

ERBEN DES ZORNS

VON PIKLAS REIPKE

EIN ABENTEUER FÜR EINEN ERFAHRENEN MEISTER UND
3 BIS 5 EBENSOLCHE SPIELER UND IHRE HELDEN

FÜR TODESMÜTIGES PROBESPIELEN UND DIE LEICHTFERTIG GEÄUßERTE BEMERKUNG
"LASS' UNS MAL LANGSAM MIT EIN PAAR AUFWÄRM-WÖLFEN ANFANGEN"

CHAPEAU AN DIE WAHREN HELDEN DIESES ABENTEUERS:

SOPJA AREND, MALTE BORNKAMM, DANIEL ECK, MIKE GERMUTH,
FRANK HAGENHOFF, CLEMENS KAPLER UND TOBIAS RAHM

MEIN SPEZIELLER DANK FÜR MANNIGFACHE IDEEN UND MORALISCHE UNTERSTÜTZUNG
SOWIE AUSDAUERNDEN UMGREIFEN DES GESAMTEN PLOTS GILT:

FRANK WILCO BARTELS, PETER DIENH, UTA EPPERS, MAGNUS ERPING, LENA FALKEPHAGEN,
LARS FEDDERH, THOMAS FIPP, JAN UND DENISE KRUG, STEFAN KÜPPERS, KATHRIN LIEB,
GREGOR ROT UND ANTON WESTE

İNHALT

ZUM GELEİT	5
ZEITREISE	5
VERGANGENHEIT – DER HINTERGRUND	5
GEGENWART UND ZUKUNFT – DIE REISEROUTE	6
REISEVORBEREITUNGEN	7
AUFBRUCH	11
TREFFPUNKT THEP	11
AUF INS GEFECHT	11
ERSTE STATION: PUPİP	16
VOR VERSCHLOSSENEN TÖREN	16
SECHS TAGE IN PUPİP	19
DES KAPZLERS RUF	25
STROMABWÄRTS	29
ZWEITE STATION: BRİG-LO	30
WILLKOMMEN IN BRİG-LO	33
DER MUCHACHO	37
RECONQUISTA!	37
DIE TOREROQUESTA	39
DAS PÄCHTLICHE GRÄBERFELD	40
AUFBRUCH	43
AMHALLAN – İN FEINDES LAND	43
PALAST DJER AL'MOUĞİR	44
DURCH FEINDES LAND	47
DIE KSAR FERCHABA	48
DIE AMHASHAL VON FERCHABA – DIE FESTUNG DES BEYS	49
TRÄUME EINES DRACHEN	55
SCHRİFTSTUDIUM	56
FASALLEH – DAS FEST DES BEYS	57
ERBEN DES ZORİS	59
AUF DEN SCHWİNGEN DES DRACHEN	59
ANFLUG AUF RASCHTULS TURM	60
DIE KULTSTÄTTE – FİPALE, TEİL I	62
KAMPF GEGEN DIE ERBEN DES ZORİS – FİPALE, TEİL 2	63
DER VORHANG SCHLİEßT SICH UND LÄßT MANÇHE FRAGE OFFEN	65
DER MÜHE LOHN – ABSCHIED IN BRİG-LO	65
ANHANG I: ZEİTTAFEL	66
ANHANG 2: KOPİERVORLAGEN	67



ZUM GELEIT

Liebe Spielleiterin, lieber Spielleiter!

Seien Sie auf das Herzlichste willkommen heißen am Yaquir, der silbern schimmernden Lebensader zwischen Neuem Reich und Kalifat, die das Land so nahe der sengenden Glut der Khôm zu einem tsa- und rahjagefälligen Paradies werden ließ. Vertraut und ehrerbietend zugleich benennen die Almadanis den Fluss 'Onkelchen', denn er hat schon so vieles gesehen, was heute kaum die gelehrtesten Historiker ihrer Zunft zu ahnen vermögen.

Das Kulturgebiet entlang des Stromes ist uralt. Es war bereits besiedelt, lange bevor die Nachfahren des legendären Horas oder der Kinder Zulhamids und Zulhamins es erblickten – und es scheint, als hätten die Götter den Yaquir, die einzige Konstante in langen Zeitaltern, selbst dazu bestimmt, über diesem Land Wacht zu halten.

Wie beiläufig leben die Menschen in den Jahren der Zeitenwende mit und neben der Geschichte ihres Landes, aus der sie ihren tief verwurzelten Stolz schöpfen und sich doch über die Belanglosigkeiten des Alltags, der weniger Entbehrungen als anderswo kennt, zu ereifern wissen. Geleiten Sie Ihre Heldengruppe mitten hinein in diesen kochenden Schmelztiegel der Kulturen, der blühenden Wissenschaft und allgegenwärtigen Provinzialität. Bringen Sie Ihre Spieler zum Staunen – über die Magie der Landschaft, die ihre Schönheit und Lieblichkeit mit der Zuspitzung der Handlung zunehmend gegen Schroffheit und Lebensfeindlichkeit eintauschen wird; die Heißblütigkeit ihrer Bewohner, deren Stimmung zwischen feuriger Lebenslust und tiefer Melancholie, selbstverständlicher Rachsucht und augenzwinkernder Frömmigkeit so wankelmütig wie die Launen des Herrn der Gezeiten ist. Langsam und beiläufig werden Sie die

Schatten der Vergangenheit über den Glanz dieser Atmosphäre decken und dabei die schwierige Balance zwischen Erdverbundenheit und Erzählkunst halten müssen.

Sie werden es bemerkt haben: Das vorliegende Abenteuer spielt nicht zufällig in den Landen beiderseits des Yaquir. Vielmehr hat es diese selbst zum Inhalt. Dies bedeutet, dass Sie sich nicht nur wie gewöhnlich eingehend mit dem Inhalt unserer Geschichte vertraut machen müssen – Sie sollten auch Freude am Ausgestalten einer Region und ihrer Kultur haben. Da diese aus Platzgründen im vorliegenden Band nicht in aller Ausführlichkeit behandelt werden kann, möchten wir Ihre Vorstellungskraft mit den richtigen Bildern versorgen: Schließen Sie die Augen und denken Sie an das maurische (von den Arabern besetzte und kultivierte) Spanien, denken Sie an das pulsierende Granada seiner Zeit, denken Sie an die Geschichten des Don Quijote, schmecken Sie die würzige Luft der sommerlichen Toskana und den kräftigen Geschmack herzhaft gewürzter oder honigsüß zubereiteter mediterraner Speisen, hören Sie die Freudenklänge eines fernen Weinfestes, riechen Sie die Düfte eines orientalischen Marktes, spüren Sie die brennende Glut der marokkanischen Wüstensonne auf Ihren Schultern.

Sie begeben sich auf eine Reise nach Almada, die Sie weiter in das von den Novadis beherrschte Emirat Amhallassih und hoch hinauf in die entlegenste Region zwischen Khôm und Punin führen wird: dem Raschtulsturm. Packen Sie Ihre Sachen, wählen Sie behutsam aus – und nehmen Sie Ihre Freunde mit!

Bonn Bad-Godesberg, im September 2002
Niklas Reinke

ZEITREISE

DAS ABENTEUER – EINE KURZÜBERSICHT

Erben des Zorns führt eine Gruppe von Helden auf die Spur eines uralten Kultes – und in diesem Fall bedeutet uralt wirklich älter als die menschliche Zivilisation. Es beginnt mit einigen Aktionen von Novadis, die zunächst so wirken, als wäre wieder einmal der wackelige Frieden zwischen den Wüstensöhnen und Almada in Gefahr.

Doch wenn die Helden ermitteln, werden sie früher oder später dahinter kommen, dass diese Vorfälle keineswegs gegen Almada gerichtet sind, sondern vielmehr mysteriöse Artefakte zum Ziel

haben, die seit der Zeit der Drachen verborgen in tiefen Höhlen schlummern: die *Erben des Zorns*.

Wenn die Helden dann den Novadis folgen, werden sie feststellen, dass hinter der Angelegenheit ein Derwisch steht, der von der Gefährlichkeit dieser Artefakte erfahren hat und sie deswegen in Sicherheit wissen will.

Doch es gibt auch eine andere Partei, die an den 'elementaren Kristallen' interessiert ist – und nicht jedes Mitglied dieser Partei ist menschlich. Um diesen Kult davon abzuhalten, seine fürchterlichen Ziele zu erreichen, müssen die Helden sogar auf die Hilfe eines jungen Drachen zurückgreifen ...

VERGANGENHEIT – DER HINTERGRUND

»So lang des Pyrdacor Essenz zerstreut, und sein Karfunkeln nicht befreit, so lang dasz Beyde nicht gemeynsam, so lang bleibt Namenloses eynsam. Doch wird er einstens nicht mehr schlafen, wird seyne Völckerscharen strafen, die Rache Pyrdacors wird brennen, ihm nichts vom Namenlosen trennen!«

—Am 50. Tor – Von der Problematik weithreichender Prophezeyungen, Kap. III: Fuldigors Antworten auf Rohals Sieben Fragen, ca. 440 v.H., Exemplar des Kaiserlichen Archives zu Gareth (Auszug)

»Khrāh sʒ'rahmoss, sʒ'rahmoss k̄haramāḱ, k̄haramāḱ Ssa'Navv. Zrsh rrim Ppyrr, zrsh rrimo Ppyrr, zrsh rrimo-rim Ppyrr!«
—pyrdacorische Beschwörungsformel, verschollen gewährt

»Dunkel muss man sie heißen, unsere Zeit, verblasst ist der Glaube an die heiligen Götter! Götzenanbetung ist an ihre Stelle getreten, und so oft wie nie verdunkelt sich das Praiosauge. Blasphemie! Schlangen und Schleichen und der Zauberei Kundige opfern die Zirkel der Drachenanbeter auf den Altären ihrer Blutgötter. Für was? Doch stets bleiben sie im Verborgenen – niemals haben sie sich offenbart!«
—aus dem Buch der Schlange des Puniner Hesinde-Geweihten Almario Darcóntes, um 1300 v.H., aufbewahrt im Schlangentempel zu Punin. Übersetzung ins Garethi aus jüngerer Zeit. (auch als Kopiervorlage im Anhang 2 auf Seite 67)

»Statusbericht: Die beim Bau der Kaiserpfalz zu C. unter Steinplatten geborgene Leiche wurde unter strengster Bewachung abtransportiert. Beteiligte Arbeiter wurden an die Front verlegt. Identifizierung der Mumie in Punin durch die Agenten Magister Nachtwind und Blitz. Echsenwesen der Rasse Achaz (siehe Beschreibung in Anhang B), Schuppenpanzer eines Höhlendrachen als Rüstung, zyklöpäisches Schwert (siehe Anhang A; die Waffe wurde zur Begutachtung an Agent Koshammer gesandt).«
—Dossier der KGIA, Agent 'Khômwacht', 25 Hal

»Wenn sich nicht der Sultan in Gareth eindeutig für den Weg des Wahren Glaubens entscheidet und im Bündnis mit Amhallas dem Beispiel Tugruḱ Paschas folgt, so wird der Zorn der Rechtgläubigen auf sein Reich der Lügen kaum mehr im Zaum zu halten sein!«
—aus einem Schreiben des Emirs Dschelafan al-Tergauī ibn Thurschim an den almadanischen Kronverweser Dschijndar-Fritjof von Falkenberg-Rabenmund, 27 Hal

GEGENWART UND ZUKUNFT – DIE REISEROUTE

Auf der Reise nach Punin geraten die Helden in einen Überfall der Novadis auf die Zollfeste Then, der nur mit äußerster Not zurückgeschlagen werden kann. Hier erhalten sie erste Hinweise auf einen weiteren geplanten Angriff auf Brig-Lo. Offensichtlich suchen die Novadis nach etwas Geheimnisvollem, worüber ein zurückgelassenes uraltes Papyrus Aufschluss zu geben verspricht. Doch um dieses zu entziffern, bedarf es eines studierten Schriftgelehrten.

In Punin angekommen, informieren die Helden die Obrigkeit über den Überfall – diese schwelgt jedoch gerade in Feierlaune, da das 14. Geburtstagsfest Seiner Königlichen Hoheit Selindian-Hal von Gareth begangen wird.

Die Helden können nun das im H'Chuchas der Weisen und Priester des Echsenzeitalters verfasste Dokument untersuchen lassen. Die Schrift stammt zwar aus der Zeit der echsischen Hochkultur in Zze Tha, das Papyrus selbst scheint aber jüngeren Datums zu sein. Möglicherweise wurde es im Kampf der Novadis im Süden als Beute erobert. Magister Mantangor, der das zu berichten weiß, muss jedoch erst vor dem Basiliskentag gerettet werden, bei dem die Stadtjugend überall in der Metropole ausgesetzte Schleichen absticht. Im Verlaufe eines nächtlichen Überfalls versucht der Magus sich nämlich durch einen ADLER-SCHWINGE in Sicherheit zu bringen. Leider verwandelt er sich dazu in eine Speikobra ...

In Punin erleben die Helden das Zusammenleben von Novadis und Almadanis, aber auch die 'akademischen' Reconquista-Plan-spiele und die almadanische Journaille. Ein nervtötender Redakteur des hurrapatriotischen Blattes *Yaquirblick* heftet sich an die Fersen der Helden und schreibt aufpeitschende Texte. Während unsere Streiter von den Verwundungen des Novadiüberfalls genesen, stellen sie im Auftrag des almadanischen Kanzlers Erkundigungen über die politische und historische Situation entlang des oberen Yaquir an, wobei ein Diebstahl in der Academia ein weiteres Teil des Puzzles zu sein scheint.

Wenige Tage später kommt es zum königlichen Rat auf der Kaiserpfalz Cumrat, von wo aus die Helden nach Brig-Lo zur Er-

uerung der Lage entsandt werden. Immerhin ist Brig-Lo die Baronie des Leomar Almaderich Sigiswild von Berg, dem obersten Heerführer des Reiches, und einer der wichtigsten Pilgerorte der Zwölfgöttlichen Kirchen.

Dort angekommen werden die Helden bei den Wirtsleuten Manzarres einquartiert. Ihr Sohn steht einer lokalen Reconquista-Gruppe vor, welcher der Bau eines Rastullah-Bethauses im Dorf alles andere als genehm ist. Außerdem plagen den Ärmsten Liebesnöte, um die sich die Helden auch noch kümmern dürfen ...

Mitten in der Nacht kommt es wieder zu einem Überfall, in dessen Verlauf die Novadis versuchen, ein Grabmal zu öffnen. Durch die Wachsamkeit der Helden kommt es zum Kampf, in dessen Anschluss erneut Spuren in die drachisch-echsische Vergangenheit entdeckt werden können. Die Frage bleibt: Welches Interesse haben die Wüstensöhne an Drachen und Echsen?

Nachdem das Königreich Almada durch die Helden seinen offiziellen Protest beim Emir vorbringen ließ, sollten diese in Amhallah die wahren Hintergründe der Vorfälle recherchieren. Die Spur führt zu Bey Keshmal al'Harim ben Beruddin, der herrschaftlich auf seiner uneinnehmbaren Passfeste Amhashal in den entlegenen Amhallassih-Kuppen residiert. Die Helden müssen in diesem Palast weitere Nachforschungen anstellen, doch zunächst gilt es, einen Weg hinein zu finden.

Hier schließlich erfährt man, dass 'die Novadis', also die Elitekämpfer des Bey und ein in seinem Dienst stehender Derwisch, keinesfalls gegen Almada vorzugehen gedachten – zumindest dieses Mal nicht.

Der glühend gläubige Bey will vielmehr einem sagenumwobenen Pyrdacor-Kult zuvorkommen, von dem er jedoch kaum etwas Konkretes weiß und daher davon ausgehen muss, dass dieser zwangsläufig das Wiedererstarken der Echsen zum Ziel haben muss: Inspiriert durch die Forschungen des Derwischs lässt er das Gelege des Pyrdacor (s. Hintergrundkasten) suchen, um es Rastullah als Opfer darzubringen.

Natürlich wäre dieses auch für die Wissenschaft und den Zwölf-

götterglauben ungemein interessant, ganz davon abgesehen, dass das Ausbrüten dieses Geleges das gesamte Weltgefüge in seinen Grundfesten erschüttern könnte.

HINTERGRUND: DAS 'GELEGE DES PYRDACOR', DIE 'ERBEN DES ZORNS'

Lange herrschte der Gottdrache Pyrdacor der Güldene über weite Teile der Welt, und erst die Tapferkeit des Zwergenvolkes begann seine Macht zu brechen. Heute nennen die Historiker den ewigen Krieg des Kleinen Volkes gegen Pyrdacors Streitmacht aus Drachen, Echsen und elementaren Kreaturen das Steinere Zeitalter (um 8200 bis ca. 5200 v.H.).

Und dennoch: Ein endgültiger Sieg über den Alten Drachen war nicht zu erringen, der Wächter über das Gleichgewicht der Elemente war zu mächtig. Doch der Plan des weisen Erzgeoden Brandan wirkte mehr als Waffengewalt: Nach einem Pakt mit dem Elementarherrscher des Erzes brachte er Pyrdacor zu Verhandlungen auf der großen Insel inmitten des Yaquir (5200 v.H.). Hier wurden der almadanische Strom, Raschtulswall und Darpat als Nordgrenze des Echsenreiches festgeschrieben, doch dem fast 1000-jährigen Zwerg war bewusst, dass sich der Gottdrache kaum auf Dauer an ein solches Abkommen halten würde. Brandans List und sein Märtyrertod in den Fluten des Yaquir aber zwangen den Güldenen dazu, diese Grenze auch weiterhin zu respektieren (**Das Königreich Almada**, S. 11; **Mysteria Arcana**, S. 10; **Die Zwerge Aventuriens**, S. 10; **Firuns Atem**, S. 13).

Pyrdacor bebte vor Zorn und schwor, dass alle Zeugen dieses Tages in seinen Flammen vergehen würden. Kraftvoll ließ er seine mächtigen Klauen auf das Erdreich der Insel herniederfahren, das Eiland versank im Yaquir – und der Fluss ordnete seinen Lauf neu.

Über all diesem Ärger über die Zwerge vernachlässigte der Gottdrache einen anderen Plan, der ihn eigentlich schon viel länger beschäftigte: eine alte Rache an seinem verhassten Gigantenbruder Famerlor. Um ihn dereinst besiegen zu können, hatte er aus seiner ureigensten Kraft mächtige elementare Kreaturen (von der Macht eines Elementaren

Meisters, wenn nicht deutlich darüber) in der Form von Dracheneiern geschaffen, die den Hohen Drachen zur gegebenen Zeit in einem elementaren Netz gefangen setzen sollten, damit er selbst ihn niederstrecken können würde. Dazu hatte er sein Gelege in unterirdischen Höhlen platziert, die er in die Berge entlang des nördlichen Yaquirufers geschmolzen hatte und die auf einer mächtigen Kraftlinie lagen.

Doch als es Zeit für die 'Brut' war, aus den Eiern zu schlüpfen, lag sie außerhalb von Pyrdacors Einflussbereich, und nach dem folgenden Weltenbrand erinnerte sich lange Zeit keiner mehr an sie. Auch verschoben sich die Kraftlinien, so dass das magische Band zwischen den elementaren Dracheneiern aufgehoben wurde. So liegen diese Eier bis heute in einem ewigen Schlummer und warten darauf, dass sie mit einem mächtigen Ritual erweckt werden.

Während der großen Schlacht von Punin (1874 v.H.) wurde eine der Höhlen entdeckt. An diesem Ort ließ Fran Horas 1.612 v.H. dann das berühmte Pentagrammaton der Academia errichten und barg dabei das Humus-Ei. In dieser Magierakademie wurde es über Jahrzehnte hinweg immer wieder von Pher Drodont untersucht, der in seinem *Compendium Draconomia* aber zu keiner eindeutigen Identifizierung des von ihm 'Captus Humus' genannten Artefaktes gelangte.

Als während der Dunklen Zeit (1550 bis 1150 v.H.) erstmals der Pyrdacor-Kult in Almada erschien, den einst ein Statthalter des Goldenen Drachen erschaffen hatte, suchte er – einmal mehr – nach dem Gelege. Der Kult nannte dieses Gelege *Zrsh rrimo-rim*: Erben des Zorns. Fündig aber wurde er nicht, wenn er auch zahlreiche Mutmaßungen in verborgenen Schriften festhielt. Erst heute, an der Schwelle zu einem neuen Zeitalter, sieht der wiedererstarkende Kult eine Möglichkeit, die Eier zu finden und die ungeschlüpften elementaren Drachen in einem Ritual zur Welt zu bringen, weil sie hoffen, auf diese Art den Gottdrachen wiederbeleben zu können – für sie sind die Erben des Zorns das, was in der Prophezeiung als 'Pyrdacors Essenz' bezeichnet wird ...

Auf diese Bedrohung nun ist der Derwisch Ramal bei seinen Studien aufmerksam geworden. Sie veranlassten ihn, den einflussreichen und gebildeten Bey Keshmal al'Harim zum Handeln zu bewegen.

REISEVORBEREITUNGEN

Ihnen werden in diesem Band alle Informationen an die Hand gegeben, um das Abenteuer als Spielleiter meistern zu können. Wenn Sie Ihren Spielern sowie sich selbst allerdings eine unvergessliche Reise in die fantastische Welt entlang des Yaquir bereiten wollen, bauen Sie einige der folgenden Hilfsmittel zum Spielen in Almada und dem Emirat Amhallassih ein, mit denen Sie das Abenteuer nach Belieben zu einer längeren almadanischen Kampagne ausbauen können. Sie werden diese Anregungen auch bei anderer Gelegenheit immer wieder benutzen können, denn natürlich hoffen wir, dass es nicht das letzte Mal

sein wird, dass Sie Ihre Spieler in das Land des Mondes entführen werden.

REISELEKTÜRE

Sie werden beim Durchlesen dieses Abenteuers immer wieder auf Quellenverweise stoßen. Die weiterführenden Hinweise sind nicht notwendig für dieses Abenteuer, können es jedoch bereichern. Es bleibt somit Ihnen überlassen, ob Sie die Verweise ignorieren oder die Nachschlagewerke zur weiteren Ausgestal-

tung und Ideenfindung nutzen möchten. Als wichtigste aventurische Hintergrund- und Regelbände seien Ihnen für dieses Abenteuer wärmstens ans Herz gelegt:

- **Das Königreich Almada** (im folgenden abgekürzt **DKA**)
- **Die Wüste Khom und die Echsen Sümpfe** (abgekürzt **Khom**; noch auf dem Stand von DSA3)
- **Enzyklopaedia Aventurica** (abgekürzt **EA**; noch auf dem Stand von DSA3)
- **Bestiarium und Herbarium Aventuricum** (**Bestiarium** bzw. **Herbarium**; noch auf dem Stand von DSA3)
- das Nachschlagewerk **Aventurien – Lexikon des Schwarzen Auges** (kurz als **Lexikon**)
- die aktuellen Regelbände **Aventurische Helden (AH)**, **Mit flinken Fingern (MFF)**, **Mit blitzenden Klängen (MBK)**, **Mit Wissen und Willen (MWW)**, **Aventurische Zauberer (AZ)** und **Liber Cantiones (LC)**

Weitere Informationen über das aktuelle Geschehen entlang des Yaquir finden Sie in den Ausgaben des **Aventurischen Boten (AB)**. Sollten Sie stolzer Besitzer dieser Gazette sein, so können Sie sich als Einführung in den politischen Hintergrund, vor dem die Ereignisse dieses Abenteuers stattfinden, noch einmal die Berichterstattung in den folgenden Ausgaben zu Gemüte führen – und später Ihren Spielern zur Recherche vorlegen:

- Nr. 61: Verhandlungen mit dem Emirat Amhallassih, S. 10
- Nr. 62: Verhandlungen mit dem Emirat Amhallassih auf Cumrat, S. 9; Wehr Almadass verstärkt, S. 9; "Freiwilligenheer Brig-Lo", S. 9
- Nr. 63: Aufschiebung der Verhandlungen mit dem Emirat, S. 27
- Nr. 64: Überzogene Forderungen aus Mherwed, S. 27
- Nr. 66: Eslam von Punin und Eslamsbad, S. 14f.; Drohungen des Emirs – Scheitern der Gespräche mit Amhallas, S. 16
- Nr. 68: Kriegstreiberei in Almada?, S. 13; Eslam von Punin und Eslamsbad, S. 18f.
- Nr. 77: Krönung von Rohaja, S. 9ff.
- Nr. 79: Caldja Vanossa v. Streitzig Jurios ä.H. wird Pfalzgräfin von Cumrat, S. 9
- Nr. 80: Kamelreiter-Überfall wider Cumrat, S. 19; Onkelchen Yaquir, S. 21
- Nr. 81: Cumrat – Eine neue Pfalz für das Reich!, S. 18ff.
- Nr. 82: Verrat Uchackbars, Selindian Hal zum Grafen des Yaquirtals gekrönt, S. 2
- Nr. 85: Bund wider die Novadi-Gefahr, S. 7
- Nr. 86: Das Königreich Almada – Ergänzungen, S. 13
- Nr. 88: Rohaja empfängt Eslam, S. 1ff.; Zorn der Götter?, S. 26
- Nr. 94: Der große Kampf, S. 17ff.
- Nr. 96: Im Tal der Dornen, S. 13ff.
- Nr. 97: Reconquista!, S. 7f.
- Nr. 98: Omlad, S. 18f.

Gesetzt den Fall, dass Sie weitere Anregungen für das "almadassische Flair" suchen, versuchen Sie es mit folgenden **irdischen Romanen**:

● Miguel de Cervantes Saavedra: **Don Quijote**. Roman, dtv, München, 1997: Tragikomische Geschichte überholter Heldenideale des verrückten, doch scharfsinnigen Don Quijote und seines bäuerlich schlauen Knappen Sancho Pansa im Spanien des beginnenden 17. Jahrhunderts. Der Roman zählt seit 1605 zu den größten Werken der Weltliteratur.

● Wolf von Niebelschütz: **Kinder der Finsternis**, dtv, München, 1999: Mitten in das höfische Leben der Provence im 12. Jahrhundert gerät der rätselhafte Schäfer Barral. Um seine Herkunft gibt es Gerüchte ...

Erzählt in atemberaubender Intensität und Farbigkeit aus der Blüte des Mittelalters in einer Provence mit legendären Zügen, von Schlachten mit den 'Ungläubigen', den kulturell enorm überlegenen Mauren aus der benachbarten Provinz, von Familienfehden und -zusammenhalt.

● Hanny Alders: **Der Troubadour**, Fischer Taschenbuch, Frankfurt, 1998: Vor dem farbenprächtigen Hintergrund aquitanischer Höfe in ihrer Glanzzeit, auf dem Pilgerweg nach Santiago de Compostela, im maurischen Spanien und im düsteren Paris, das von den Fernwirkungen der Kreuzzüge widerhallt, spielt dieser Roman um das Leben eines der ersten Troubadoure. Marcabru, immer auf der Suche nach der wahren Liebe, nimmt in seinen Versen kein Blatt vor den Mund, wettet gegen Heuchelei und Falschheit, und zieht so den tiefen Hass seiner Gönner auf sich.

● Tariq Ali: **Im Schatten des Granatapfelbaums**, Heyne, München, 2000: Eine Epoche des friedlichen Zusammenlebens von Moslems, Juden und Christen geht nach nahezu 800 Jahren zu Ende. Granada ist von den Spaniern erobert worden, und die Moslems müssen zum katholischen Glauben übertreten oder das Land als Bettler verlassen. Vor dieser Alternative steht auch der wohlhabende, gebildete Gutsbesitzer Umar.

AMBIENTE

Sie werden es nur mit unverhältnismäßig hohem Aufwand und nicht zu wünschenden anschließenden Renovierarbeiten vermögen, den heißen Sandwind der Khôm leibhaftig in Ihre Stube zu zaubern. Mit kleinen Hilfsmitteln können Sie aber leicht erreichen, dass sich Ihre Spieler sogleich in eine fremdartige Region und die jeweiligen Stimmungen hineinversetzt fühlen.

Arbeiten Sie mit Licht. Eine Kerze beim vertrauten Gespräch in der Wirtsstube, helle Beleuchtung bei Tagessituationen, eine grelle Lichtquelle auf die Spieler gerichtet in den heißen Amhallassih-Kuppen, indirektes Licht in unterirdischen Anlagen, gar keines bei Traumsequenzen.

Dekorieren Sie. Auch wenn ein Spieltisch schnell ein heillooses Chaos von Papieren, Würfeln, Papieren, Stiften, Plänen und noch mehr Papieren darstellt, sollten Sie versuchen, auch optisch ein wenig Stimmung zu zaubern. Hierfür sind einige Sommerblumen in einer Vase bereits ausreichend, die Sie später durch getrocknete Disteln ersetzen können. Vielleicht haben Sie auch geeignete Mitbringsel aus Spanien oder arabischen Ländern, die Sie zur gegebenen Zeit ins Spiel bringen möchten.

Speisen Sie. Das ist kein Witz! Almada ist das Land, in dem es sich selbst der ärmste Rebenschneider nicht nehmen lässt, mindestens einmal am Tag eine warme Mahlzeit zu sich zu nehmen und dabei kräftigen Wein zu genießen. Die Gelage der Magnaten hingegen werden wohl – wenn überhaupt! – nur noch von den Bronnjaren des Bornlandes oder den Granden Al'Anfas überboten. Nun werden Ihre Spieler keine kulinarischen Höchstleistungen von Ihnen erwarten. Aber versuchen Sie doch einmal, etwas Spanisches, Provenzalisches, Italienisches oder Arabisches auf den Tisch zu bringen – oder ordern Sie beim Gruppenkoch. Trinken Sie dazu Tee oder Wein, und lassen Sie das Bier einmal in der Ecke stehen. Doch selbst spezifisches Knabberzeug trägt bereits ungemein zur Stimmung bei: Oliven, spanischer Käse, Trauben, Rosinen, Mandeln, Baklava und was Ihnen sonst noch so einfällt und schmeckt. Gönnen Sie sich etwas, wenn Sie schon an den Yaquir reisen. Anderenfalls wird Ihre Gruppe bald zum Gespött der Einheimischen werden!

Besorgen Sie Klänge. Musik ist das effektivste Mittel, um die Atmosphäre am Spieltisch zu unterstreichen. Sie bedeutet aber auch einiges an Vorbereitung, da Sie sich im Vorfeld überlegen müssen, welches Stück wann angemessen ist. Selten ist eine CD von vorne bis hinten einsetzbar. Ihre Spieler werden Ihnen diese Mühe aber durch stimmungsvolles Rollenspiel lohnen, wenn es Ihnen gelingt, die Hektik der Metropole Punin, die Lethargie des Yaquirtals am Mittag, den Grusel der nächtlichen Grabanlagen oder das hochkochende Adrenalin während spannender Gefechte musikalisch zu erhöhen. Hierfür eignet sich in besonderem Maße Filmmusik, in unserem Falle aber auch klassische bzw. folkloristische spanische, mexikanische und arabische Musik. Ihnen gehen bereits Ideen durch den Kopf? Gut! Anderenfalls versorgen wir Sie mit Vorschlägen, wobei der Autor nicht davon ausgehen kann, dass jedem Spielleiter das gleiche Klangarchiv zur Verfügung steht. Improvisieren Sie, doch vermeiden Sie, zu bekannte Stücke zu verwenden, die in Ihrer Runde eindeutig andere Assoziationen wecken.

Generelle Musikhinweise für "almadanisches Flair" am Spieltisch:

- Georges Bizet: L'Arlesienne Suiten, Carmen-Préludes, 1. Symphonie C-Dur (Klassik)
- Mario Castelnuovo-Tedesco: Konzert Nr. 1 D-Dur (Klassik)
- Joaquín Rodrigo: Concierto de Aranjuez, Sones en la Giralda (Klassik)
- Heitor Villa-Lobos: Konzert für Gitarre (Klassik)
- Ennio Morricone: The Godfather (Filmmusik)
- Patrick Doyle: Much Ado About Nothing (Filmmusik)
- Jean-Claude Petit: Cyrano von Bergerac (Filmmusik)
- Michael Kamen: Don Juan de Marco (Filmmusik)
- Trancendental: Hamam. The Turkish Bath (Filmmusik)
- James Horner: The Mask of Zorro (Filmmusik)
- Miklós Rózsa: El Cid (Filmmusik)

Weiterhin Werke von Radio Tarifa (spanische Musik mit mittelalterlichem und nordafrikanischem Einschlag), Tomas San Miguel y Xalaparte (baskische, mystische Musik), Luis Milán (Lautenkomponist des 16. Jahrhunderts) und Manuel de Falla (klassische spanische Musik).

SAGEN UND LEGENDEN

Jedes Volk lebt von seinen Mythen, Märchen und Liedern, die man sich auch hierzulande des Abends am Lagerfeuer der Zahori, in den 'Tabernas' Almadas oder den Teehäusern des Amhallassih wortreich und verklärt erzählt. Tauchen Sie ein in die Stimmung und berichten Sie in Gestalt eines 'Mhanah' der Zahori, einer almadanischen 'Trovera', eines novadischen 'Haimamud' oder schlicht einer tulamidischen Hirsebäuerin diese Sagen und Legenden in Form von Geschichten, Gedichten oder 'Cancions'. Einige finden Sie im Text unseres Abenteurers; doch scheuen Sie nicht davor zurück, auch selbst zur Feder zu greifen und die Mythenwelt Aventuriens zu bereichern. Doch nicht Sie allein sollen Ihre Spieler unterhalten, fordern Sie insbesondere von den Helden Erzählungen erlebter Questen. Schließlich freut man sich entlang des Yaquir stets von fernen Landen zu hören, wenn man für dortige Gepflogenheiten auch meist nichts anderes als verständnisloses Kopfschütteln übrig hat. Wahre oder maßlos übertriebene Heldengeschichten werden aber gern vernommen und mit einem Kelch Rebenblut goutiert, so sie nur gut vorgetragen sind!

KLEINER SPRACHFÜHRER

Kultur drückt sich wesentlich durch ihre Sprache aus. Keinesfalls wollen wir Sie vor dem Leiten dieses Abenteurers in einen Spanisch- oder gar Arabisch-Kurs schicken. Wir möchten Sie trotzdem ermuntern, den von Ihnen dargestellten Meisterpersonen die geschmeidige Zunge einer tulamidischen Ölhändlerin, den Pathos eines Potentaten aus Almada oder dem Amhallassih oder das 'Lamento' einer einfachen Dorfbewohnerin einzuhauen. Benutzen Sie hierzu je nachdem weiche oder Kehllaute und flechten Sie – allerdings keinesfalls inflationär – spanische oder arabische Vokabeln mit dem entsprechenden Akzent ein. Sie haben viel erreicht, wenn Ihre Spieler es Ihnen gleichtun und ihre Helden versuchsweise an die regionalen Gepflogenheiten anpassen.

Weitere Informationen über Mundart und stumme Eloquenz – der sowohl bei Almadanis wie Novadis gepflegten Körpersprache – finden Sie in **DKA**, S. 68f., Allgemeines zu den Sprachen mit Beispielen im **Lexikon**, S. 234ff., in **MFF**, S. 31ff., sowie **EA**, S. 21f.

Almadanisches Glossar

<i>Administrador</i>	Verwalter
<i>Amiga/-o</i>	Freundin, Freund
<i>Atencion!</i>	Achtung!
<i>Boronstündchen</i>	Mittagsruhe
<i>Caballero/-a</i>	Ritter/Rittfrau
<i>Caldabreser</i>	breitkrepiger Hut mit schmückender Feder
<i>Campanya</i>	Feldzug oder langwierige Abenteuer-Queste
<i>Cancion</i>	Lied
<i>Cressos</i>	in Schmalz gebackene Teigkringel
<i>Creszenz</i>	Herkunft und Art von Weinen
<i>Comerciante</i>	Händler
<i>Decadencia</i>	almadanisierte Form von 'Dekadenz'
<i>Dom/Domna</i>	angesehener Herr / angesehene Dame

<i>Dominie</i>	Baronie
<i>Domnatella/-o</i> oder <i>Domnita/-o</i>	unmündige/-r junge/-r Dame/Herr
<i>Eigenhörige/-leute</i>	Leibeigene
<i>Eslamo</i>	alt-almadanische Münze (Wert: 10 Dukaten)
<i>Exellenca</i>	almadanische Form von 'Exzellenz'
<i>Familia</i>	almadanische Form von 'Familie'
<i>Fiesta</i>	Feier, Fest
<i>Graciosa/-o</i>	junge/-r, schöne/-r Dame/Herr
<i>Infant</i>	Kronprinz; prekärerweise momentan zwei ...
<i>Lamento</i>	Klage (in Form von Sprache, Gesang und Tanz)
<i>Latifundias</i>	Ländereien
<i>Magnat</i>	Landadliger
<i>Mhanah</i>	Familienältester und Sippenführer der Zahori
<i>Muchacho</i>	(draufgängerischer) Junge
<i>Nobleza</i>	Gesamtheit des Adels
<i>Pelura</i>	lokales boccia-artiges Gesellschaftsspiel
<i>Rapido!</i>	Schnell!
<i>Subito!</i>	Sogleich!
<i>Taberna</i>	Wirtshaus
<i>Toreroquesta</i>	lokales Volksfest
<i>Trovere,-a</i> <i>valpotös</i>	Spielmann, -frau skandalös

Tulamidya-Glossar

<i>Abu</i>	Vater
<i>Askarija</i>	Einheit von Fußkämpfer zu 50 Mann
<i>Bahr-Yaquiuro</i>	der Fluss Yaquir
<i>Baklava</i>	Blätterteiggebäck mit Mandeln und Honig
<i>Bakşisch</i>	Almosen, auch: Gebühr, Zoll, Steuer ...
<i>Basar</i>	Marktviertel
<i>ben</i>	Sohn des ... (novadischer Namensteil; siehe auch <i>ibn</i>)
<i>Bey, Mz.: -im</i>	politisches Amt des Kalifats im Rang eines Barons
<i>Channanaclaq</i>	Purpurgewürm
<i>Dabla</i>	Handtrommel aus schlankem Tongefäß
<i>Djalud</i>	Speikobra
<i>Dschella</i>	grimmige und mächtige erste Frau Rastullahs
<i>Effendi</i> <i>der Eine</i>	'Herr'; höfliche Anrede an Unbekannte Rastullah
<i>Emir</i>	politisches Amt des Kalifats im Rang eines Grafen/Fürsten
<i>Fantasia</i>	Reiterschaukampf
<i>Fasalleh</i>	traditionell erst am 2. Rastullahallah (18. Peraine) begangener Jahrestag der 'Schlacht v. Yrosien' (29. Rondra 67 v.H.)
<i>Feggagir</i>	unterirdische Bewässerungskanäle
<i>Fellachen</i>	Leibeigene tulamidischer Herkunft
<i>Gottesnamen</i>	novadische 'Woche' zu 9 Tagen
<i>Haimamud/-im</i>	Geschichtenerzähler
<i>Hamam</i>	Badehaus

<i>Harem</i>	Frauenzelt, -haus
<i>Heschinja</i>	weise – und der Name der fünften Frau Rastullahs
<i>ibn</i>	abstammend von, korrekt: Sohn des ... (tulamidische Form; siehe auch <i>ben</i>)
<i>Kabasflöten</i>	Schilf-, Ton- oder Beinflöte mit quengelndem Ton
<i>Kasbah</i>	Wehrturm von Dörfern, Zitadelle von Kleinstädten
<i>Khabla</i>	liebste achte Frau Rastullahs
<i>Ksar/Ksoua</i>	befestigtes Bergdorf
<i>Maluk</i>	Zweifler, Ungläubige
<i>Marhibo</i>	siebte Frau Rastullahs; achtet auf jeden, dessen Sinn auf die Vergangenheit ausgerichtet ist.
<i>Mawdli</i>	novadischer Glaubensgelehrter (Plural: <i>Mawdlijat</i>)
<i>Saba</i>	Tochter (des)
<i>Sandschak</i>	Unterteilung eines Emirats, untersteht einem Bey
<i>Shanja</i>	erste Gemahlin, Hauptfrau
<i>Sharisad</i>	(u.U. magisch begabte) Tänzerin
<i>Shefteli</i>	novadischer Trancetanz der Männer
<i>Spahija</i>	Einheit der kämpfenden Reiterei zu 50 Mann
<i>Zitar</i>	Art Harfe mit waagerechten Saiten

GELDMITTEL

Wer eine Reise tut, der braucht Geld – vor allem in Almada! Geben sich Ihre Helden geizig, so sparen Sie nicht mit zunächst hinter vorgehaltener Hand, dann offener ausgesprochenen Geringschätzungen – auch von Leuten, die sich vom sozialen Stand her unter dem der Spieler befinden. Geben Sie den Helden zur Not Geld in die Hand – das sie allerdings allzu bald wieder auszugeben haben. Bedenken Sie zudem, dass es in Aventurien die unterschiedlichsten Währungs- und Maßeinheiten gibt. In der Regel ist dies für das Spiel am Tisch nicht ganz so relevant. Hier, entlang der Kulturgrenze, aber ist es entscheidend. In Punin herrscht ein heilloser Durcheinander von Münzen, so dass Ihren Helden auf Silbertaler von hiesigen Händlern durchaus einmal Muwlati herausgegeben werden. Für die Einwohner ist das nichts Besonderes. Vielleicht kommt ihnen gar einmal ein alter, nur noch in Almada gebräuchlicher Eslamo unter? Auf dass auch Sie nicht den Überblick verlieren, nehmen Sie sich hierfür am besten die Währungstabelle im **Lexikon**, S. 269, oder im **Meisterschirm**, S. 14, zur Hand oder schlagen in der **Enzyklopaedia Aventurica**, S. 87, nach.

REISEKLEIDUNG

Ihre Recken werden es nicht leicht haben, stets angemessen gewandt zu sein. Nun, wir bewegen uns keinesfalls durch das Horasreich, also legen Sie Ihren Spielern nicht zu viele Steine in den Weg. Sie sollten ihnen aber schon zu bedenken geben, ob die Reisekleidung die rechte Gewandung ist, um sich dem Kanzler des Königreiches oder der Königin, dem Emir des Amhallassih oder dem Bey von Ferchaba entgegenzustellen.

Auf der anderen Seite werden sie sich mit stutzerhaftem Auftreten bei den Eigenhörigen und Fellachen auf dem Land wenige Freunde beschern. Die Helden werden nicht nur zwischen den Reichen, sondern auch zwischen ihren Schichten wandeln. Vielleicht funktioniert das mit offensichtlich fremdländischem Äußeren. Doch wahre Sympathie wird selbst eine garetische Ritterin am Yaquir erst dann erfahren, wenn sie den ohnehin unbequemen Eisenhut gegen den luftigen Almadaner Caldadreser eingetauscht hat.

DIE REISEGRUPPE

Eine letzte Vorbemerkung zur Zusammenstellung Ihrer Helden-Gruppe. Prinzipiell ist **Erben des Zorns** für sämtliche Rassen, Kulturen und Professionen konzipiert, mit einer schwierigen Ausnahme: Novadis. Sie werden schnell verstehen, dass diese während der ersten Hälfte des Abenteuers stets mit Feindseligkeiten auf almadanischer Seite zu kämpfen haben werden, was es dem Spieler nicht eben leicht machen wird. Mit etwas Mühe und vorhergehender Rücksprache mit dem Spieler können Sie durch einen Novadi die Spannung der Handlung aber auch erhöhen. Ein Sohn oder eine Tochter der Wüste wird – auch wenn ihm/ihr niemand Glauben schenken mag – rasch beteuern, dass der Umgang mit echsischer oder drachischer Kultur kaum rastullah-gefällig zu nennen ist. Vielleicht steht Ihr Gruppen-Novadi gar im Dienst des Kalifats und gibt sich erst auf dem Fest des Beys als Emissär zu erkennen? Bestmöglich sind Mittelreicher geeignet, vor allem erfahrene Almadanis (denen die Ereignisse schnell

zur Herzenssache werden sollten und die generell weniger gesellschaftliche Hürden überwinden müssen), Zwölfgöttergläubige, Forscher, Wissenschaftler, Entdecker, Gelehrte, Hochstapler, Krieger, Magier, Auelfen und Zwerge. Ein SO von 6 bis 9 ist angemessen (eine Ausnahme von 5 oder 10 mag dabei sein können) – immerhin werden es Ihre Helden im Verlauf des Abenteuers mit einigen Würdenträgern beider Reiche zu tun bekommen. Horasier und Novadis haben in Almada aufgrund traditionell angespannter Verhältnisse generell einen um 1 bis 2 Punkte niedrigeren SO. Problematischer erscheinen Nivesen, Wald- und Firnelfen, Orks, Goblins oder Achaz, die stets eine gute Begründung brauchen, um sich in diesen Breiten aufzuhalten. Letztere sind allerdings wiederum besonders interessant. Doch werden sie im zivilisierten und recht warmen Almada und erst recht im Emirat stets skeptisch bis hasserfüllt beäugt und auch körperlich Probleme bekommen. Es ist durchaus eine mörderische Idee, mit einem Achaz ins Kalifat zu reisen ... Kurz und gut: Sie sind der Meister – Sie entscheiden. Doch achten Sie auf das Gleichgewicht von Gruppe und Hintergrundatmosphäre, das mit einer Rotte Orks, Gjalskerländern, Schelmen und Moha-Schamanen schnell kippen wird. Bedenken Sie, dass dieses Abenteuer nach den Regeln der vierten Auflage von DSA erstellt wurde. Sollten Sie noch nach alten Regeln spielen, werden Sie einige Modifikationen bei den Werten vornehmen müssen. Passen Sie wie stets die angegebenen Kampfwerte und Proben an Ihre Gegebenheiten an, damit Sie und Ihre Gruppe das dramaturgische Ziel, das sich hinter allen Zahlen und Tabellen immer verbirgt, erreichen können.

AUFBRUCH

TREFFPUNKT THEN

Der 11. Phex 32 ist kein besonderer Tag in der Zollfeste Then, gelegen gegenüber der Orbu-Mündung. Händler aus Mhandistan, Reisende aus dem Kalifat, Emissäre aus dem Lieblichen Feld und Mittelreicher machen hier Station. Zur Mittagsstunde, dem allgemein bedächtig begangenen Boronstündchen, passiert auch in der Zollabfertigung nicht viel, so dass man mit Ungeduld oder Gelassenheit die Zeit bei Kürbisfladen und leichtem Wein in der Taberna, dem örtlichen Wirtshaus, absitzt. Auch unsere Helden.

Es ist nicht ohne Folgen geblieben, dass der Ort in der Vergangenheit wiederholt von den 'Sieben Gezeichneten' besucht wurde (vgl. **Pforte des Grauens**, S. 18, **Rohals Versprechen**, S. 55). Und auch wenn sich dem gemeinen Volk die epische Tragweite dieser Helden und ihrer Mission nicht zu erschließen vermag, so genießen diese 'Gezeichneten' im Ort doch große Verehrung.

Es nimmt also nicht Wunder, dass das hiesige Wirtshaus, in dem alles seinen Anfang nehmen wird, den schmucken Namen *Zum Almadinen Auge* erhielt.

Die Zollstation Then ist im Stil einer südlichen Karawanserei errichtet – aber so, wie man es sich hierzulande vorstellt. Jeweils ein Tor führt zur angrenzenden Fährstation bzw. auf den Yaquirstieg und zur Dorfschaft mit seinen etwa 400 Einwohnern. Um den offenen Innenhof mit Brunnen und Holztreppe hinauf zum oberen Umgang und zu den Gästequartieren reihen sich die Stallung samt Schmiede, Vorratskammer und Lager, Küche, Taverne, Bedienstetenquartiere, Zollstube, ein kleiner Tempel des Phex samt Wechselstube und ein schlichtes Badehaus. Es bietet sich an, für den Verlauf des folgenden Gefechts eine Skizze der Lokalität anzufertigen, wofür Sie die Vorlage in **Tempel, Türme und Tavernen**, S. 33, modifizieren können.

AUF INS GEFECHT

Stimmung der Szene: Kampf auf Leben und Tod, hektisch mit abrupten Szenenwechseln

Musik: laut, schnell, gewaltsam, ausweglos

Beginnen Sie den ersten Spielabend mitten im Kampf – plötzlich und unvermutet, ohne langes Vorgeplänkel. Die Wucht, mit der die Novadis über die Grenzstation herfallen, soll auch Ihre Spieler erschüttern. Just während des Boronstündchens greifen

die Elitekämpfer des Bey Keshmal al'Harim mit Unterstützung des Derwischs Ramal Derembar an. Der Yaquir ist hier mit etwa 120 Schritt noch nicht allzu breit, so dass die Kämpfer ganz auf das Überraschungsmoment setzen. Das sollte ihnen gelingen, denn auch die in Then stationierten zwei Banner des III. Kaiserlichen und Königlichen Garderegiment Yaquir (Schweres Fußvolk und Pikeniere) dösen in den ersten warmen Sonnenstrahlen des Frühlings.

Flechten Sie in die Beschreibung des Geschehens und der Attacken in blitzartigen Rückblenden die ursprüngliche Motivation der Charaktere ein, warum sie sich in Then bzw. auf dem Weg nach Punin befinden und von woher sie angereist sind. Hierfür sollte sich leicht ein Grund finden lassen: Punin als Stadt der Wissenschaft und des Handels, als Zwischenstation, als Anwerbestelle für Abenteurer (wozu übrigens auch Then zählt), als Pilgerstätte (Gilborn, Boronsrad, Tsa- und Rahja-Tempel), im Gefolge eines Herrn oder einer Dame zu den Feierlichkeiten zum Geburtstag von S.K.H. Selindian-Hal o.ä. Doch wenn Sie meinen, dass sich Ihre Spieler mit diesem Vorgehen unangenehm überrumpelt fühlen, dann können Sie dies in vorausgehenden Einzelgesprächen abklären. Durchspielen Sie stets nur für kurze Augenblicke die Situation eines Helden. Für die Gruppe wird sich so erst langsam das Mosaik des Geschehens zusammensetzen.

Die Heldenzusammenführung jedenfalls findet mitten im Gefecht statt. Natürlich können weitere Charaktere auch später in Punin dazustoßen, doch enthalten Sie deren Spieler dann den spannenden Abenteuerbeginn vor.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Held 1 – ein Gelehrter

Tief warst du in deine Gedanken versunken, als dich gellendes Geschrei in die Gegenwart riss. Ein Weib wurde zu Boden gestoßen – und plötzlich brach um dich her Panik aus.

Held 2 – eine Kämpferin

Man greift dich nicht von hinten an, dich nicht! Na warte. Kaum hast du deine Klinge gezogen, dreschen bereits zwei bärtige Kraftpakete mit kampfeslustigem Glühen in den Augen auf dich ein.

Held 3 – ein naturverbundener Charakter

Du liegst auf dem Boden, niedergestreckt von einem Schlag, dem du nicht ausweichen konntest, als du jemanden eine Fackel gegen das hölzerne Gebälk schleudern siehst. Wie in einem Käfig sitzt man in diesem Bau aus Stein und Holz. Die Fenster fast zu klein zur Flucht, der Eingang des Gasthauses gestürmt von wilden Novadis. Warum wurde dir ausgerechnet Punin als Reiseziel empfohlen? Und warum hast du nur auf diesen Rat gehört?

Held 4 – eine Gläubige der Zwölfgötter

Bei allen Zwölfen, die Heiden sind über euch gekommen wie ein Heuschreckenfluch, und sie scheinen die Zollstation plündern zu wollen. Gibt es Hoffnung? Ein Glück nur, dass du gerade nach deinem treuen Pferd geschaut hast, so dass du den Ansturm aus der vorläufigen Sicherheit der Stallungen heraus hast beobachten können.

Held 1

Kämpfen ist eigentlich nicht deine Sache. Aber hier geht es darum, Alte und Kinder vor der erschreckenden Kampfeswut der Fremden zu retten. Schon schlagen die Flammen in einer Ecke der Taberna um sich, und an eine Flucht aus der Tür ist nicht zu denken. Entweder du kletterst über die obere Balustrade oder du windest dich durch die engen Fensterlöcher. Doch um die Panik zu bändigen, brauchst du Unterstützung. Diese junge Frau dort sieht unerschrocken aus ...

Held 2

Eigentlich hätte dieser Sandfresser von deinem Schlag in die Knie gehen müssen! Doch er spuckt dir nur verächtlich ins Gesicht, während Blut aus seinem Arm quillt. Dann eben noch mal drauf! Punin wird warten müssen. Warum sich dort anwerben lassen, wenn du hier und jetzt Kor und Rondra zu Ehren sein kannst?

Held 3

Ein Kampf unter freiem Himmel ist dir lieber, doch sei's drum. Zwei der mit düsteren Kriegsbemalungen versehenen Novadis drängen auf die Schankmaid ein – das geht wahrlich zu weit! Wenn du nur die Stricke erreichen könntest, an denen die kerzenbestückten Wagenräder an der Decke hängen – direkt über den Angreifern. Vielleicht mit einem gezielten Wurf deines Beils?

Held 4

Das Geburtshaus des heiligen Gilborn in der Königsstadt wolltest du sehen – wenn du aus diesem Chaos herauskommst, hast du jeden Grund, großzügig mit deiner Spende zu sein! Jetzt kommt ein Novadi mit einer Fackel auch in deine Richtungen gerannt – mit einem schnellen Dolchwurf solltest du ihn ausschalten können. Doch was schleichen dort für Gestalten auf den Phexschrein zu?

Entfesseln Sie einen Kampf, der die Helden bis an den Rand ihrer Fähigkeiten fordert und zudem alles bietet, was die Lokaltät hergibt: Stühle als improvisierte Waffen, das Umstürzen von einem Tisch, auf den sich gerade ein Novadi hinauf geschwungen hat, Enge, Geschrei und Panik, in flagranti vom Rahjadienst aufgeschreckte Gäste ...

Sparen Sie nicht mit entsprechenden Proben gemäß der Kampfregeln in **Schwerter und Helden**, doch opfern Sie die Dynamik nicht zu langen Würfelorgien.

Sie haben es hier eben nicht mit den eingangs zitierten 'Aufwärm-Wölfen' zu tun, sondern mit einem todbringenden Gegner, der zwar grausam ist und sicherlich nicht rondragefällig auftritt, aber doch seine eigene hohe (Kampf-)Kultur besitzt. Versuchen Sie daher, hinter die einheitlichen Kampfwerte zumindest schwach umrissene Charaktere zu stellen, so dass die Spieler einen Eindruck von ihren Gegnern erhalten.

Jeder Held hat es mit mindestens einem entschlossen kämpfenden Novadi zu tun (mehrere Gegner für kampferprobte Streiter sind durchaus denkbar), so dass sich bald die ernüchternde Einsicht der unbezwingbaren Übermacht einstellt.

Schließlich sind die Novadis von Ramals Kampfritual magisch gestärkt wurden. Die Tatsache, dass es sich bei Ramal um einen

Derwisch handelt, sollten Sie als Mysterium erst auf der Amhshal lüften. Lassen Sie Ihre Helden das Geheimnis eines bestehenden Derwisch-Ordens erst später durchschauen, und geben Sie ihnen dann die Möglichkeit, die Puniner Gelehrten damit zu verblüffen.

Insgesamt sind es sicherlich 26 Streiter, die an verschiedenen Stellen die Karawanserei stürmen. Erst wenn die Helden am Ende ihrer Kräfte sind, wird Ramal Derembar, der etwas Hundgroßes unter seinem Kaftan trägt, den Rückzug befehlen – just der Moment, in dem auch die almadanischen Gardisten endlich anrücken.

Novadi-Elitekämpfer

Khunchomer:	INI 15+W6	AT 14–18*	PA 13
TP 1W+4	DK N		
Waqif:	INI 13+W6	AT 11–14*	PA 10
TP 1W+2	DK H		
LE 34**	RS 1	AU 36	KO 14**
MR 9*	GS 8		

Bevorzugte Manöver: Wuchtschlag, Niederwerfen, Hammer-schlag, Entwaffnen als Attacke

Besondere Talente: Athletik 8, Körperbeherrschung 10, Sinnen-schärfe 9, Selbstbeherrschung 7

*) Attacke-Wert und Magieresistenz sind durch SCHUTZ RAS-TULLAHS und DER RUF DES KRIEGERES jeweils um 2 erhöht.

**) Durch DER RUF DES KRIEGERES erhält der Novadi den Vorteil *Zäher Hund* (siehe AH 111); er erleidet außerdem keine Einschränkungen durch Wunden.

Bauen Sie während des Kampfes einige Situationen ein, die den Helden zusätzliche Aktionen abverlangen. Passen Sie folgende Vorschläge individuell an Ihr Kampfzenario an:

● Der Zollwächter **Boronir Flogglonder** (46, graudurchsetztes, braunes Haar zum Zopf zurückgebunden, dickbäuchig und mit natürlicher Autorität) fürchtet um die Kasse und die gut gefüllte Lagerhalle, die alsbald in Flammen aufzugehen droht. Geld interessiert die Novadis, die lediglich aus genereller Rachsucht für Omlad und als Ablenkungsmanöver angreifen, jedoch nicht im Geringsten.

Die zunehmenden Brände allerdings stellen durchaus ein Problem dar: Ein Held kann nur mit einer gelungenen *Athletik*-Probe einen Novadi rechtzeitig im Sprint erreichen, bevor dieser eine Fackel wirft, und ihn dann z.B. mit dem Manöver *Niederwerfen* am Wurf hindern. An anderer Stelle können Sie eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +4 verlangen, wenn eine Heldin durch eine Feuerwand springen will; eine gelungene Probe auf *Baukunst* oder *Zimmermann* lässt die Vermutung zur Gewissheit wachsen, dass ein weiterer Brandherd das Dachgebälk wohl zum Einsturz bringen dürfte, und in diesem Fall lässt sich nur durch *Ausweichen* vermeiden, unter die brennenden Trümmer zu geraten.

● Kinder und Greise müssen aus dem Inferno gerettet werden. Um sie dazu zu bewegen, ihre scheinbar sichere Zuflucht hinter Fenstern und Balustraden zu verlassen, muss den Helden zunächst eine *Überreden*-Probe +2 gelingen. Eventuell kann es hier auch noch zu Verständigungsproblemen kommen, wenn der betreffende Held nicht die gleiche Sprache spricht.

● Die drohende Versklavung von Reisenden kann nur verhindert werden, wenn zuvor ein Manöver *Befreiungsschlag*, die *Entwaff-*

nung oder *Betäubung* des momentanen Gegners gelingt – ewige Dankbarkeit der erretteten Person mag Segen oder Fluch für den Helden werden.

● Durchgehende Pferde sorgen im Innenhof für zusätzliche Unruhe, wogegen nur *Abrichten*-Proben +6 bzw. *Reiten*-Proben +9 helfen.

DER DERWISCH

Das eigentliche Ziel von Ramal Derembar ist eine alte Höhle tief im Felsmassiv, auf dem die Zollfeste errichtet wurde und dessen Zugang sich unter dem Altar des Phex-Tempels befindet. Diesen schiebt der Mittfünziger mit überwältigender Kraft (ein weiteres Anzeichen für die magische Begabung Ramals) beiseite und begibt sich eine dunkle Stiege hinab.

Gestalten Sie diese Szene so, dass mindestens ein Helden diesen Vorgang beobachtet, aber sorgen Sie dafür, dass sie nicht verhindert wird. Ramal hat je nach Stärke der Helden einen oder mehrere Mann Bedeckung, die jeden Angreifer lange genug aufhalten, dass niemand dem Derwisch folgen kann. Selbst wenn die Helden diese Kämpfer ausschalten können, sollte dies lange genug dauern, damit Ramal genau in diesem Augenblick wieder hervorkommt. Notfalls bahnt er sich mit seiner übermenschlichen Kraft einen Weg – achten Sie darauf, dass jetzt kein Zauberer in der Nähe ist, der Sie in arge Bedrängnis bringen könnte, wenn es darum geht, dass der Derwisch wirklich entkommen kann.

Während seiner Flucht trägt Ramal etwas Sperriges unter seinem Umhang und gibt sorgsam darauf Acht, dass diesem Gegenstand nichts geschieht. So fällt ihm nicht auf, dass er unterwegs ein altes Pergament fallen lässt, das die Helden sofort oder später finden werden.

Bedienen Sie sich zur Darstellung des Derwischs seiner Beschreibung auf S. 53.

Gönnen Sie den Helden (und zu deren Ehrenrettung: auch den Gardisten) bei diesem für sie nicht sehr rühmlichen Abenteuerstart noch einige Teilerfolge, bevor sich doch die meisten der Novadis wieder über den Yaquir und dort auf Pferden durch den dichten Schilfbewuchs und die sich anschließenden Zedern-Wälder flüchten können. Sollten die Helden hier später nach Spuren suchen wollen, verlieren sich diese im aufziehenden Regen bald. Gefangengenommene Novadis aber werden sich eher – effektiv! – die Zunge abbeißen oder sich mit ihr zu ersticken versuchen (oder die Helden anspucken), als Auskünfte zu erteilen.

NACH DEM KAMPF

Stimmung der Szene: Verzweiflung, Trauer, stille Wut

Musik: getragen, mit wenig Hoffnung (die in den Helden liegt)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euch bietet sich ein Bild der Verwüstung, das Bitterkeit und Wut zugleich in euch aufsteigen lässt. Die Zollstation ist zu einem guten Teil verwüstet, die Gardisten und herbeigeilten Dorfbewohnern bekommen die Brände nur allmählich unter Kontrolle. Verletzte und Tote liegen zwischen und unter den Trümmern, darunter auch Kinder und Greise. Andere wurden von den Wüstensöhnen verschleppt, mit an