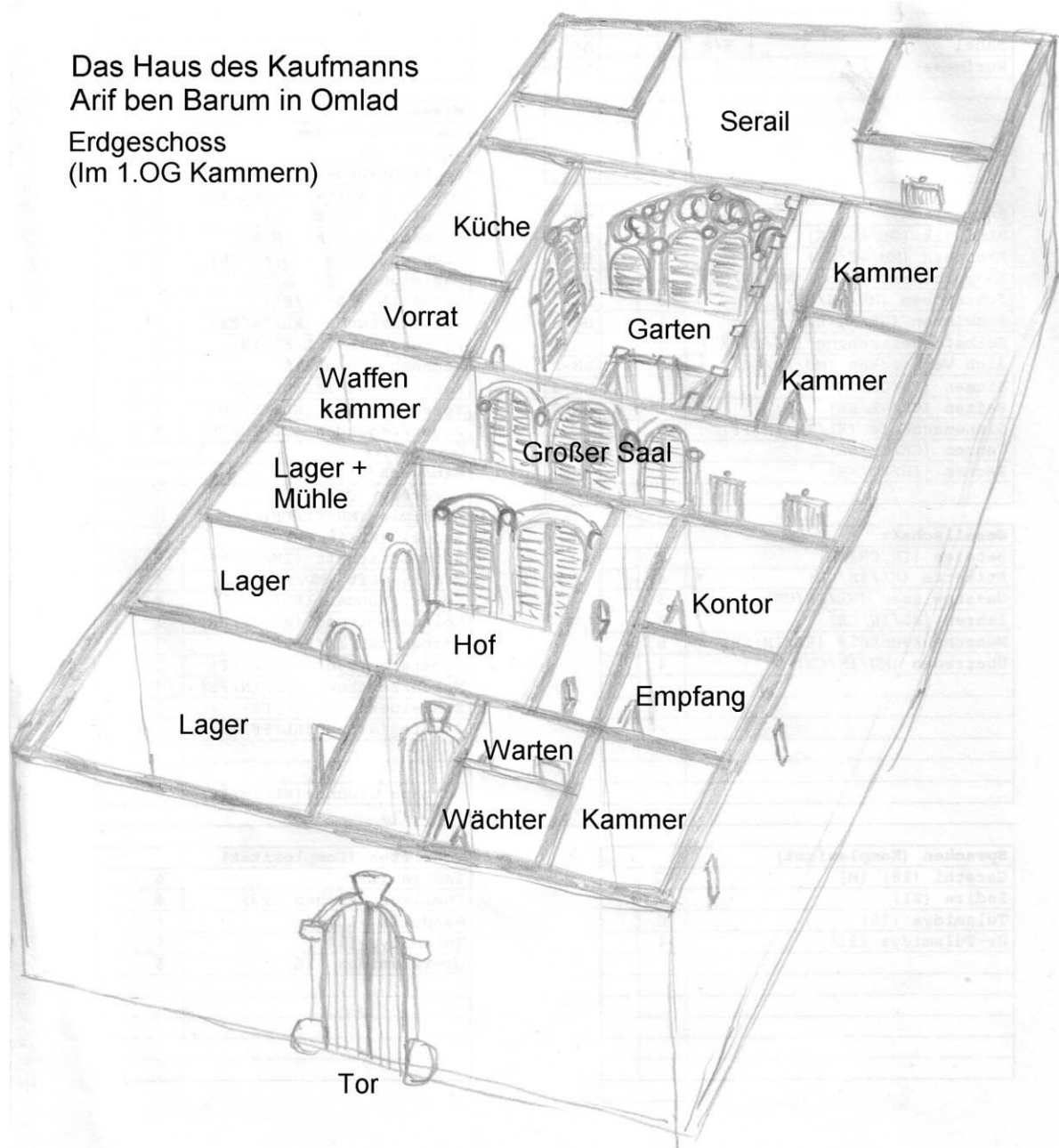
Mit etwas Geschick müssen die Helden kaum jemals alleine kämpfen, und erfahrungsgemäß kostet es viel Zeit und bringt wenig Spannung für die Spieler, zuzusehen, wie der Kampf zwischen Alrik Docenyo und Ahmed Aramya hin und her wogt. Als Faustregel reduzieren sie die Aktionen der Unterstützer der Helden auf wenige Sätze ohne großes Herumgewürfel, damit sich das Geschehen einigermaßen schnell entwickelt. Zwischendurch kann immer eine Aktion zugunsten der Helden eingeschoben werden: Ein Gegner, der den Patzer eines der Helden ausnutzen will,



wird von Nichte Yasmina oder Vetter Kabar geblockt, oder ein Held schützt einen der Mitstreiter, der von hinten angegangen wird.

Geben sie Helden mit Kriegskunst bei gelungenen Proben taktische Vorteile – Eine Wahl des Kampfplatzes, an dem sie nicht so schnell umgangen werden können oder der Mob keinen guten Anlauf hat.

Das Haus von Arif ben Barum im Emeraldviertel.



Die Gästeliste für die Hochzeit von Kasim und Jeshida

Die Familie Yashabi („ben Barum“) (Seite des Bräutigams)

Arif ben Barum, ca. 50, Kaufmann aus Omlad, Vater des Bräutigams, Familienoberhaupt. Begnadeter Verhandler, der den Reichtum seiner Familie begründet hat. Viele sehr gute Beziehungen zu anderen Handelshäusern auf



niederer und mittlerer Ebene, stets offen für neue Geschäftsideen. Trotz Rastullahglaubens sehr reichstreu – setzt sehr starke Hoffnungen darauf, das die Hochzeit zwischen Selindian und Prinzessin Tulameth doch noch vollzogen wird und vielleicht „Rastullah unseren Herrn Selindian erleuchte“.

Kasim ibn Arif, ca. 18, sein ältester Sohn: aufgeweckt und mutig, kann leidlich den Khunchomer führen, tritt in Vaters Fußstapfen.

Hasan ben Barum, ca. 50, Kaufmann aus Fasar, Gewürze und Tuche und was sich sonst so ergibt, ein Mann mit „Nase für's Geschäft“. Auch ein reisefreudiger Mann, der sehr oft in Khunchomn weil und sehr gute Beziehungen auf mittlerer Ebene zum Handelshaus Dhachmani unterhält (mit denen er als guter Kaufmann allerdings nicht angibt).

Nedisha, 15, seine jüngste Tochter, tanzt sehr gut und gerne.

Onkel **Alek** (36) mit Frau **Mhasala** (29), Tochter (11) und Sohn (9) aus Malkid:

Die angeheiratete und verwitwete Tante **Nahatina** (43) aus Zorgan (Aranien) mit zwei Töchtern Eleonora (14) und Yasmina (17, Fähnrich aus Baburin). Trotz ihrer „komischen“ Sitten ist die Tante sehr beliebt im Familienkreis, außerdem ist sie eine erfolgreiche Tuch- (bedruckte Stoffe) und Gewürzhändlerin (vornehmlich Curry und Pfeffer, Arangenöle, aber auch Horuschen und sogar Yaganüsse)

Arifs Ehefrau **Mylhie**, (45), kluge, stolze und ehrgeizige Frau aus einer Offiziersfamilie in Al'Muktur, aktiver im Geschäft als zugegeben wird. Wohlmeinend aber auch zuweilen sehr streng. Abergläubisch.

Zwei weitere minderjährige Söhne (6 und 9) – zumindest einer davon soll Offizier in der kaiserlichen Armee werden.

Zwei minderjährige Töchter (11 und 13).

Hasans und Arifs Mutter **Serafina** (72) stolze und friedliche Matriarchin, gute Organisatorin, auf Ausgleich bedacht. (Tochter eines armen Fischers)

Abdul el Kabriri (45), Vetter aus Buqutah (in Gorien), hat eine Karawane Sklaven und Tuche verloren (oder besser: seinen Anteil daran).

Die Familie Mahman (ben Ahmed) (Seite der Braut)

Torum Hasan ben Ahmed, ca. 60, Kaufmann aus der Oase Virinlassih, sehr selbstbewußt um nicht zu sagen eitel, erheblich überschätzte Beziehungen zu den ya Stozzas (Horasreich) und Tiurakis (Liebliches Feld), ist genau wie seine Frau froh, von acht Töchtern nun auch die letzte standesgemäß unter die Haube gebracht zu haben. Sein Geschäft besteht hauptsächlich in einer Mittlerrolle zwischen Rechtgläubigen, die nicht mit Ungläubigen direkten Handel treiben wollen.

Jeshida, ca. 18, die Braut von Kasim: ausgesprochen hübsch, schüchtern, freut sich immens, hat etwas Angst vor der Schwiegermutter.

Sahbyie, ca. 55, Mutter der Braut. Eine böartige alte Scharteke von immensen Ausmaßen. Redet nicht mit fremden Männern und beobachtet alles sehr genau (Neid 7, Grausamkeit 3, Rachsucht 8) und kommentiert in Zimmerlautstärke.

Tante **Nayalie**, ca. 45, verwitwete Schwester Sahbyies, nett, hilfsbereit aber total verschüchtert, da von letzterer konstant tyrannisiert.

Onkel **Jublai ben Hasan** (ca. 45) mit Frau **Arischa** (20) aus Punin. Behauptet, schon wiederholt Elfen gesehen zu haben.

Neffe **Kabar ibn Ahmed ben Nasir** aus der Oase Alam Terek, ca. 25, eher glückloser aber sehr unterhaltsamer Kaufmann. Beherrscht allerlei Gaukeleien und ein (für einen Kaufmann) recht guter Reiter und Bogenschütze.

Vetter **Jalai**, ca. 17, aus Oberfels: Ehrgeizig, höflich, beinahe glatt, arbeitet in Oberfels in einem Kontor der Ungläubigen und soll „bald heiraten“.



Nicht verwandte Gäste

Ahar ibn Ali Balstek (60), Inhaber der Teestube „Zum Abendlicht“ mit neuer Frau Yalhie (22), Sohn aus erster Ehe Ahmed (17). Umgänglicher Mann, der viele Geschichten erzählen kann. Er meint, daß es in der Stadt „brodelt“.

Jublai ibn Chabar Sarukan (51), Hafeninspektor. Läßt sich über den Geiz der Kaufleute aus. (Anwesende „natürlich“ ausgenommen).

Das Hochzeitsprogramm

Essen und Trinken – beides möglichst im Übermaß - nimmt auf einer Hochzeit auf jeden Fall einen großen Raum ein. Da man sozusagen „in der Familie“ und „im Haus“ ist, tragen die meisten Frauen (abgesehen von der tiefverschleierten Braut) allenfalls einen seidenen Gesichtsschleier. Dazu wird getanzt – getrennt nach Geschlechtern selbstverständlich.

Als Höhepunkt und Abschluß tritt die rahjagläubige Sharisad Ayisala saba Laina auf, begleitet durch ihre drei Musikantinnen/Unterstützungstänzerinnen Naesha, Luna und Marada. Sie tanzt mehrere Tänze, am Schluß und Krönung einen recht gewagten Schleiertanz, der die Brautleute in Wallung bringen soll (und nicht nur die) und die Brautmutter schnauben läßt.

Halten sie die Hochzeit eher kurz und nutzen sie die Zeit, einigen Familienmitgliedern anhand der oben aufgeführten Informationen ein Gesicht zu geben, damit die Helden anschließend ihre Haut nicht für völlig Unbekannte zu Markte tragen.

Personenindex

In Omlad

Oberst (Dom) Gwain Isonzo von Harmamud

ca. 50 Statthalter Omlads, erfahrener Recke und Marschall
Selindian Hals, ehemaliger Answinist. Sobald er wieder in
der Stadt ist, kehrt Ruhe ein

Cavalliera Jesabella Donnavanta

ca. 35 stellvertretende Statthalterin, verdankt ihren Posten ihrer
Familie, war schlicht und einfach überfordert.

Die Familie Yashabi („ben Barum“)

Arif ben Barum	ca. 50 Kaufmann aus Omlad
Kasim	ca. 18 sein ältester Sohn
Jeshida	ca. 18 Braut von Kasim
Hasan ben Barum	ca. 50 Kaufmann aus Fasar
Nedisha	15 seine Tochter
Motomoto	ca. 40 sein Mohasklave
Lana	16 seine Sklavin

Die Familie ya Lamma

Kundwig ya Lamma ca. 32 Gardeoffizier (Rachsüchtig und Jähzornig)
Ältester Bruder

Derbo ya Lamma ca. 28 Kaufmann aus Omlad (Weinfernhandel)
Jüngerer Bruder.

Tsalind ca. 25 Ehefrau von Derbo

wird ermordet



Yasmine	ca. 2	ihre jüngste Tochter	
Halmo	ca. 6	ihr Sohn	wird ermordet

Die Familie Kandarar („ben Faisaf“)

Jalob ben Faisaf ca. 30 Vertreter von Dhachmani

Adamo y Refano	ca. 40	Borongeweiheter (Puniner Ritus)	
Ahar ibn Ali Balstek	ca. 60	Wirt der Teestube „Zum Abendlicht“	
Alriggio Brentano ya Nemento	ca. 25	ein tapferer Kämpfer, würde einen guten Helden abgeben	
Ayisala saba Laina	ca. 19	begabte tulamidische Sharisad, Rahjagläubig.	
Bethyna Kesselmacher	ca. 25	Akolythin des Rondratempels, rastet nach dem Tod ihres Bruders vollkommen aus und wird zur Blutsäuerin	
Borne Rondrian ya Tamran	ca. 22	Leutnant der Stadtgarde, das Herz am rechten Fleck, hält das Wachhaus am Markt und rettet einige Flüchtlinge	
Holgi Buntig	ca. 30	Koch einer Garküche am Markt, ehemaliger Söldner, Belkelelpaktierer, ergreift begierig die Gelegenheit beim Schopfe, seinem liebsten Zeitvertreib zu frönen: morden und schänden	
Dom Christophero aus Aquenau	ca. 50	Weinhändler, Mitglied der Verschwörung	wird ermordet
Donna Elvira aus Albesh	ca. 45	Weinfernhandlerin, Verschwörerin	wird ermordet
Elara Bretschen	ca. 70	Perainegeweihte Omlads	wird ermordet
Hashid Mustafa	ca. 45	Magier aus Khunchom, beherrscht den Fortifex ganz Vorzüglich.	
Budeus Karnickelzahn	ca. 30	Koch in einer Garküche am Markt, ist beim Blutbad ganz vorne dabei. Hat auf dem Arm eine auffällige Drachentätowierung.	
Lisman ya Pontos	ca. 40	Ein tulamidischer Magier, der in seiner Hast, sich einen unbesiegbaren Leibwächter zu beschwören seinen letzten Fehler machte.	wird ermordet
Pasquale Pietro da Utharro	ca. 55	Fernhändler (Wein & Stoffe) aus Omlad, besitzt mehrere Flußschiffe	wird ermordet
Perainho ya Leonal	ca. 45	Der Rondrageweihte Omlads. Macht seiner Göttin Ehre.	
Tanashina von Soroban	ca. 21	Rahjageweihte Omlads,	

In Ferchaba

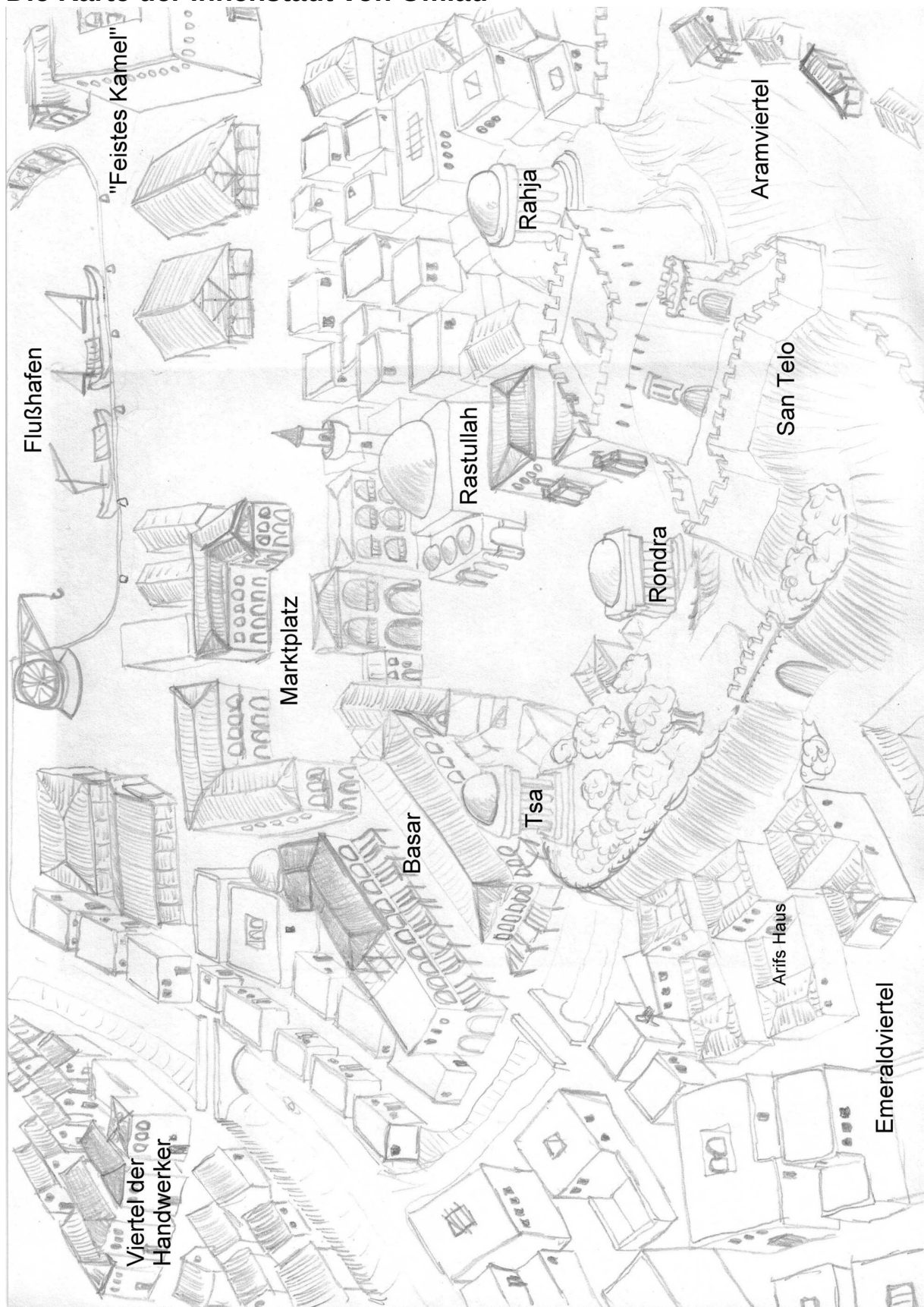
Bey Keshmal al Harim ca. 50 Statthalter des Kalifen in Ferchaba, hat nur einen kurzen Gastauftritt

In Al'Mahrim/Eslamabad

Abu Halesch ca. 45 Wirt des „Blühenden Pfirsichs“, sieht aus wie ein Ringer.

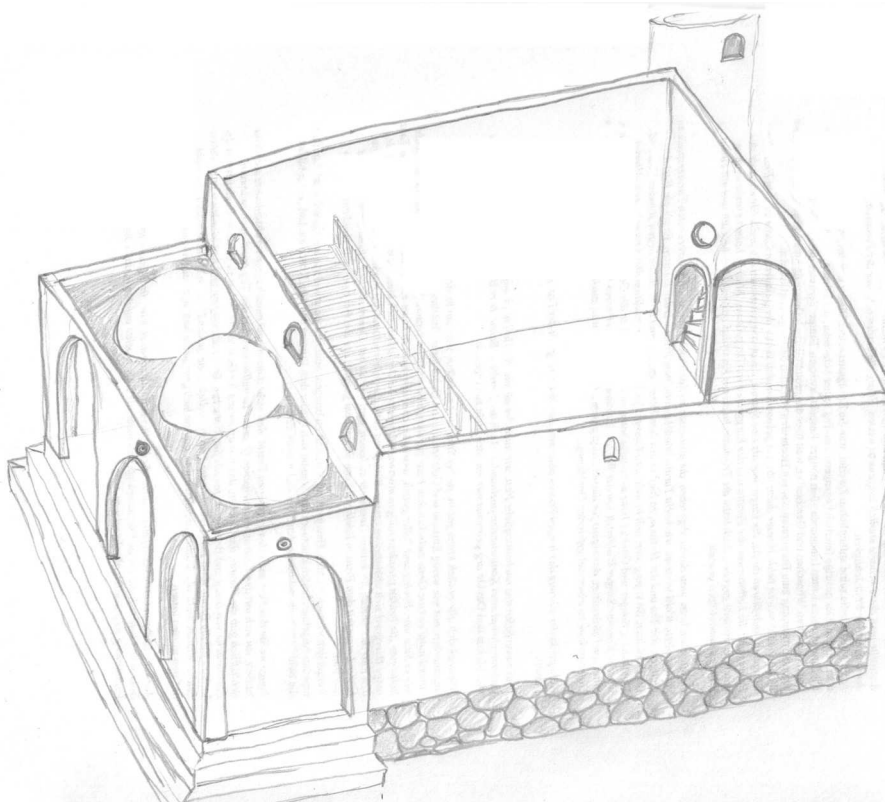


Die Karte der Innenstadt von Omlad



Grundriss des Bethauses

Das Bethaus ist eigentlich nur ein beinahe quadratischer Bau mit einer über eine Treppe erreichbaren Galerie und einem pfeilergestützten Vorbau. Durch die Fenster der Galerie können Helden auf das Vordach, und von dort gegebenenfalls auf das Hauptdach mit der großen Kuppel gelangen (z.B. zwecks Schußwaffengebrauch). Links neben der Nische in der Rückwand, in der „Rastullahs Lockenpracht“ ausgestellt ist, führt eine Wendeltreppe zum Minarett hinauf. Rechts neben der Nische gibt es eine kleine Hintertür, die in ein enges Gäßchen führt.



Pogromgerüchte

Bricht der Wahnsinn erst einmal aus, machen die abstrusesten Gerüchte die Runde – und werden geglaubt. Am Morgen danach mögen sie zudem als selbstgerecht bis weinerlich vorgebrachte Rechtfertigungen zu hören sein. Manche haben ein Körnchen Wahrheit, machen sind einfach nur hanebüchener Blödsinn.

- ❖ Das Kalifat hat Söldner eingeschleust, um die Stadt zu übernehmen – In Ferchaba steht schon ein ganzes Heer bereit, um einzurücken.
- ❖ Die Aramyas bringen heute Nacht alle Erstgeborenen Kinder der Docenyos um.
- ❖ Die Docenyos bringen heute Nacht alle Erstgeborenen Kinder der Aramyas um.
- ❖ Die Arayas wollen heute nacht das Aramviertel niederbrennen.
- ❖ Die Heptarchen haben eine Bande geschickt, um ein geheimes Artefakt aus dem Verlies der Festung zu bergen und der ganze Aufruhr ist nur Ablenkung.
- ❖ Selindian Hal hat das Blutbad angeordnet, um einen Kriegsvorwand gegen das Kalifat zu haben und Prinzessin Tulameth nicht heiraten zu müssen.
- ❖ Prinzessin Tulameth hat das Blutbad angezettelt, um dem Kalifat einen Kriegsvorwand zu verschaffen.



- ❖ Anhänger des Namenlosen töten in dieser Nacht alle am 13. eines Monats geborenen 13jährigen.
- ❖ Es ist ein Bandenkrieg zwischen den „Rotschöpfen“ und der „Hafengilde“
- ❖ Almadaner Magnaten wollen sich heute Nacht die alteingesessene aramyische Konkurrenz vom Halse schaffen.
- ❖ Der Auserwählte des Herrn der Rache geht in Gestalt eines riesigen, aufrecht wandelnden Tigers um und verbreitet Wahnsinn und Blutrausch – und er nimmt die Seele jedes Getöteten direkt mit in die Niederhöllen!
- ❖ Agenten der schwarzen Lande schänden heute Nacht alle Tempel.
- ❖ Puniner Magnaten haben den Aufruhr angezettelt um den Handelsplatz zu schwächen.
- ❖ Durch die Gassen wandeln blutbesudelte Untote, die mit gewöhnlichen Waffen nicht zu verletzen sind und alle zerreißen, die ihnen in die Klauen geraten.

Hintergrund zum Abenteuer

- ❖ Näheres zu Omlad finden Sie in der Regionalspielhilfe **Herz des Reiches** auf Seite 149 f. Eine Beschreibung zum Statthalter Dom Gwain finden sie auf Seite 182. Ab Seite 132 finden sie Einzelheiten über den Glaubenskonflikt zwischen Aramyas und Docenyos.
- ❖ Näheres zu Eslamabad und Ferchaba finden sie der Regionalspielhilfe **Raschtuls Atem** auf den Seiten 58 und 59.

Vorschläge für Musikalische Untermalung

- ❖ Für den Mob: Filmmusik zu Van Helsing („Burn it down!“)
- ❖ „Dunkle“ Stücke aus der Musik zu den „Herrn der Ringe“ Filmen (Mordor, The Dark Rider etc.)
- ❖ Filmmusik zu Braveheart
- ❖ Eventuell zur Hochzeit: Lohengrin

Anregungen zum Abenteuer

- ❖ Historische Beschreibungen der Bartholomäusnacht in Paris 1572.
- ❖ „Night Watch“ von Terry Prattchett
- ❖ Der Film „Die Bartholomäusnacht – La reine Margot“
- ❖ Der Film „Resident Evil – Apocalypse“
- ❖ Der Film „Hotel Ruanda“
- ❖ Das Gemälde von Francois Dubois „Das Massaker der Bartholomäusnacht“
- ❖ Und nicht zuletzt Berichte über die Gemetzel neuerer Zeit – von Jugoslawien bis Ruanda... es braucht keine Dämonen, damit ganz normale Menschen über ihre Nachbarn herfallen und sie abschlachten.

