

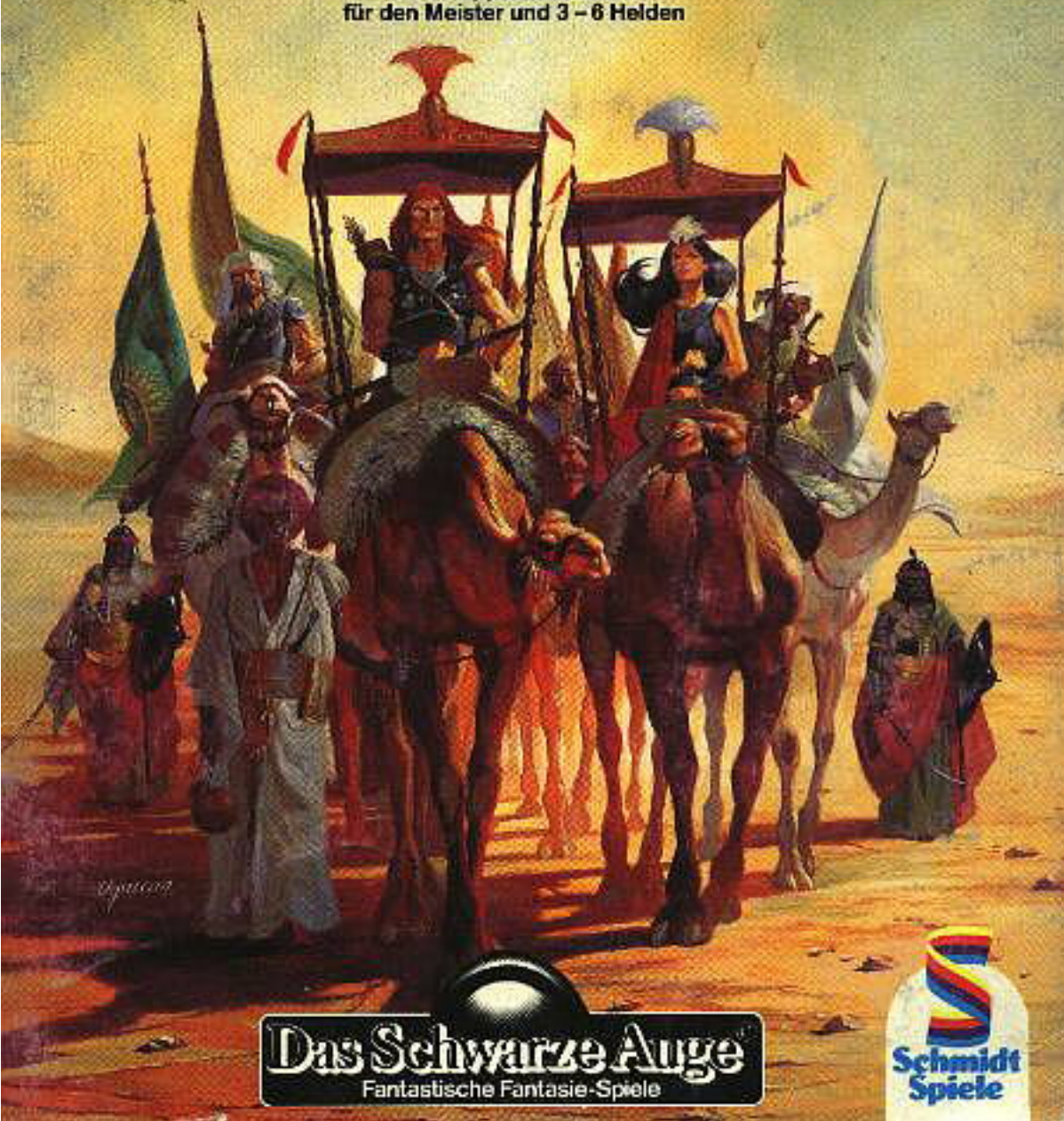
ERFAHRUNGSTUFEN

5 - 9

ABENTEUER
17

Wie Sand in Rastullahs Hand

Ein Gruppenabenteuer
für den Meister und 3 - 6 Helden



Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele



Gruppen-Abenteuer

Wie Sand in Rastullahs Hand

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy Spiele



Wie Sand in Rastullahs Hand

von Jörg Raddatz

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 5–9
für den Meister und 3–5 Helden
ab 14 Jahren



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Ina Kramer

© 1989 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Herstellung: Dieter Lidl
Satz: Fotosatz Völkl, Germering
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Inhalt

Unglückliche Zwölf (Ein Vorwort nur für den Meister)	6	Der Rastullahtempel	25
Der Auftrag	7	Die Pforte der Waren	25
Die Stadt Kannemünde	8	Die Stadt	25
Der Hafen	8	Bei Assaf	25
Das Schlepperviertel	8	Hackertreff	25
Der Markt	8	Die Peitsche	26
Die Novadisiedlung	8	Das Adelsviertel	26
Die Ankunft der Helden	9	Die Fischerstadt	26
Der Gasthof »Zur Krone«	9	Die Branntweinquelle	27
Eine Nacht in Kannemünde	10	Der Lotusgarten	27
Aufbruchstimmung	11	Die Verhaftung	27
Die Karawane	11	Garnisonsgebäude	28
Der Weg	13	Die Flucht	30
Der erste Tag	13	Der Ritt über den Chichanebi-See	36
Die Karawanserei Ain-es-Sobek	14	Die Jagd	38
Der zweite Tag	19	Der Weg nach Keft	39
Der dritte Tag	21	Keft	40
Unau	22	Der Schluß des Abenteuers	44
Die Stadtmauer	22	Anhang: Die Leviatanim	45
Das Kannemünder Tor	22	Landkarte 1	47
Der Hain	24	Landkarte 2	48
Die Frische Quelle	24		

Unglückliche Zwölf

Ein Vorwort nur für den Meister

Die Zahl Zwölf, die fast überall in Aventurien als besondere und gelegentlich gar als heilige Zahl betrachtet wird, gilt bei den Novadis als Unglückszahl. Und damit sind wir schon mitten in unserer Geschichte.

Als der elfte Sultan von Unau vor kurzem starb, hätte eigentlich sein Sohn Mustafa, der Kronprinz, den Thron besteigen sollen. Aber dann wäre er der zwölfte Sultan gewesen; ein unheilvolles Omen hätte über seiner Regentschaft gelegen. Da traf es sich wie eine glückliche Schicksalsfügung, daß ein Mitglied der Regentenfamilie, Abu Tarfidem, Großwesir und Vetter des Prinzen, bei einem rätselhaften Unglücksfall tödliche Verletzungen erlitt. Flugs wurde der Todgeweihte zum zwölften Sultan von Unau ausgerufen. In wenigen Tagen, nach Tarfidems Tod, würde man dann mit viel Pomp den Prinzen Mustafa zum 13. Sultan küren.

Doch nun geschah etwas, mit dem die Höflinge nicht rechnen konnten: Ein wandernder Magier wurde zum sterbenden Sultan geführt, und es gelang ihm tatsächlich, den Regenten zu retten. Jetzt könnte man eigentlich mit einem schadenfrohen Seitenblick auf den um seinen Thron gebrachten abergläubischen Prinzen die ganze novadische Intrige getrost vergessen, wenn Abu Tarfidem, der neue Sultan von Unau, nicht tatsächlich der falsche Mann auf dem Thron wäre, denn Abu ist skrupellos und von Machtgier zerfressen:

Schon seit frühester Zeit fühlte der Wesir Neid auf seinen Vetter, dem der Thron unverdienterweise – wie er meinte – zufallen würde. Um die Herrschaft zu erlangen, vergrub Abu sich in das Studium der Schwarzen Magie und beschwor schließlich einige Leviatanim (siehe Anhang), die ihm bei der Eroberung Unaus helfen sollten.

Diese Wesen waren es auch, die ihn tödlich verletzten, als er für einen kurzen Moment die Kontrolle über sie verlor. Nur durch Opferung seiner gesamten magischen Macht kam er mit dem Leben davon.

Neben seiner Tyrannei im Inneren zeichnet sich Abu Tarfidem als Sultan auch durch ein übersteigertes Machtstreben nach außen aus. So ist es sein vordringliches Ziel, die reiche Handelsniederlassung Kanne-

münde in seine Hand zu bekommen. Dazu benutzt er sowohl offene Drohungen wie komplizierte Intrigen, etwa einen heimlich von ihm veranlaßten Überfall der Echsenmenschen auf eine Karawanserei, der eine Handhabe bietet, die strategisch wichtige Niederlassung zu besetzen ...

Sultan Abus Griff nach dem Handelsplatz Kannemünde ruft nun wiederum andere bedeutende Figuren der aventurischen Zeitgeschichte auf den Plan: Stover Stoorrebrandt und ein paar weitere Handelsherren und -damen.

Die Helden – endlich kommen auch sie ins Spiel – werden von Stoorrebrandt und seinem Konsortium beauftragt, in Kannemünde nach dem Rechten zu sehen. Sobald sie aber die Stadt an der Mündung des Chaneb erreicht haben, werden sie hineingezogen in das Netz von Komplotts und Intrigen. Im Verlauf des Abenteuers rekonstruieren sie mühsam aus nach und nach angesammelten Informationen die oben beschriebene Geschichte von der Thronbesteigung des zwölften Sultans und alles, was damit zusammenhängt.

Bis durch die Tatkraft der Helden am Ende der wahre Sultan seinen Platz auf dem Thron einnimmt, haben die Spieler-Charaktere nicht nur so manches Abenteuer zu bestehen, sondern auch reichlich Gelegenheit, die fremdartige Welt der Khom-Novadis kennenzulernen. Ich habe selten irgendein Rollenspiel-Abenteuer gelesen, in dem es der Autor so geschickt versteht, eine spannende Geschichte nahtlos in die Schilderung einer Landschaft und ihrer Bewohner einzuflechten. Wenn die Helden die Strapazen und Schrecknisse dieses Abenteuers überstehen, werden sie einen Teil Aventuriens so anschaulich wie selten kennengelernt haben – falls es dem Meister gelingt, die besondere Stimmung dieses Abenteuers an seine Spieler weiterzugeben. Aber das muß ein schlechter Meister sein, der seine Runde durch diese Szenarien führt und es nicht darauf anlegt, daß die Spieler am Ende Rastullahs Sand zwischen den Zähnen knirschen spüren ...

Ulrich Kiesow

Der Auftrag

Mit einer weit ausholenden Handbewegung weist der Kaufherr Stoorrebrandt auf die reiche Handelsstadt Festum, die im großen Fenster seines Büro sichtbar ist.

»Seht ihr diese prächtige, mächtige Stadt? Ihre Händler sind wohlhabend, und ich bin einer davon. Unter anderem kaufe ich von den Norbarden Felle, lasse diese gerben und verarbeiten und verkaufe dann die Pelze und das Leder. Und dazu brauche ich Salz, viel Salz, und zwar kein gewöhnliches, sondern spezielles Mineralsalz, wie es in genügenden Mengen nur im Chichanebi-Salzsee – scheußliches Wort – im Süden vorkommt. Das Zeug wird von den Leuten aus Unau abgebaut und verkauft. Deshalb existiert an der Mündung des Flusses der Handelsplatz Kannemünde, wo die Handelsagenten sitzen und die Ware nach Festum oder sonstwo versenden. So sollte es zumindest sein. Neuerdings gibt es aber Gerüchte über Wirren in Unau, und zu allem Überfluß habe ich vom Leiter meines Kontors dort unten folgenden Brief bekommen:

»... und so muß ich mitteilen, daß neulich von Unau Anspruch auf Kannemünde erhoben wurde. Die lächerliche Proklamation behauptete, die Stadt sei dem Sultan untertan und müsse Tribut zahlen, ebenso einen hohen Zoll auf die Salz- ausfuhr. Dies ist so aus der Luft gegriffen, daß ich nur lachen kann, ich werde aber versuchen, die Dinge zu klären ...«

Nun, er ist ein guter Mann, aber ich habe so ein Gefühl, daß die Sache zu groß für ihn sein könnte. Deshalb beauftrage ich euch hiermit, nach Kannemünde zu reisen und alles, ich wiederhole, *alles* Machbare zu tun, um jenen Anspruch vom Tisch zu wischen und die alten guten Beziehungen wiederherzustellen.

Reisen könnt ihr an Bord der »Adler von Festum«, die übermorgen nach Kannemünde abfährt. Geht dort in mein Kontor, ich habe euren Besuch schon ankündigen lassen.

Was das Geld betrifft: Ihr bekommt pro Person 50 Dukaten, die Hälfte sofort, den Rest später. Wenn ihr besonderen Erfolg habt, steckt vielleicht noch eine Prämie von 150 Dukaten mehr drin. «

An dieser Stelle eine Zusammenfassung der Schlüsselinformationen, die die Helden bekommen können:

1. Unaus alter Sultan verstarb nach langer Krankheit vor einem Vierteljahr.
2. a) Nachfolger wurde nicht der Kronprinz, sondern der Großwesir Abu Tarfidem Tuametef al-Leram, ein Vetter des Prinzen.
b) Seit dem Regierungsbeginn des neuen Sultans herrscht Furcht unter den novadischen Einwohnern der Stadt.
3. Der Großwesir wurde kurz vor dem Ableben des letzten Sultans mit schweren Verletzungen und selbst vom Tode gezeichnet von Arbeitern in der Wüste gefunden, niemand weiß, wie er dorthin gelangt war.
4. a) Abu Tarfidem ist Mitglied der Dynastie.
b) Er konnte also von den neun Beratern des Sultans auf den Thron gesetzt werden.
5. Diesem Beratergremium gehört auch der Kronprinz an, also muß auch er der Inthronisation des Großwesirs zugestimmt haben.
6. Einstimmigkeit ist bei solchen Entscheidungen notwendig.
7. Der verstorbene Sultan war der elfte seit der Eroberung der Stadt durch die Novadis vor mehr als zwei Jahrhunderten.
8. Die Zahl Zwölf ist für einen Rastullahanhänger ein äußerst schlechtes Omen, sie bedeutet Unglück und Chaos.
9. Der todkranke Großwesir wurde, schon zum Sultan gesalbt, von einem herumreisenden Magier mit einem Zauber geheilt.
10. Wenig später wurden auf den Sultan zwei Mordanschläge mit vergifteten Speisen verübt, die beide an der Aufmerksamkeit der Vorkoster scheiterten.
11. Der Kronprinz hat seine Schuld an den Attentaten durch seine Flucht selbst eingestanden.
12. Er ist irgendwo in den Weiten des Salzsees ums Leben gekommen.
13. Die »Gelbherzen« sind die Leibgarde des Sultans, haben neuerdings auch weitgehende polizeiliche Rechte.
14. Der Name ist eine beleidigende Bezeichnung.
15. Die Abzeichen stellen eigentlich den gespaltenen Kopf eines Wüsten-Echsenmenschen dar, das traditionelle Symbol Unaus.

Die Stadt Kannemünde

Die Fahrt auf der »Adler von Festum« sollte ohne größere Störungen ablaufen, damit die Helden nicht schon vor Abenteuerbeginn unnötig erschöpft werden.

Meisterinformationen:

Kannemünde ist eine Hafenstadt an der Mündung des Chaneb, von dem sich auch ihr Name ableitet –

die überwiegend aus dem Mittelreich bzw. dem Bornland stammenden Einwohner konnten sich mit dem Wort Chaneb nie anfreunden und haben es zu »Kanne« verballhornt.

Da die Stadt selbst nur eine Nebenrolle in diesem Abenteuer spielt, wird im folgenden nur ein kurzer Überblick über die einzelnen Stadtviertel gegeben:

Der Hafen

Meisterinformationen:

Hier ist die einzige von größeren Schiffen erreichbare Stelle der ganzen Gegend: Die Nordküste der Tränenbucht ist zerklüftet und klippenübersät, während im Süden des salzigen Meeresarmes der Boden immer sumpfiger wird, je weiter man nach Osten vordringt. Deshalb läuft der gesamte Seehandel Unaus über diesen Punkt.

Im Hafengebiet liegen zahlreiche Speicher und Lagerhäuser, die zum Teil auch der Versorgung der Kannemünder selbst dienen. Da die gefürchteten Altoum-Winde auch in diesem Gebiet zu spüren sind und den Schiffsverkehr im Frühjahr zeitweise lahmlegen, wird stets eine beträchtliche Menge Getreide in den Lagern gespeichert, um die Grundversorgung der Bevölkerung sicherzustellen.

Das Schlepperviertel

Meisterinformationen:

Westlich des Hafens und der Speicher befinden sich die Häuser der Hafenarbeiter und der Lastträger – denn wegen der Wasserknappheit werden nur wenige Tiere in Kannemünde gehalten. In diesem Gebiet befinden sich auch einige See-

mannskneipen, teils mit Übernachtungsmöglichkeit. Helden, die hier irgendwo einkehren, werden feststellen, daß das preiswerteste Getränk überall ein saurer Wein ist, den man für 5 Kreuzer pro Glas bekommt (das Glas Wasser kostet 2 Heller, [Ziegen]-Milch ebenfalls).

Der Markt

Meisterinformationen:

Auf dem Markt werden alle möglichen Waren aus ganz Aventurien gegen Salz getauscht. Weil alles über weite Strecken herangeschafft werden mußte, sind die Preise hoch: Schlagen Sie durchschnittlich 50% auf die Preise im Regelbuch auf, bei den Produkten weit entfernter Gegenden – Albernica etc. – auch etwas mehr. Aus demselben Grund sind frische Lebensmittel kaum zu bekommen, außer zu wahrhaft astronomischen Preisen: Wenn sich Ihre Helden in Kannemünde partout frische Erdbeeren leisten wollen, kostet sie der Spaß etwa fünf Silbertaler für 20 Unzen. Eine Ausnahme machen nur Lebensmittel

aus der Kamel- und Ziegenhaltung der Novadis: Dafür gelten fast die normalen Preise.

Rings um den Markt sind die Kontore der großen Handelshäuser der aventurischen Ostküste angesiedelt. Diese Kompanien machen circa drei Viertel des Salzhandels unter sich aus, der Rest wird von den kleineren Händlern umgeschlagen, die häufig nur ein einziges Schiff besitzen.

Das Risiko ist größer als bei den Handelshäusern, doch kann ein Schiffseigner, der eine Fracht Gebrauchsgegenstände nach Kannemünde schickt und eine Schiffslast Speisesalz zurückerhält, durchaus auf seine Kosten kommen.

Die Novadisiedlung

Meisterinformationen:

Das freie Areal dient als Rastplatz für die Karawanen der Novadis, die das Salz in die Stadt bringen. In den Hütten und Herbergen dieses Viertels woh-

nen die Händler dann. Der Bau einer Karawanserei, die Mensch und Tier Unterkunft bieten könnte, ist geplant, jedoch noch nicht in die Praxis umgesetzt worden.

Die Ankunft der Helden

Spezielle Informationen:

Die »Adler von Festum« läuft am späten Nachmittag in Kannemünde ein. Die Seeleute beginnen auf ein Kommando des Kapitäns hin sofort mit dem Löschen der Ladung – schwere Fässer mit Honig und Bier –, und keiner hat mehr Zeit für die Helden, die höflich gebeten werden, von Bord zu gehen.

Meisterinformationen:

Der Kapitän des Schiffes – und 16 von 20 angesprochenen Passanten – können den Weg zum Kontor des Stoerrebrandt beschreiben.

Spezielle Informationen:

Hier eingetroffen, stoßen die Helden auf einen an die

verriegelte Haustür gehefteten Zettel, der in penibler Handschrift mitteilt:

»Ich bin vorübergehend zu einer Besprechung in der »Krone«.

Bulgin Linnas«

Meisterinformationen:

Wir können uns nicht vorstellen, daß Ihre Helden auf die Idee kommen, am hellichten Tage in ein gut sichtbares, zentral gelegenes Haus einzubrechen. Wenn doch, so beginnt hier ein Abenteuer eigener Art, das aber so freudlos endet (Einkerkerung und Verurteilung der Helden zu zehn Jahren Kerkerhaft), daß wir auf die Ausarbeitung dieses Szenariums verzichtet haben.

Der Gasthof »Zur Krone«

Allgemeine Informationen:

Ein großes, zweistöckiges Gebäude an der Nordseite des Marktes. Die Fenster sind verglast, die Tür aus schwerem Eichenholz. Ein Schild über der Tür zeigt eine juwelengeschmückte Phantasiekrone – keinen bestimmten Rang bezeichnend – und den Namen des Lokals auf neuaventurisch.

Spezielle Informationen:

Die »Krone« liegt direkt neben den größeren Gebäuden der Kaufherren. Die Gäste im gut gefüllten Schankraum entstammen der Kleidung nach sämtlich den vornehmeren Schichten. Die Gespräche werden leise geführt, an manchen Tischen sitzen auch einzelne Männer und Frauen, in das Studium von Akten vertieft. Die Theke ist betont vornehm gehalten, die beiden Kellner tragen dunkle Jacken mit langen Schößen.

Wenn die Helden sich bemerkbar machen, etwa ein Getränk bestellen und nach Bulgin Linnas fragen, wird man an den Tischen auf sie aufmerksam. Sie werden nun von verschiedenen Seiten nach ihrer Herkunft gefragt.

Meisterinformationen:

Das Gasthaus ist der Treffpunkt der Angestellten der großen Handelskompanien. Helden, die die Frage nach der Herkunft richtig – und höflich – beantworten, werden an einen »Festumer Tisch« eingeladen und nach Neuigkeiten aus der Heimat gefragt. Nach

einiger Zeit werden sie durch einen Kellner in das Hinterzimmer gebeten.

Spezielle Informationen:

Diesem Raum verleiht der kerzenbestückte Lichterträger unter der Decke eine gewisse Eleganz. In der Mitte des Zimmers steht ein großer runder Tisch, an dem sieben reichgekleidete Männer und Frauen sitzen.

Beim Eintreten der Helden erheben sie sich von ihren Stühlen.

Meisterinformationen:

Das Hinterzimmer der »Krone« wird als »neutraler Boden« genutzt, wenn zwischen den Kontorleitern Absprachen getroffen werden sollen. In diesem Fall handelt es sich um Bulgin Linnas, den fast 70jährigen Hauptbuchhalter Stoerrebrandts, sowie um die Vertreter der Handelshäuser Surjeloff aus Festum, Waltich aus Beilunk, Klande aus Perricum, Morello aus Tuzak, Alschera aus Sylla und der Fürstlich-Aranischen Handelskompanie. Die Städtenamen geben nur den Hauptsitz der jeweiligen Kaufmannsfamilie an, deren Einflußbereich ist weit größer: Man kann ohne Übertreibung behaupten, daß über die Hälfte allen Warenverkehrs an der Ostküste und deren Hinterland durch die Hände dieser Gesellschaften geht. (Dies nur zu Ihrer Information. Die Kannemünder Residenten werden sich nicht vorstellen – natürlich mit Ausnahme Bulgin Linnas' –, sondern nur auf die

Macht ihrer Gesellschaften verweisen.) Um so härter hat sie alle die Zumutung getroffen, künftig irgendwelchen Emporkömmlingen Tribut zu zahlen, wie sie den Helden empört mitteilen.

Schließlich ergreift Linnas das Wort: »Ich als Chefbuchhalter sitze hier in dieser illustren Runde«, ange-deutete Verbeugung, einige Dankesworte, »weil der Leiter des hiesigen Kontors seit nunmehr zwei Wochen abwesend ist. Als die erpresserische Forderung hier eintraf, schrieb er einen Brief an den Herrn Stoorrebrandt in Festum; danach reiste er nach Unau, mit den Worten: ›Ich will doch einmal nachsehen, ob der alte Greis auf dem Sultansthron nunmehr endgültig senil geworden ist.‹ Wir erhielten noch eine von ihm unterzeichnete Briefftaubenmitteilung, in ihr warnt er ausdrücklich vor den Gelbherzen. Keiner von uns kann damit etwas anfangen. Seitdem haben wir nichts mehr gehört.«

Weitere Informationen können die Helden nicht bekommen, da aufgrund eines Einreiseverbots für Aus-

länder keiner der Anwesenden je in Unau war. Die Kontorleiter bieten noch einmal je 25 Dukaten für jeden Helden, wenn es ihnen gelingt, die Vorgänge in der Wüstenstadt zu klären und die Sicherheit Kannemündes wiederherzustellen.

Ein Hinweis für den Meister:

Das »Zusatztaschengeld« wird für die Helden wohl so verlockend aussehen, daß sie alle Verträge abschließen werden, ohne lang zu überlegen. Dadurch aber haben Sie sie ganz in der Hand: Wann immer während dieses Abenteuers der Drang entstehen könnte, »abzuspringen«, weisen Sie darauf hin, daß es nicht sonderlich vergnüglich ist, bei den mächtigsten Handelskompanien Ostaventuriens, zu deren Schuldnern auch manche Könige und Fürsten zählen, als vertragsbrüchig zu gelten.

Fragen die Helden nach einer Transportmöglichkeit nach Unau, werden sie auf die Handelskarawanen verwiesen, die immer nach Söldnern suchen.

Eine Nacht in Kannemünde

Meisterinformationen:

Wie die Helden die folgende Nacht verbringen, bleibt ganz ihren Wünschen überlassen – die Kaufleute haben allerdings nicht vor, ihnen auch Kost und Logis in der »Krone« zu gewähren. Eine Über-

nachtung hier kostet die Helden im Einzelzimmer vier, im Doppelzimmer drei Taler pro Person. In diesem Falle wird die Nacht störungsfrei verlaufen, was in einer der Kneipen des Schlepperviertels nicht so sicher ist.

Aufbruchstimmung

Meisterinformationen:

Am nächsten Morgen werden die Helden wohl als erstes eine Karawane suchen, die sie nach Unau mitnimmt. Andere Reiseformen scheiden aus, denn Kamele oder Pferde sind in Kannemünde nicht zu kaufen, und den Weg zu Fuß zurückzulegen ist selbst einem alten Kämpen unmöglich. Schiffe oder Kähne befahren den Chaneb wegen zahlreicher seichter Stellen nicht. Zur Zeit des Abenteuers macht sich in Kannemünde nur eine Karawane zum Aufbruch fertig: die des Abidallu Spinalis. Wenn die Helden ihn ansprechen, ist er bereit, sie als Söldner unter Vertrag zu nehmen. Der Kaufmann zahlt einen Lohn von einem Dukaten pro Held für die viertägige Reise, dafür verpflichtet er sie, die Karawane, ihre Begleiter und die Ladung nach Kräften zu beschützen und

beim Beladen der Kamele zu helfen. Das Beladen eines Kamels ist schwieriger, als es scheint: Nach einigen Tagen der Ruhe sind die Tiere neuerlichen Anstrengungen durchaus abgeneigt. Helden, die sich nicht ausdrücklich vorsehen, haben unangenehme Überraschungen zu erwarten – würfeln Sie für jedes Kamel einmal mit dem W20. Bei 15–20 versucht das Tier, den Störenfried zu bespucken. Dann rettet nur ein rasches Beiseitespringen (GE-Probe) das Opfer vor einer Besudelung der Kleider und dem Spott der Umstehenden.

Schließlich bricht die Karawane am späten Vormittag auf. (An diesem Zeitpunkt ist nicht zu rütteln. Wenn Ihre Helden den Vormittag bereits »verbraucht« haben und erst am Nachmittag erscheinen, müssen Sie die Abreise um einen Tag verschieben.)

Die Karawane

Meisterinformationen:

Der Handelszug umfaßt 21 Lastkamele, dazu die Reittiere der drei Kaufleute und der Helden. In den Packsätteln der Tragtiere befinden sich Tee, Zucker und eiserne Messer, die in Unau an die Stadtbewohner und an Nomaden verkauft werden sollen. Die Satteltaschen der Reitkamele enthalten jeweils für sechs Tage Proviant – Abidallu geht kein Risiko ein – in Form von Fladenbrot, Dauerwurst und Datteln, in den Wasserschläuchen ist genug Wasser für eine Woche.

Ein Kamel zu reiten ist nicht mit dem Reiten eines Pferdes zu vergleichen. Lassen Sie die Helden beim Besteigen der Kamele eine Reitprobe +3 ablegen, um zu erkennen, ob sie sich überhaupt beim Aufstehen der Tiere festhalten können oder aber in den Sand fliegen (GE-Probe, bei Nichterfolg W6 TP). Danach kommt noch für jede Spielrunde eine Reitprobe, zunächst +3, in der nächsten Runde +2, dann +1 usw., bis sich alle an den schaukelnden Gang der Wüstenschiffe gewöhnt haben. Das Scheitern einer Probe hat eine klassische Seekrankheit zur Folge: Alle guten Eigenschaften werden um ein Drittel reduziert (abrunden!), für jede darauffolgende gelungene Probe erhalten die Helden je einen Punkt zurück. Sinkt durch mehrere gescheiterte Proben ein Eigenschaftswert auf Null, muß angehalten und gerastet werden, bis die Helden ihre ursprünglichen

Werte wieder erreicht haben. Auf festem Boden erhalten sie pro Spielrunde drei Punkte auf jede Eigenschaft zurück. Da es sich bei den Tieren um echte Meharis handelt, weiße Kamele, die speziell zum Reiten gezüchtet werden, ist ein Scheuen oder ein Angriff auf den Reiter nicht zu befürchten.

Die Händler:

Abidallu Spinalis, der Leiter der Karawane

Allgemeine Informationen:

Abidallu ist schätzungsweise 40 Jahre alt, von großem Wuchs und schlanker Statur. Er hat langes, rabenschwarzes Haar mit für einen Novadi ungewöhnlichen Locken, einen kurzen Vollbart und fast schwarze Augen. Sein wettergegerbtes Gesicht ist etwas weniger scharf geschnitten als bei anderen Novadis.

Spezielle Informationen:

Seine Stellung als Anführer der Karawane ist unbestritten. Er verhandelt mit den Helden und mit Kunden, er bestimmt den Aufbruch und die Geschwindigkeit. Während der Arbeit ist er ausgesprochen wortkarg.

Meisterinformationen:

Abidallu ist der Sohn des Dirimethos Spinalis von Hylailos und der Aischa bint (= Tochter der) Sabte-



cha vom Stamme der Beni Tarasch. Die ungewöhnliche Romanze zwischen dem jungen Kaufmannsgehilfen von den Zyklopeninseln und der Tochter eines Scheiks sorgte seinerzeit jahrelang für Gesprächsstoff. Nach dem Recht der Wüstenbewohner, die sich hier von Erkenntnissen aus der Maultierzucht leiten ließen, ist der Nachkomme einer Novadi und eines Fremden ebenfalls ein Novadi, nicht aber im umgekehrten Fall. Trotz seiner daraus folgenden Rechtsposition als echter Novadi ist Abidallu in dieser Hinsicht sehr vorsichtig: Er hat zwar den Fremden eine Stellung als Wächter gegeben, spricht aber erst mit ihnen über die Ereignisse in Unau, wenn sie sein Vertrauen gewonnen haben – etwa nach der Rückeroberung der Karawanserei von Ain-es-Sobek.

Er kennt die meisten Informationen über einzelne Örtlichkeiten, weiß aber nichts von den Geschehnissen der jüngsten Zeit.

Die Werte:

Novadi der 10. Stufe

MU: 15; KL: 13; CH: 14; GE: 15; KK: 14; AG: 4; HA: 3; RA: 6; TA: 5; GG: 5; LE: 67; RS: 3; AT: 15; PA: 13; TP: 1W+4; GST1; AU: 81; MK: 30; TAW: Hieb Waffen, scharf: 5; Fährtensuchen: 3; Gefahreninstinkt: 6; Reiten: 9; Sinnenschärfe: 5; Gassenwissen: 2; Glücksspiel: 5; Heil-

kunde, Wunden: 4; Lesen/Schreiben: 5; Lügen: 5; Menschenkenntnis: 3; Rechnen: 7; Schätzen: 5; Sprachen kennen: 3

Dschelef ibn Birtan

Allgemeine Informationen:

Dschelef ist ein kleiner, schlanker Novadi unbestimmten Alters, was hauptsächlich auf seine Angewohnheit zurückzuführen ist, zu jeder Zeit das Gesicht verschleiert zu halten.

Spezielle Informationen:

Dschelef kümmert sich vornehmlich um die Kamele, die er bei Aufenthalten hingebungsvoll pflegt. Manchmal kann man ihn auch mit seiner äußerst hellen Stimme mit einem Mehari reden hören. Mit Menschen spricht er selten, dann auch nur das Notwendigste.

Meisterinformationen:

Der Eunuch Dschelef ist ein entlaufener Sklave. Bei seiner Flucht aus dem Serail eines reichen Kaufmannes in Fasar erlitt er eine entstellende Gesichtsverletzung, die der Grund für den Schleier ist. Wegen seiner Begabung im Umgang mit Tieren hat Abidallu ihn eingestellt, ungeachtet Dschelefs Haß auf die Menschheit im allgemeinen und die Frauen im besonderen. Sollten deshalb die Helden auf die unglückselige Idee kommen, die verschleierte Person mit der hellen Stimme sei eine verkleidete Frau – vielleicht auf der Flucht vor einem Ehevertrag –, die es zu schützen gilt, so haben sie einen Feind mehr in Aventurien. Dies wird nicht so weit gehen, daß Dschelef etwas gegen das Leben der Helden unternimmt, aber er kennt viele Methoden, Kamele gegen ihre Reiter aufzureizen ... Ein klärendes Gespräch unter Beteiligung Abidallus – in dessen Schuld sich Dschelef fühlt – wird den Frieden wiederherstellen.

Die Werte:

Novadi der 5. Stufe

MU: 13; KL: 10; CH: 8; GE: 16; KK: 13; AG: 7; HA: 4; RA: 7; TA: 5; GG: 5; LE: 46; RS: 2; AT: 12; PA: 11; TP: 1W+3; GST1; AU: 59; MK: 22; TAW: Hieb Waffen, stumpf: 5; Stichwaffen: 3; Tierkunde: 3; Wildnisleben: 0; Reiten: 10; Schleichen: 2; Sich verstecken: 2; Abrichten: 4; Betören: –3; Falschspiel: 3; Gassenwissen: 0; Heilkunde, Krankheiten: 3; Taschendiebstahl: 1

Hassan ibn Kharmal

Allgemeine Informationen:

Hassan ist ein stämmiger Mann von 20 Jahren. Sein wildes schwarzes Haar und ein noch recht dünner Bart umrahmen das Gesicht mit der Nase von der Form eines Adlerschnabels und den dunklen Augen.

Spezielle Informationen:

Seine Aufgaben in der Karawane sind einfach zu beschreiben: Hassan ist Mädchen für alles. Wann immer er Zeit hat – und das ist nicht oft –, reitet er an die Seite der Helden, um von ihnen Erzählungen über frühere Abenteuer zu hören.

Meisterinformationen:

Hassan begleitet erst zum dritten Mal eine Handelskarawane, vorher lernte er im Haus seines Vaters in Mherwed die Grundsätze des Kaufmannsberufes. Als der Junge sich für Bilanzen und doppelte Buchführung als hoffnungslos ungeeignet erwies, wurde

er zu einem Geschäftspartner, nämlich Abidallu Spinalis, geschickt, der ihn in die praktische Seite des Ganzen einführen sollte. Hier macht der Lehrling sich recht gut, auch wenn er immer noch von größeren Abenteuern träumt.

Die Werte:

Novadi der 2. Stufe

MU: 14; KL: 9; CH: 10; GE: 11; KK: 8; AG: 8; HA: 3; RA: 3; TA: 5; GG: 7; LE: 32; RS: 1; AT: 11; PA: 8; TP: 1W+3; GST1; AU: 40; MK: 13; TAW: Gefahreninstinkt: 3; Klettern: 1; Bergbau: –6; Kochen: 2; Lesen/Schreiben: 3; Mechanik: 1; Rechnen: 0; Zeichnen: 2

Der Weg

Allgemeine und spezielle Informationen:

Die Handelsstraße ist größtenteils unbefestigt, durch häufigen Gebrauch aber ausgetreten und gut begehbar. An den Seiten der circa fünf Meter breiten Piste sind im Abstand von sechs Metern mannhohe Steinhäufen aufgeschichtet, um im Falle eines Sandsturmes, der hier zum Glück kaum vorkommt, den Verlauf der Straße zu markieren. Der Fluß läuft stets in Sichtweite erst rechts, dann – nach der Furt – links an der Straße entlang. Das Wasser des Chaneb ist an keiner Stelle trinkbar.

Meisterinformationen:

Der anfängliche Verlauf der Straße im Süden des Chaneb ist auf den hohen Salzgehalt zurückzuführen.

ren. Diese Begründung wird Ihnen wohl zuerst seltsam vorkommen, doch wie lautet ein alter Schnack in Kannemünde: »Du, sag mal, gibt's in der Kanne eigentlich Piranhas?« – »Dumme Frage, Mensch, die werden doch alle von den Haien gefressen.« Und wirklich führt das Salz dazu, daß viele Meerestiere weit flußaufwärts vordringen und so den unteren Chaneb unpassierbar machen.

Was die Möglichkeit angeht, bei Kannemünde einen Fährbetrieb einzurichten, der die Wegstrecke fast halbieren könnte: Haben Sie schon einmal 20 bis 30 erregte Kamele auf ein schwankendes Floß verladen? Wir nicht, und wir wollen es eigentlich auch gar nicht versuchen.

Der erste Tag

Spezielle Informationen:

Die Karawane legt am Tag etwa 50 Kilometer zurück, in dieser Zeit sind die Händler ganz darauf konzentriert, ein Stehenbleiben der Kamele und sonstige Störungen zu vermeiden. Wenn die Helden sich mit einem der Männer zu unterhalten versuchen – in der Praxis kommt eigentlich nur Hassan dafür in Frage –, muß dieser mehrmals das Gespräch unterbrechen und rasch zu einem Kamel reiten, das zurückzubleiben droht.

Meisterinformationen:

Auf einer so stark begangenen Handelsroute haben die Helden einige Begegnungen. Diese sind zum Teil notwendig, um ihnen Informationen zu vermitteln, zum Teil auch nur zum Erhalt der Spannung gedacht.

Begegnung 1: Spuren im Sand

Spezielle Informationen:

Am ersten Tag der Reise, etwa eine Stunde vor Sonnen-

untergang, stoppt Abidallu urplötzlich sein Mehari und befiehlt der Karawane, anzuhalten:

Er hat im Staub neben der Straße ungewöhnliche Spuren entdeckt.

Meisterinformationen:

Helden, die eine Tierkunde-Probe +2 bestehen, können erkennen, daß es sich um die Spuren eines riesigen Reptils handelt. Falls alle Helden scheitern, übernimmt Abidallu die Identifizierung.

Auf jeden Fall pfeift er leise durch die Zähne und bemerkt:

»Eine Reitechse der Echsenmenschen also! Das ist seltsam in dieser Gegend. Daß diese Kerle sich so weit nach Norden wagen! Eigentlich leben Echsenmenschen nur in den Sümpfen der Inseln und Buchten im Süden.«

Auch bei einer erfolgreichen Probe auf Fährtsuchen müssen die Helden feststellen, daß die Spuren einige Meter nach Süden führen und dann auf steinigem Boden verschwinden.

Kämpfe in der Nacht

Meisterinformationen:

Diese Herberge ist das erste Haus novadischer Bauart, das die Helden in diesem Abenteuer betreten. Sie werden deshalb innerhalb der Meisterinformationen zu den einzelnen Gebäudeteilen neben den für die Handlung wichtigen Angaben auch einige bauliche Anmerkungen finden. Diese sind nun um Rastullahs Willen nicht dazu gedacht, daß Sie sie den Helden detailliert vortragen müssen – sie sind allerdings auch kein Geheimnis –, sondern sollen Ihnen ein paar der Besonderheiten der Wüstenarchitektur erläutern, damit Sie später die meisten der Bauwerke in Unau und Keft selbständig entwerfen können.

Spezielle Informationen:

Während es dämmt, übergibt Abidallu die Position an der Spitze an Dschelef und nähert sich den Helden. Ohne Einleitung beginnt er: »In etwa einer halben Stunde erreichen wir eine Karawanserei, wenn Rastullah es so will. Da können wir übernachten und den Kamelen etwas Ruhe gönnen. Wir müssen noch nicht einmal Wachen postieren, denn das Gelände ist ummauert.« Nach der angegebenen Zeit kann man wirklich die Karawanserei am Horizont erblicken. Die inzwischen hereingebrochene Nacht wird erleuchtet von einem großen Feuer, das auf dem erhöhten Dach in der nordöstlichen Ecke lodert. Im Nordwesten der Anlage ist auf einem einzelnstehenden Turm ebenfalls Flammenschein zu erkennen.

Meisterinformationen:

Die Karawanserei wurde vor drei Tagen auf Anregung des neuen Sultans von Unau von einem fünfköpfigen Trupp Echsenmenschen aus dem Süden überfallen und erobert, der völlig überraschte Wirt und die beiden Knechte wurden umgebracht.

Weil Echsenmenschen wie alle Reptilien Kaltblüter sind, schlafen sie bei Kälte rasch ein. Um sich nachts, wenn in der Wüste die Temperaturen stark absinken, wach zu halten, haben die beiden Wächter auf ihren Aussichtsposten wärmespendende Lagerfeuer angezündet. Abidallu ist vom Anblick der Feuer sehr überrascht, da die Karawanserei bei Nacht gewöhnlich nur durch einzelne Fackeln erleuchtet wird.

Das Vorgehen der Helden hängt nun vom Grad ihrer Einsicht in das Geschehen ab. Helden, die von sich aus eine Beziehung zwischen dem Feuer und Begegnung 1 herstellen, haben sich schon einmal 15 AP verdient. Wenn man auch solche Geistesblitze nicht erwarten kann, darf man doch darauf hoffen, daß die Helden erst mal absitzen und sich zu Fuß an die Karawanserei heranspürchen. Falls sie allerdings stur weiterreiten, ertönt plötzlich ein leises Sirren, sobald sie in Pfeilschußweite sind (40 Meter). Alle jetzt hastig vorgebrachten Ausweichmanöver nützen nichts: Das Mehari des vordersten Helden gibt plötzlich ein Rasseln von sich und stürzt mit durchschossenem Hals zu Boden. Dem betroffenen Held muß nun schon eine Akrobatikprobe +2 gelingen, sonst wird er vom fallenden Tier begraben und erleidet 1W6+2 TP (eine Rüstung schützt etwas). Wie sich die Helden auch dem Turm genähert haben: Sie können nunmehr deutlich die Silhouette eines Echsenmenschen mit Pfeil und Bogen vor dem flackernden Feuer erkennen. Es gibt eine gute Möglichkeit, diesen Wächter zu beseitigen: Trotz des Feuers ist er nämlich durch die Kälte etwas in seinen Reaktionen gehemmt und wird zusätzlich durch das Licht fast blind für Vorgänge im Dunkeln – der Pfeil im Kamelhals war eher ein Zufallstreffer. Ein Held, der sich rasch laufend am Turm vorbeibewegt, läuft nur geringe Gefahr, getroffen zu werden, während der zielende Echsenmensch vor dem Feuer seinerseits ein exzellentes – also »großes« – Ziel abgibt.

Die Karawanserei Ain-es-Sobek

Allgemeine Informationen:

Das verriegelte Tor ist nur durch eine Kraftprobe +4 zu öffnen. Das Bauwerk ist einstöckig, mit einer Deckenhöhe von drei Metern. Die Mauern bestehen aus Lehmziegeln, sämtliche Gebäude haben Flachdächer. Grundriß und Abmessungen siehe Plan 1.

Spezielle Informationen:

An der Außenseite weist die gesamte Anlage – Ausnahme: die Schlafräume – keine Fenster auf.

Meisterinformationen:

Schildern Sie die Karawanserei möglichst unheimlich: Die Stimmen verschiedener Nachttiere erklin-

gen, das Feuer auf dem Dach wirft seltsame Schatten, der Nachtwind pfeift durch die Säulenreihen und bringt Vorhänge zum Flattern.

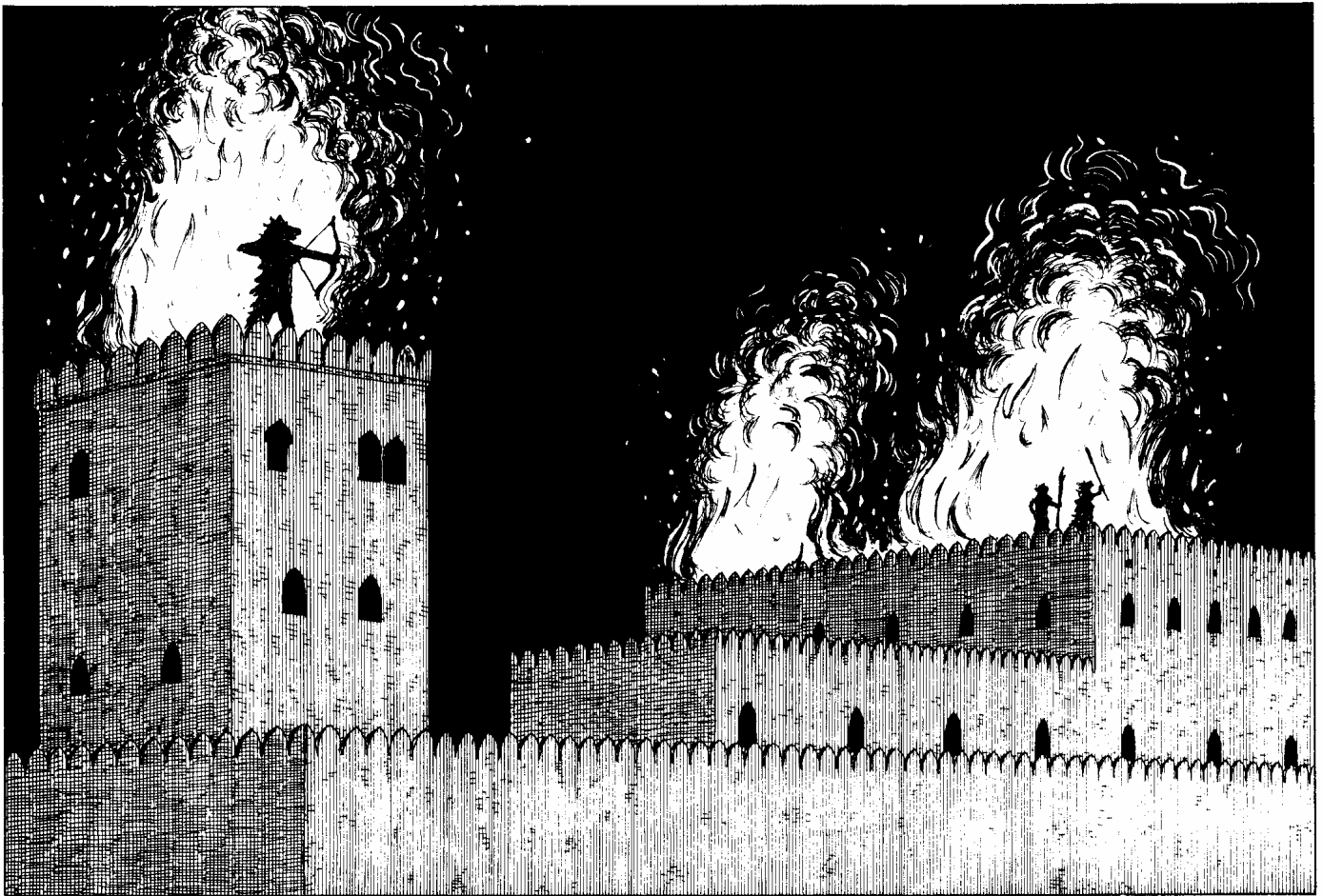
1 Gang

Allgemeine Informationen:

Der drei Meter lange, zwei Meter breite Gang zwischen dem Tor und dem Innenhof ist in drei Metern Höhe überdacht.

Spezielle Informationen:

Auf dem Boden des Ganges liegt, achtlos beiseite geschoben, die geplünderte Leiche eines offensichtlich



schon längere Zeit toten Menschen. Die Verletzungen weisen auf einen Tod im Kampf hin.

Meisterinformationen:

Bei dem Toten handelt es sich um einen der beiden Knechte.

2 Innenhof

Allgemeine Informationen:

Der offene Hof besitzt einen Lehm Boden, er mißt 10 m × 7 m. In seiner Mitte befindet sich ein runder Springbrunnen mit einem Durchmesser von zwei Metern.

Spezielle Informationen:

An allen Seiten umgeben Gebäude den Hof, außer an zwei Stellen im Norden und im Südwesten, wo je ein Gang fortführt. Im Westen, im Süden und im Osten verläuft ein 1 m breiter und 2,5 m hoher Laubengang. Neben dem Brunnen stehen einige Wassertröge, die man mit ebenfalls herumstehenden Eimern füllen kann.

Meisterinformationen:

Am Grund der einen Meter tiefen Brunnenschale befinden sich W20 Münzen, überwiegend Heller und

Kreuzer. Ein Innenhof sorgt an heißen Tagen für eine gewisse Kühle, da er einerseits stets teilweise im Schatten liegt und andererseits die Verdunstungskälte des Wassers – das hier aus einem artesischen Brunnen stammt – die Temperatur nochmals um ein paar Grade senkt.

3 Schankraum

Allgemeine Informationen:

Vergleiche Plan 1. Zum Innenhof hin ist der Raum nur durch eine Säulenreihe abgegrenzt, die Lehmziegelmauern sind mit großflächigen Teppichen behängt. Die Deckenhöhe beträgt drei Meter.

Spezielle Informationen:

Die Schenke wird beleuchtet von einigen nur noch schwach glimmenden Fackeln in den Halteringen an den Wänden. Zur Einrichtung des Raumes gehören drei runde Tische mit jeweils vier oder fünf Stühlen. Wenn die Helden den Raum betreten, liegen diese Tische und Stühle zum Teil umgestürzt auf dem Boden, auf dem auch einige getrocknete Blutflecken zu sehen sind. Im Westteil befindet sich die Theke, auf der noch eine Halterung für ein Faß zu erkennen ist. Zahlreiche zer-

schmetterte Krüge und Becher aus Ton vervollständigen das Bild der Verwüstung. Hinter der Theke erblicken die Helden einen auf einem Weinfäß zusammenge-sunkenen Echsenmenschen.

Meisterinformationen:

Dieser Echsenmensch wurde beim Zechen vom Hereinbrechen der Nachtkälte überrascht und ist aufgrund seiner bereits vorherigen, alkoholbedingten Auskühlung erfroren. Geben Sie das den Helden nicht sofort bekannt, sondern erwähnen Sie bloß die Reglosigkeit des Echsenmenschen. Erst am nächsten Morgen – oder wenn die Helden ihn an ein Feuer legen – stellt sich der Tod eindeutig heraus. Der Tote trägt bei sich: einen schartigen Khunchomer, Bruchfaktor 4, außerdem eine Börse mit 13 Silbertalern.

Unter der Theke stehen noch W20 heile Tonkrüge. In einem davon können die Helden eine versteckte Ampulle mit Sansaro für fünf Anwendungen finden, falls sie die Krüge sorgfältig untersuchen. Sollten sie die Gefäße einfach auf dem Boden oder an der Theke zerschlagen, zerbricht die Ampulle, das Gebräu versickert im Boden. Ebenfalls unter der Theke befindet sich die – leere – Kasse des Wirtes.

Zwei helle Stellen im Westteil der Decke weisen auf ein typisch novadisches Bauelement hin: Der Wind kommt in dieser Region überwiegend aus dem Westen, so daß in dieser Richtung kaminähnliche Windfänge, sogenannte Malqafi, errichtet wurden, die bei Tag für einen angenehmen Lufthauch sorgen. Um diese Luft abzukühlen, steht am Boden des Malqaf eine Schüssel mit Wasser.

4 Küche

Allgemeine Informationen:

Siehe Plan 1. Höhe: drei Meter

Spezielle Informationen:

Die Einrichtung unterscheidet sich nur insofern von einer normalen Kücheneinrichtung, als alles Zerbrechliche – Krüge, Teller, Trinkgefäße – zerschlagen am Boden liegt; Trümmer eines Tisches liegen herum, dazwischen diverse Küchenwerkzeuge; im Ostteil kann man drei Fässer erkennen. An der Nordwand ist ein Kamin zu sehen, dessen fast erloschene Glut ein schwaches Licht auf den Echsenmenschen wirft, der, in der Rechten einen Säbel, an der Feuerstelle vor sich hindöst.

Meisterinformationen:

Sobald die Helden den Raum betreten, erhebt sich der Echsenmensch schwerfällig und greift an. Seine Werte – außer der LE – sind durch die Kälte auf die Hälfte gesunken, so daß er kein sonderlich gefährli-

cher Gegner ist; die umgestürzten Regale und die Trümmer des Tisches lassen allerdings nicht zu, daß mehr als ein Held gleichzeitig gegen ihn kämpft. Gefährlicher als der Feind sind für den Kämpfenden beinahe die Hindernisse auf dem Boden: Beide Kontrahenten müssen in jeder KR eine GE-Probe -3 bestehen, sonst treten sie im Halbdunkel in ein herumliegendes Bratenmesser o. ä. und erleiden 1 SP (Helden mit Stiefeln an den Füßen genießen ausreichenden Schutz).

Weder beim Echsenmenschen noch in der übrigen Küche finden sich irgendwelche Wertgegenstände. Im ganzen Raum hängt ein ekelhafter, süßlicher Gestank in der Luft, der um so stärker wird, je mehr man sich den (fast leeren) Fässern nähert. Hier scheint der Geruch vor allem aus dem rechten – südlichen – Faß zu kommen, das jedoch nur normales Bier enthält (die beiden anderen Fässer enthalten Bier bzw. Wein). Helden, die das Faß zur Seite rollen und dann die dahinterliegende Wand genau untersuchen, finden eine Geheimtür +3.

Hinter der Geheimtür verbirgt sich die Ursache des Gestanks: Der Schlafraum des Wirtes, aus dem er gegenüber den Gästen gern ein Geheimnis machte – nichts ist wirkungsvoller, um nächtliche Bierdiebe zu ertappen, als ein Schlafplatz direkt neben den Fässern. Auf dem Bett in der Nordwestecke liegt die Leiche des Wirtes, der sich schwer verwundet hierher schleppen konnte. Nach drei Tagen Wüstenhitze, verbunden mit der Luftfeuchtigkeit vom Fluß her, ist der Zerfall des Körpers schon weit fortgeschritten. Falls ein Held das Schränkchen direkt neben dem Bett untersucht (für Elfen unmöglich, alle anderen Totenangstprobe -4), kann er das Ziel des sterbenden Wirtes entdecken: Ein Fläschchen mit Heiltrank für 10 LP. Ein kleiner Beutel enthält 20 Dukaten. Um den Hals der Leiche hängt ein zierlicher bronzener Schlüssel an einer vergoldeten Kette (TA-Probe -6).

Auf dem kleinen Tisch liegt neben einer Schreibfeder und einem ausgetrockneten Tintenfaßchen das Hauptbuch. Wenn die Helden es aufschlagen, erblicken sie zuerst nur lange Zahlenreihen und Bilanzen. Erst bei genauerem Blättern stoßen sie auf einige für den Handel wichtige Anmerkungen, die der Wirt hier ebenfalls niedergeschrieben hat: Viele irrelevante Angaben zur Entwicklung der Getreide- und Salzpreise, aber auch Informationen über die vergeblichen Versuche des neuen Sultans, die Karawanserei zu kaufen. Der Wirt, der kein Unauer Bürger war, hatte den Verkauf kategorisch abgelehnt, da ihm der gebotene Preis viel zu niedrig erschien. Ferner enthält das Buch die Informationen 1 und 2.

Im Regal stehen einige Schriften mit frommer Erbauungslektüre sowie Romane, die sich mit der Wüste befassen, wie die Reiseerzählungen des Kara

ben Yngerymm und das berühmte »DUHN – Die Wüste plant ...«
An kampffähigen Gegnern findet sich hier niemand.

5 Vorratskammer

Allgemeine Informationen:

Siehe Plan 1. Die Decke ist in dreieinhalb Metern Höhe.

Spezielle Informationen:

An der Tür befindet sich ein robustes Schloß, das für einen recht kleinen Schlüssel gedacht ist; quer über das Schloß verlaufen Spuren von gewaltsamen Aufbruchversuchen, die erfolglos geblieben sind. Der verschont gebliebene Raum enthält die Lebensmittelvorräte der Karawanserei. In den Regalen liegen vor allem Bohnen, Hirse, Trockenfleisch und Datteln, die Fässer enthalten Wein, Bier und billigen Branntwein.

Meisterinformationen:

Die Tür läßt sich mit dem Schlüssel aus dem Schlafraum des Wirtes oder einer GE-Probe +3 öffnen. Da die Echsenkrieger weder im Besitz des Schlüssels oder der nötigen Geschicklichkeit waren noch die Geheimtür aus Raum 6 kannten, scheiterten all ihre Versuche, hierher vorzudringen.

6 Gang

Allgemeine Informationen:

Siehe Plan 1. Der Gang hat eine Deckenhöhe von zweieinhalb Metern.

Spezielle Informationen:

Es gibt keine Möbel – einzige Einrichtungsgegenstände sind die Fackeln in den Wandhalterungen. Die Tür zum Innenhof war mit einem Schloß gesichert, ist jetzt jedoch aufgebrochen worden.

Meisterinformationen:

In der Wüste ist es üblich, überwiegend nachts genutzte Räume durch eine Mauer vom Innenhof abzuschotten, um möglichst wenig Nachtwind hineinzulassen. Doch verhindert dies selten ein starkes Absinken der Temperatur, wenn nicht geheizt wird.

7 Schlafraum

Allgemeine Informationen:

Siehe Plan 1. Der Raum ist zweieinhalb Meter hoch.

Spezielle Informationen:

Einrichtung: Siehe Zeichnung, der Zustand der Möbel

ist noch gut – es sind außer diversen eingeschnitzten Inschriften keine Beschädigungen auszumachen. Die Matratzen auf den fünf Betten sind mit kleingeschnittenem Stroh gefüllt. Die beiden Schränke sind bis auf je einen zerschlagenen Nachttopf leer.

Meisterinformationen:

Unter der Matratze des Bettes in der Nordostecke können die Helden bei gründlicher Suche einen Silbertaler finden. Die beiden Schränke wurden schon genauestens durchsucht und enthalten nichts Wertvolles. Hinter dem Schrank an der Westwand liegt allerdings eine Geheimtür +1 verborgen, die in die Vorratskammer führt und vor Jahren von einem zwergischen Händler heimlich angefertigt wurde. Weder der Wirt noch sonst jemand kannte diesen Schlupfweg, man wunderte sich nur, daß der Zwerg nach jedem Aufenthalt in der Karawanserei etwas dicker zu sein schien. Von der Vorratskammer her ist die Geheimtür nicht zu entdecken.

Grundsätzlich besitzen alle Schlafzimmer nur schmale Türen und kleine, gut mit Läden verschließbare Fenster, um bei Nacht die Wärme nicht entweichen zu lassen. Tagsüber stehen diese Räumlichkeiten meist leer.

8 Schlafraum

Allgemeine Informationen:

Vergleiche Plan 1 und Raum 7.

Spezielle Informationen:

Bis hin zur Bettenanordnung gleicht dieser Raum Raum 7. Einen störenden Anblick bietet der reichgekleidete Echsenmensch, der auf dem südwestlichen Bett schläft.

Meisterinformationen:

Der Anführer der Echsenmenschen ist in einen so tiefen Kälteschlaf verfallen, daß er sich nur mit einem Heiltrank im Wert von 3 LP vor Sonnenaufgang wecken ließe. Neben ihm liegen ein Kurzbogen und ein Köcher mit 17 Pfeilen, ferner die »Kriegskasse« der Echsenmenschen. Falls einer der Helden sein Reittier verloren hat, umfaßt sie einen größeren Schatz, den die Echsenmenschen im Lauf der Zeit zusammengetragen haben. Spielen Sie ihn ruhig dem betreffenden Helden in die Hände, er kann sich dieses Besitzes doch nicht lange erfreuen: Für das Mehari schuldet er Abidallu noch 350 Dukaten! Sonst enthält sie nur eine kleinere Summe. In einem mit seltsamen verschlungenen Symbolen verzierten Beutel aus Krokodilhaut trägt der Echsenmensch einen großen, aber trüben Diamanten bei sich. Der Materialwert des Steines beträgt 5 Dukaten.

9 Schlafraum

Allgemeine und spezielle Informationen:

Wie Raum 7, allerdings sind hier die Matratzen aufgerissen, das Stroh auf dem Boden verstreut.

Meisterinformationen:

Dieser Raum ist restlos durchsucht und ausgeplündert worden.

10 Mehrzweckhalle

Allgemeine Informationen:

Siehe Plan 1, die Halle ist drei Meter hoch.

Spezielle Informationen:

Der durch eine Säulenreihe zum Hof hin begrenzte Raum wird offensichtlich auf die verschiedensten Arten genutzt: Im Südteil stehen hinter dem Vorhang zwei metallene Wannen und ein Ofen zum Erhitzen des Badewassers, der übrige Raum ist vollgestellt mit kleinen Tischchen, auf denen diverse Werkzeuge liegen. An den Wänden ist allerlei Gerümpel aufgehäuft.

Meisterinformationen:

Dieser Raum ist vormittags der kühlsche Platz der Karawanserei und daher neben dem Badezimmer auch ein beliebter Platz, um kleinere Arbeiten und Reparaturen durchzuführen. Weder unter den Werkzeugen noch in dem »Materialdepot« ist etwas Bemerkenswertes zu finden.

Der Vorhang im Norden grenzt den Zugang zum Dach ab. Haben die Helden dorthin postierten Wächter bereits überwunden, finden sie nur seine Leiche neben dem Lagerfeuer. Bei sich führte er einen Kurzbogen und vier Pfeile, außerdem ein Schwert, aber keine Wertsachen. Falls Ihre Helden die Karawanserei auf eine andere Weise betreten haben, lebt der Echsenmensch natürlich noch. Ob er die Helden schon attackiert, sobald sie den Innenhof erreichen, oder zu einem passenden Zeitpunkt hinter dem Vorhang hervorstürmt, ist seine bzw. Meistersache. Am Feuer sind seine AT-/PA-/GE-Werte um 1 reduziert; wenn er die Wärmequelle verläßt, müssen Sie pro Spielrunde je einen weiteren Punkt abziehen.

11 Schlafkammer der Knechte

Allgemeine Informationen:

Siehe Plan 1. Die Deckenhöhe beträgt drei Meter.

Spezielle Informationen:

Die Einrichtung des Raumes besteht aus den Betten der beiden Knechte und einem Kleiderschrank. Zur Zeit

befinden sich die wenigen Kleider allerdings nicht im Schrank, sondern sind wahllos auf dem Fußboden und den ungemachten Betten verstreut.

Meisterinformationen:

Die Kammer wurde von den Knechten sofort beim Angriff der Echsenmenschen verlassen, später von den Siegern durchsucht und geplündert, so daß sie nichts von Bedeutung enthält.

12 Gang

Allgemeine Informationen:

Der fünf Meter lange, 1,6 Meter breite und drei Meter hohe Gang führt vom Innenhof zur Weidefläche.

Spezielle und Meisterinformationen:

Keine.

13 Weidefläche

Allgemeine Informationen:

Abmessungen siehe Plan 1. Der Boden des Geländes ist grasbewachsen, eine Mauer von drei Metern Höhe umringt es.

Spezielle Informationen:

Im Feuerschein vom Wachturm im Nordwesten sind fünf schlafende Reitechsen zu erkennen.

Meisterinformationen:

Die Mauer ist durch ihre glatte, weil lehmbestrichene, Oberfläche sehr schwer zu überklettern: Lassen Sie alle Helden eine Kletterprobe +4 ablegen. An der mit x markierten Stelle kann eine gründliche Untersuchung die Brüchigkeit der Ziegel aufdecken. Das Durchbrechen der Mauer ist hier möglich, führt aber auf jeden Fall zum Erscheinen des Wächters aus Raum 14. Die schlafenden Reitechsen sind nur durch Einflößen von Heiltrank (je 8 LP) vor dem Morgen aufzuwecken.

Bei Tag können die Helden hier auch die Leiche des zweiten Knechtes finden, die, nur mit einem Schurz bekleidet, hinter einem Trog verborgen liegt.

14 Wachturm

Allgemeine Informationen:

Das zweistöckige Gebäude ist fünf Meter hoch.

Spezielle Informationen:

Das Erdgeschoß ist ein fensterloser Stall mit einer Tür in der Ostwand.

Nachts drängen sich hier W20+10 Schafe aneinander, um sich gegen die Kälte zu schützen. Es gibt keine Treppe in den ersten Stock.

Hier hinauf gelangt man nur über eine Leiter und eine Öffnung in der Ostwand. In der Wächterkammer mit ihren großen Fenstern nach Norden und Westen zeugen noch einige Holzstücke von der früheren Einrichtung, aber alle Möbel sind verschwunden. Eine Leiter in der Südostecke führt auf das Dach.

Auf dem Dach löst sich schließlich das Rätsel der verschollenen Tische und Bänke: Mehrere Haufen Kleinholz dienen offensichtlich der Speisung des großen Lagerfeuers, das hier lodert und den Lehmverputz des Daches rußig-schwarz färbt.

Meisterinformationen:

Dieser Platz ist der Posten eines Wächters der Echsenmenschen. Prinzipiell konzentriert dieser seine Aufmerksamkeit ganz auf die Straße aus Unau, falls sich die Helden aber auf der Weidefläche auffällig verhalten – laut reden, Feuer machen o. ä. –, wird er natürlich auf sie aufmerksam.

Entscheiden Sie je nach Zustand der Helden, wie er reagiert: Er kann sie vom Dach aus unter Beschuß nehmen oder aber hinabsteigen und ihnen direkt gegenüber treten.

In diesem Fall übernehmen Sie bitte die Regelung der »Frostschäden« aus Raum 10. Bei sich hat dieser Krieger – neben dem Bogen und 20 Pfeilen – einen Dolch und eine Axt.

Abschließend möchte ich noch einige Fragen klären, die über die Beschreibung der einzelnen Räume hinausgehen: Die drei Händler verhalten sich unterschiedlich: Abidallu ist der Ansicht, er bezahle den Helden gutes Geld, damit diese alle Kämpfe etc. übernehmen. Deshalb wird er die Ereignisse aus der Ferne abwarten.

Das gleiche gilt für Dschelef: Er nimmt grundsätzlich kein Schwert in die Hand, sondern bleibt bei den Tieren und kümmert sich gegebenenfalls um das sterbende Mehari.

Ganz anders dagegen Hassan: Der Junge ist begeistert von der Aussicht auf ein erstes Abenteuer. Wegen seiner niedrigen Werte stellt er im Kampf je-

doch eher eine Behinderung dar. Sollten sich die Helden aber irgendwo allzu schusselig anstellen, kann Hassan »zufällig« Hinweise entdecken. Hinderlich ist aber seine beträchtliche Angst vor Toten. Zur Frage der Beute: Die meisten vorgefundenen Gegenstände gehören natürlich zur Karawanserei, so daß die Helden sie keineswegs einstecken können. Falls Ihre Helden sich also in der Vorratskammer mit Proviant volladen wollen, wird Abidallu sie daran hindern. Kleinere Funde, wie Münzen oder das Sansar, können sie ruhig behalten.

Gefangengenommene Echsenmenschen können am Morgen verhört werden. Aus ihren Berichten ergibt sich, daß sie auf Befehl ihres Anführers, eines der Priester des H'ranga, den Überfall unternommen haben. Sie wissen nichts über Unau oder die Störungen im Salzhandel. Ihr Angriff vor zwei Tagen war der erste dieser Art auf menschliche Ansiedlungen oder Karawanen. Keiner von ihnen ist dazu zu bewegen, Aussagen über den Diamanten aus Raum 8 zu machen. Wenn die Helden im Blickfeld des Anführers der Echsenmenschen mit dem Stein hantieren, entfährt ihm der Fluch, H'ranga werde die Lasterer strafen.

Drohen sie daraufhin, den Stein zu zerstören, läßt er sich das Geständnis abringen, von einem Unauer mit dem Angriff beauftragt worden zu sein.

Die Personalien dieses Menschen sind ihm unbekannt, er versicherte dem Echsenmenschen aber, die Unauer Garde fernhalten zu können, so daß die Eroberung ruhig über die Bühne gehen werde.

Der Drahtzieher dieser Aktion war – wie könnte es anders sein – Abu Tarfidem, der Sultan von Unau. In seinen Plänen, die Herrschaft über Kannemünde zu erlangen, stellt die Karawanserei von Ain-es-Sobek einen strategisch wichtigen Punkt dar. Als seine Kaufversuche scheiterten, nahm er über Mittelsmänner Kontakt mit einem Priester der Echsenmenschen auf und verleitete ihn zum Überfall. Nunmehr haben die Unauer Truppen einen guten Grund, den Posten zurückzuerobern und »zum Schutz« gleich dazubleiben.

Die nun folgende Nacht verläuft ohne weitere Störungen.

Der zweite Tag

Meisterinformationen:

Am nächsten Morgen erklärt Abidallu, er werde als Schadenersatz für die Verzögerung eine der Reitechsen nehmen, die übrigen sollten hier bleiben und später von den Erben des Wirtes verkauft werden. Nur selten gelangen Reitechsen in den Handel, und ihr Wert ist sehr hoch. Was die gefangenen Echsenmenschen betrifft, so schlägt er vor, die Echsenmenschen

gefesselt in der Karawanserei zurückzulassen und die erste entgegenkommende Karawane zu bitten, sie mit nach Kannemünde zu nehmen und der Justiz zu übergeben.

Nach diesen Ereignissen hat sich die Einstellung Abidallus zu den Helden übrigens gewandelt: Er akzeptiert sie nun und wird ihnen nach bestem Wissen auf ihre Fragen antworten.



Begegnung 2: Die Kriegerin

Spezielle Informationen:

Auf einer Anhöhe direkt neben der Straße erblicken die Helden eine schlanke Gestalt auf einem Pferd. Beim Näherkommen erkennen sie, daß die schwerbewaffnete Person eine Frau ist. Die Endzwanzigerin ist unverschleiert, schwarze, staubige Haare umrahmen das schmale, von Narben gezeichnete Gesicht, das von Wind und Sonne, eisigen Nachtfrosten und heißen Gefechten erzählt.

Beim Reiten flüstert Hassan den Helden aufgeregt zu: »Das ist eine Amachd'sunni. Keine Amazone in eurem Sinn, auch wenn euer Wort sich von da herleitet. Bei den Novadis gilt das Gesetz der Blutrache, und manchmal kommt es vor, daß es in einer Sippe keine volljährigen, also mindestens 16jährigen Männer mehr gibt. In diesem Fall legt die älteste unvermählte Tochter Männerkleidung an und führt die Blutrache fort. Ist die Fehde beendet oder ein Jüngling herangewachsen, kehren sie meist wieder zum Frauendasein zurück, manche aber bleiben hochgeehrte Kriegerinnen. Es ist die erste, die ich selbst sehe.«

Meisterinformationen:

Die Kriegerin Riftah will der Karawane etwas Tee und Brotfladen abkaufen. Nachdem das Geschäft

zwischen ihr und Abidallu abgeschlossen wurde, unterhält sie sich ein wenig mit den Helden. In Unau ist sie seit langem nicht mehr gewesen, im Moment kommt sie aus Selem und sucht in Kannemünde nach einer Schiffspassage nach Khunchom. Wenn die Helden sich höflich benehmen und nicht den Eindruck erwecken, sie als Frau scheine für das Wüstenleben ungeeignet – Riftah ist da sehr empfindlich –, schenkt sie ihnen etwas magischen Heiltrank für 5 LP. Dann – oder sobald sie sich beleidigt fühlt – reitet sie davon.

Die Furt durch den Chaneb

Spezielle Informationen:

Gegen Abend des zweiten Tages erreicht die Karawane die Stelle, an der die Straße aus Selem auf ihre eigene Straße stößt.

Meisterinformationen:

An diesem Punkt ist der Fluß zum ersten Mal – von der Mündung aus gesehen – so seicht, daß ein gefahrloses Durchqueren möglich ist, das dann auch ohne Komplikationen abläuft.

Begegnung 3: Die Karawanserei von Bir-es-Soltan

Spezielle Informationen:

Diese Übernachtungsmöglichkeit liegt etwa einen Stundenritt jenseits der Furt.

Meisterinformationen:

Die Anlage wird hier nicht genauer beschrieben, da Anordnung und genaues Aussehen der Räume keine Bedeutung haben. Bitte entwerfen Sie sie selbst nach dem Muster der ersten Karawanserei; unter Berücksichtigung der Tatsache, daß hier die Benutzer zweier Handelsstraßen logieren und der Platz für die doppelte Anzahl Gäste angelegt ist.

Zur Zeit befinden sich in der Karawanserei neben dem Wirt und seinen zwei Frauen – die in einem separaten Frauenwohntrakt leben, der nur durch die Räume des Wirtes zugänglich und für Helden natürlich tabu ist – und den fünf Knechten noch die vier Mitglieder einer Karawane aus Unau, die Salz nach Selem bringt.

Befragen die Helden die Händler über Unau, können sie ihnen die Informationen 1, 2, 13 und 14 geben. Einer der Händler hat die »Geschichte von der wundersamen Errettung unseres Sultans« gehört, ein aus den Informationen 3 und 9 sowie zahlreichen Übertreibungen zusammengestricktes Märchen – er erzählt es den Helden nur, wenn sie ihm laufend Getränke ausgeben. Am besten, Sie spielen

diesen Teil richtig aus: Der Händler ist ein äußerst langweiliger Erzähler, und wenn man ihn drängt, behauptet er, alles zu vergessen.

Der Wirt, die Knechte und die Händler wissen nichts von Überfällen der Echsenmenschen und zeigen sich sehr überrascht, während die Händler dunkle Andeutungen über die gefährlich wachsende Macht des Echsen-götzen machen, die durch die Gottlosigkeit mancher Leute genährt werde. Zeigen ihnen die Helden den Diamanten aus der Karawanserei, beschwören sie sie, den Stein fortzuwerfen oder, besser noch,

einem Mawdli – einem Glaubensgelehrten – zur Vernichtung zu geben, denn: »Ihr müßt wissen, Fremde, daß ihr einen verfluchten Gegenstand in Händen haltet. Solche Edelsteine sind dem H'anga geweiht und weisen angeblich den Weg zur nächsten Kultstätte des Götzen, wenn man sie mit dem Blut eines Warmblüters bespritzt. Manch ein Rechtgläubiger – wozu ich auch die Verehrer der Zwölf rechne – wurde von solch einem Stein schon in sein Verderben gelockt. Deshalb flehe ich euch an: Trennt euch baldigst von diesem unseligen Artefakt!«

Der dritte Tag

Spezielle Informationen:

Der Aufbruch wird etwas verzögert durch die Verhandlungen Abidallus mit dem Leiter der anderen Karawane, an den er schließlich die Reitechse verkaufen kann, da in Selem noch höhere Preise zu erzielen sind.

Begegnung 4: Die Soldaten

Spezielle Informationen:

In einer Staubwolke kommen der Karawane einige Reiter entgegen, die ihre Pferde stoppen, wenn sie sich den Helden auf einige Meter genähert haben. Die brutale Art, mit der sie dabei an den Zügeln zerren, verrät ihre außergewöhnliche Grobheit – selbst der wildeste Novadikrieger behandelt sein Pferd normalerweise wie ein rohes Ei. Die Reiter sehen wirklich auch ziemlich hart und kampferprobt aus, gekleidet sind sie in Kettenhemden, über denen sie weite Waffenröcke tragen. Vorne auf der Brust prangt ein sandfarbenes Abzeichen. Als Bewaffnung trägt jeder einen Khunchomer und einen schweren Dolch im Gürtel.

Meisterinformationen:

Werte der Gelbherzen:

Hauptmann, Novadi der 8. Stufe

MU: 15; KL: 10; CH: 12; GE: 14; KK: 15; AG: 6; HA: 5; RA: 6; GG: 2; TA: 6; LE: 60; RS: 3; AT: 14; PA: 12; TP: 1W+5; GST 1; AU: 75; MK: 28; TAW: Schwerter, stumpf: 5; Stichwaffen: 2; Reiten: 6; Sprachen kennen: 0

Die Anzahl der Krieger übersteigt die der Helden um vier – Grund genug, sich nicht in ein Scharmützel mit ihnen einzulassen. Zuerst fragt einer von ihnen Abidallu in barschem Ton nach der Fracht der Karawane, dann nach besonderen Vorkommnissen auf dem Weg. Auf den Bericht vom Überfall auf die Karawanserei hin erklärt der Anführer der Soldaten, man wolle ohnehin dort nach dem Rechten sehen, der Sultan habe die Eingebung gehabt, der einsamen Siedlung drohe vielleicht irgendeine Gefahr, die er durch das Entsenden einiger Soldaten bannen könne.

Die Soldaten sind im Besitz der Informationen 1 und 15 – d. h., sie würden diese den Helden mitteilen. Ihr tatsächlicher Wissensstand ist natürlich höher. Fragen der Helden nach dem Wahrheitsgehalt der Informationen 2b, 3 und 9 beantworten sie mit dem scharfen Verweis, sich als Fremder nicht die Lügen anderer Fremder anzuhören. Falls einer Ihrer Helden die Informationen 13 und 14 nachprüfen will, kann er nur auf die Großmut der Soldaten hoffen ...

Unau

Allgemeine Informationen:

Die mittelgroße Stadt ist auf von Westen nach Osten ansteigendem Gelände erbaut und wird im Osten von einer durchschnittlich 15 Meter hohen, recht steilen Felswand begrenzt. Vor dem Abhang liegt auf einer Felsstufe die sogenannte Oberstadt, die die Wohnungen der Reichen, der Adelsfamilien und den Palastbezirk umfaßt. Zum Westen hin werden die Häuser immer kleiner und ärmlicher.

Spezielle Informationen:

Dem Fremden fällt an Unau zuerst die Stille und Leere auf den Straßen auf.

Nur wenige Passanten sind zu sehen, manchmal spielende Kinder und einige Alte, die sich meist ängstlich zu verbergen suchen, wenn die relativ häufigen Patrouillen der Gelbherzen vorbeigehen. Die Häuser scheinen teilweise leer zu stehen.

Meisterinformationen:

Der Grund für diese Leere ist die Jahreszeit: Das Abenteuer findet in der fortgeschrittenen Trockenzeit statt, während fast alle Unauer entweder nomadisch mit ihren Ziegenherden umherziehen oder aber am Rand des – und zum Teil auf dem – Chichanebi-See Salz fördern. Gegen Ende der Trockenzeit wird dieses Salz in die Lagerhäuser der Stadt ge-

schaftet, und allmählich kehren auch die Herden zurück. In der kurzen feuchten Periode des Jahres werden die Felder rund um die Stadt bestellt, bis sich die Trockenheit wieder durchsetzt, die Salzkrusten um den See trocknen und der Großteil der Bevölkerung wieder für eine längere Zeit fortzieht.

Ausgenommen von diesen Wanderungen sind neben denen, die sie aufgrund ihres Alters nicht mehr oder noch nicht mitmachen können, auch die, die es nicht nötig haben zu arbeiten: Die Häuser der Oberstadt werden über unterirdische Kanäle, genannt Feggagir, mit frischem Grundwasser aus den Bergen versorgt, so daß ihre Bewohner während der Trockenzeit in der Stadt bleiben, von den Produkten der eigenen Gärten laben, den Salzhandel regeln und die eigene Macht mehren können.

Ferner sind die Leute aus den westlichen Stadtvierteln notgedrungen ebenfalls sesshaft, da sie in ihrer Armut weder Herden noch die nötige robuste Gesundheit eines Salzförderers besitzen.

In der Praxis bedeutet dies für Sie: Sie sollten die Zahl der möglichen Gesprächspartner ziemlich begrenzen: Gehen Sie davon aus, daß auf einer Straße abseits des Marktviertels etwa pro Spielrunde fünf Passanten an einer festen Stelle vorbeikommen.

Bei 1–8 auf dem W20 patrouilliert gleichzeitig eine Zweimannstreife der Stadtwache entlang.

Die Stadtmauer

Allgemeine Informationen:

Unau ist – außer im Osten – ganz von einer durchschnittlich fünf Meter hohen Mauer umgeben, die selbst im matten Licht der untergehenden Sonne noch hell glänzt.

Spezielle Informationen:

Der Glanz läßt sich bei näherem Betrachten auf einen

besonderen Verputz zurückführen, der ein Erklettern praktisch unmöglich macht.

Während die Helden die Mauer untersuchen, kann mehrmals eine Doppelstreife Gelbherzen auf ihr entlangpatrouillieren.

Meisterinformationen:

■ Keine.

Das Kannemünder Tor

Allgemeine Informationen:

Das Tor besteht aus zwei nebeneinanderliegenden Torbögen von je drei Metern Breite.

Flankiert werden die Durchgänge von zwei sechs Meter hohen Türmen.

Spezielle Informationen:

Die Karawane wird von zwei Wächtern kontrolliert. Solange sich die Helden gesittet benehmen und die beiden Wachen nicht etwa laut als »Gelbherzen« anreden, dürfte nichts geschehen.

Spezielle Informationen:

Nachdem die Karawane das Tor passiert hat, steuert Abidallu den Funduq an, eine Mischung aus Karawanserei und Marktplatz.

Dieses aus Lehmziegeln errichtete Gebäude liegt fast in der Mitte der Stadt und bildet tatsächlich den Mittelpunkt des Unauer Wirtschaftslebens. Die Straße zwischen Tor und Funduq wird von zahlreichen Läden gesäumt, die zum Teil geschlossen sind. In den geöffneten Geschäften werden vor allem Proviant, Salz und Erzeugnisse der Nomaden – wie Lederwaren und Ziegenfleisch – verkauft; zwischen zwei kleinen Buden öffnet sich überraschend der gut vier Meter breite Eingang zum Funduq. Die Händler lenken die Kamele mit wilden Schreien – und unter reger Anteilnahme einiger Unauer – auf den Innenhof und weiter durch ein zweites Tor auf eine große, ziemlich kahle Weidefläche im Süden des Funduq.

Abidallu weist Dschelef, Hassan und die Helden an, das restliche, schwindende Tageslicht zu nutzen und sofort mit dem Abladen der Waren zu beginnen. Wenn sie fertig sind, ist die Nacht bereits hereingebrochen. Damit ist die Aufgabe der Helden beendet, und Abidallu zahlt ihnen den versprochenen Lohn aus. Erst dann begibt er sich zum Leiter der Anlage, um für sich und seine beiden Begleiter eines der Zimmer zu mieten, die den Innenhof umgeben.

Im Innenhof stehen, kaum zu erkennen in der Dunkelheit, etwa 25 Marktstände, die um diese Zeit natürlich leer und verlassen sind, ebenso kann man einen Ziehbrunnen entdecken. Der einzige Lichtschein fällt aus den Fenstern eines größeren Gebäudes in der Nordwestecke.

Wenn die Helden den Hof verlassen wollen, um sich das nächtliche Unau anzusehen, wird ihnen das Haupttor direkt vor der Nase geschlossen, die beiden Knechte, die diese Aufgabe ausführen, lehnen es unter Verweis auf das letztes erlassene nächtliche Ausgangsverbot ab, sie noch hinauszulassen. Selbst Bestechungsversuchen werden sie sich abgeneigt zeigen – Helden, die eine Menschenkenntnisprobe-2 bestehen, können die Furcht spüren, die beim Gedanken an ein Brechen der Gesetze aufkommt. Ein Verlassen des Funduq ist also vor dem nächsten Morgen praktisch nicht möglich. Egal also, ob Ihre Helden erst den Innenhof näher inspizieren oder aber Abidallu begleiten, der direkt dorthin geht, schließlich wird sie ihr Weg wohl in das erleuchtete Gebäude – die Schenke – führen.

Allgemeine Informationen:

Der Schankraum mißt etwa acht mal acht Meter. Einige kunstvoll beschnittene Säulen aus Zedernholz stützen die Decke, von der ein paar ausgestopfte Tiere hängen. Tierfelle schmücken auch die Wände und sorgen gleichzeitig für die Bewahrung der Wärme, die von einem offenen Kamin an der Nordwand ausgeht.

Spezielle Informationen:

An den Tischen sitzen bereits sieben weitere Händler, hinter der Theke befinden sich ein Kellner und der Wirt, der gerade mit Abidallu verhandelt.

Den Wortfetzen nach zu urteilen, die an das Ohr der Helden dringen, sind das Hauptthema in den Gesprächen Mordanschläge auf den Sultan.

Meisterinformationen:

Gegenüber Leuten, die sich einfach an einen Tisch setzen und sie ausfragen wollen, stellen die Händler sich stur. Die Helden werden in diesem Fall ignoriert, bis sie ein(ig)e Lokalrunde(n) – schließt Kellner und Wirt mit ein – geben (Zahl, Getränke und Preise ganz nach Ihrem Geschmack).

Bei diplomatischem Vorgehen reichen schon ein paar Bier, um zu einigen Informationen zu gelangen. Die Händler besitzen die Informationen 1, 2a, 10, 11 und 12 – allerdings nicht jeder kennt alle –, die Helden werden schon mehrere ansprechen müssen. Der Wirt genießt und schweigt, ebenso der Kellner. Falls die Helden eine Mahlzeit zu sich nehmen wollen: Um diese Uhrzeit gibt es nur noch ein Gericht – Hühnerragout mit Reis, die Portion zu 8 Hellern. Ein Held, der nur Reis haben will, muß die gleiche Summe entrichten – da hilft keine Feilschprobe.

Als Übernachtungsplatz ist ein Fünfbettzimmer zu bekommen – für 2 Taler pro Person.

Spezielle Informationen:

Am nächsten Tag werden sich die Helden vermutlich auf die Suche nach weiteren Informationen machen – falls sie vorher etwas essen wollen: In der Schenke ist ein recht preiswertes Frühstück zu bekommen.

Während die Helden noch schliefen, haben im Innenhof bereits die Händler ihre Stände aufgebaut und eingeräumt. Drei davon werden von den Kaufleuten der Karawanen genutzt, die übrigen durch Einheimische.

Schildern Sie den Markt als sehr turbulent und laut (für Unauer Verhältnisse). Hier kauft und verkauft die ganze Stadt Waren aller Art. Dinge, die oft auf abenteuerlichen Wegen in die Stadt gelangt sind und meist lange Lagerzeiten hinter sich haben. Die meisten Waren aus dem Regelbuch II sind erhältlich, häufig allerdings zu vervielfachten Preisen. Selbst Fische, deren Genuß den Novadis eigentlich untersagt ist, kann man an ein paar Ständen finden. Ausgesprochen schwunghaft ist der Handel mit magischem Krimskrums aller Art (außer Waffen). Lassen Sie Ihre Helden sich noch einmal nach Herzenslust mit Wunderlampen, in deren Licht alle Menschen nackt erscheinen, und Zauberringen, die den Träger unhörbar machen, eindecken – das meiste wirkt ohnehin nur zwei- bis dreimal.

Ein weiteres wichtiges Handelsprodukt ist natürlich auch Salz. Die übliche Einheit ist hier die (Speise-)Salzplatte, gut einen Meter mal 50 Zentimeter groß, wiegt

4000 Unzen und kostet 12 Dukaten. Daneben gibt es das Salz auch bereits gemahlen in 40-Unzen-Ledersäckchen für 2 Taler das Stück abgepackt.

Seltene Mineralsalze für Alchimisten werden ebenfalls – zu sehr hohen Preisen – feilgeboten.

Informationen hingegen sind kaum zu erhalten. Sobald Fremde über den Sultan reden wollen, sprechen und verstehen die Händler nur noch ihren örtlichen Dialekt des Novadischen – mit möglichen Spitzeln zu reden ist bei weitem zu gefährlich, der tägliche Ärger mit den seltsamen Erlassen des Herrschers reicht schon.

Helden, die die Gespräche der Händler mit ihren Unauer Kunden belauschen, können erfahren, daß das Tagesgespräch der gute Gesundheitszustand des Sultans ist: »Also, alles was recht ist, mein Nachbar, der Halef, der gräbt doch Salz auf dem See. Geht er doch neulich von der Arbeit nach Hause, sieht er den Großwesir da liegen. Ein Bild zum Fürchten, hat er gesagt, mit großen Wunden und so. Haben sie ihn natürlich gleich in die Stadt gebracht, ist nicht mal aufgewacht, der Mensch. Hat schon viele Sterbende gesehen, der Halef, und das war einer, sagt er. Und guck ihn dir jetzt

an: das blühende Leben, wie der Kalif persönlich.« Der Rest des Gesprächs hat den unerschöpflichen Schatz ärztlicher Fehldiagnosen zum Thema. Direkt angesprochen, murmelt der Kunde, er habe beileibe nichts gegen den ehrenwerten Sultan – Rastullah segne ihn und seine Kindeskinde – sagen wollen, und verfällt in Schweigen. An mehreren weiteren Ständen können aufmerksame Helden den Gesprächen die Verwunderung über die Taten des Kronprinzen entnehmen. Ein so freundlicher junger Mann, bei allen beliebt, geht hin und will den neuen Sultan vergiften. Zum Teil gönnen die Leute einem Giftmörder seinen Tod im Salzschlamm des Chichanebi-Sees, zum Teil bedauern sie den irregeleiteten jungen Mann. Ansonsten erlauschen die Helden nur Klatsch in rauen Mengen.

In der Umgebung des Funduq gibt es wie an der Kanne-münder Straße einige kleinere Handwerksbetriebe, vor allem Schmiede und Werkzeugmacher. Die meisten Haushaltsgegenstände werden jedoch eingeführt, so daß die Geschäfte nicht sonderlich gut gehen. Auch einige Wechselstuben und Bankhäuser haben hier ihren Sitz.

Der Hain

Allgemeine Informationen:

Das Areal östlich des Funduq. Er ist eine Mischung aus Platz und Park, mit vielen Palmen und Ölbäumen bewachsen. Einige Wege durchschneiden ihn in West-Ost-Richtung.

Spezielle Informationen:

Der Hain ist ein Erholungsgebiet und Treffpunkt für ganz Unau. Hier führen reiche Kaufleute ihren neuen Burnus vor, wandern Studenten des Rechts diskutierend einher, hoffen Bettler auf ein Almosen.

Meisterinformationen:

Bettler, die von den Helden angesprochen und halbwegs freundlich behandelt werden, können je nach Höhe der Almosen einige Informationen geben. Fragen die Helden gezielt danach, kann sie einer der Bettler zu einem Mann führen, der bereit ist, mit ihnen über den Sultan zu sprechen.

Der Lampenhändler Abd-ar-Rahman würde ihnen auch einiges mitteilen – unter einer Bedingung: Um unerwünschte Lauscher abzuwehren, muß er inzwischen seinen Laden an der Kanne-münder Straße schließen. Den Verdienstaufschlag berechnet er mit 2 Dukaten pro Information, wobei er nicht mit sich handeln läßt. Stimmen die Helden zähneknirschend zu, kann er ihnen die Informationen 2a, 6, 7, 8, 4a und b mitteilen. Im Weiteren erzählt er zahllose Details aus der novadischen Zahlenmystik sowie Anekdoten von der Eroberung der Stadt – ein Heer zog in einem Gewaltmarsch von Selem nach Unau, um die kurzfristig fast unbesetzte Festung des Kaiserreichs zu erobern, die dann geschleift wurde –, die allesamt keine Bedeutung haben.

Auf gezielte Fragen geht er nicht ein, da er immer erst etwas Bedenkzeit braucht, um einen Sachverhalt in möglichst viele gewinnbringende Einzelinformationen aufzuteilen.

Die Frische Quelle

Spezielle Informationen:

Im Südosten des Haines, an hochgelegener Stelle, können die Helden ein kleines Häuschen sehen. Um das Häuschen herum steht stets eine dichte Traube von Menschen mit Wasserschläuchen, Krügen und anderen Gefäßen steht.

Meisterinformationen:

Jeder Unauer kann erklären, daß sich in dem Haus die Frische Quelle befindet, der einzige öffentliche Brunnen, der aus einem Foggara gespeist wird und deshalb auch in der Trockenzeit klares Wasser enthält. Das nachts bewachte Häuschen wurde errichtet, nachdem vor ein paar Jahren ein Dieb im Ge-

birge einen Einstieg in ein Foggara entdeckt und so in die Stadt gelangt war. Normalerweise sind der Verlauf der Feggagir – die zum Teil noch aus der Kaiserzeit stammen – sowie die Lage der Belüftungsschächte nur

dem Sultan selbst und dem Minister für Trinkwasser bekannt. Falls die Helden hier ihren Trinkwasservorrat auffrischen wollen: der Liter kostet 5 Silbertaler, die Wartezeit beträgt W20 Spielrunden.

Der Rastullahtempel

Allgemeine Informationen:

Im Osten wird der Hain begrenzt von einer Säulenreihe. Hinter dieser Säulenreihe befindet sich das Tempelgelände.

Spezielle Informationen:

Helden, die das Gelände betreten, werden von niemandem daran gehindert. Sie können sich in dem hellen, aber schmucklosen Gebäude frei bewegen.

Die Pforte der Waren

Allgemeine Informationen:

Ein einfaches Torhaus, gelegen zwischen dem Tempelgelände und der Frischen Quelle.

Spezielle Informationen:

Dieser Durchgang ist nur für Warenlieferungen aus Kannemünde bestimmt, die das Tempelgebiet nicht durchqueren sollen. Der normale Zugang zum Palast liegt hinter dem Rastullahtempel.

Die Stadt

Allgemeine Informationen:

Wenn ein Unauer diesen Ausdruck gebraucht, meint er damit stets die Wohngebiete der einfachen bis wohlhabenden Bürger.

Die Häuser hier sind typisch novadisch: aus hellen Ziegeln erbaut, mit Flachdach und nur kleinen Fensteröffnungen in der Außenwand, häufig mit angrenzendem Stall für Kleinvieh. Die Häuser der Reicheren sind im oberen Teil der Stadt gelegen.

Auf den Straßen sieht man einige Zisternen mit klappbarem Deckel, der meist geschlossen ist, um das Wasser sauber zu erhalten.

Meisterinformationen:

In der fortgeschrittenen Trockenzeit, in der das Abenteuer stattfindet, hat diese Maßnahme nur noch geringen Erfolg: Helden, die von dem Wasser trinken, holen sich bei 1–2 auf dem W6 die »Unauer Jagd« eine üble Durchfallerkrankung (Dauer: 1–3 Tage, Folgen: 3 SP, für die Dauer der Krankheit –3 auf AT-/PA-Werte, –1 auf CH).

Während der drückenden Hitze des Tages halten sich von den Daheimgebliebenen nur wenige Bürger vor dem Haus auf. Einen Fremden ins Haus zu bitten, damit er Fragen stellen kann, fällt keinem ein. Folglich müssen sich die Helden auf die kleine Zahl der Lokale konzentrieren.

Bei Assaf

Ein nichtssagender Name für ein nichtssagendes Gasthaus mit ebensolcher Bedienung, Gästen und Speisekarte.

Ein Wort zur Unauer Küche: Sie wird beherrscht von dem Wunsch, den durch das Schwitzen auftretenden Mineralverlust auszugleichen und den Leuten klar vor

Augen zu führen, woher der Reichtum ihrer Stadt stammt: Fremde, die sich irgendein Gericht bestellen, werden überrascht bemerken, daß Salz nicht nur ein wichtiges Exportgut Unaus ist, mindestens die Hälfte der Produktion landet in den Kochtöpfen der Stadt selbst.

Hackertreff

Diese kleine Gastwirtschaft ist ein Treffpunkt der Salzarbeiter (Hacker). Nasir, der Wirt, gehörte früher selbst zu ihnen und kennt ihre Vorliebe: absolut salzfreie Kost.

Die Helden können hier auch Halef persönlich treffen, der bei ein, zwei Schnäpsen auf die Rechnung der Fremden seine Angaben über die Auffindung des Großwesirs

bestätigt und konkretisiert: Der Mann war dermaßen zugerichtet, wie er es noch nie gesehen hat: Klauenhiebe, auf dem Gesicht ein Ausdruck größter Angst. Von Rechts wegen hätte Abu Tarfidem keine drei Tage mehr leben dürfen. Ein anderer mischt sich ein: »War das nicht damals, als auch dieser fremde Magier hier

war? Aber wegen des Todes des Sultans konnte er keinen richtigen Vorstellungsbuch beim Herrscher machen, hat keine Auftraggeber gefunden und ist gleich wieder weitergezogen.«

Außer diesen sind keine wichtigen Informationen zu bekommen.

Die Peitsche

Der Wirt dieses Lokals in der Nähe des Seetores hat sich wie seine Gäste ganz dem Rennsport verschrieben. Das ist auch der Grund für den ungewöhnlichen Namen, denn ansonsten ist diese Schenke eher langweilig. Im Hinterhof befinden sich einige Pferde, darunter auch ein wilder Rapphengst. Ein Held, der sich 6 KR lang auf seinem Rücken halten kann (pro KR eine Reitprobe

+4), hat sich den Respekt der Anwesenden – und einige Biere – verdient.

Seine Fragen werden natürlich nach bestem Wissen und Gewissen beantwortet, doch ist der Einblick in die Umstände der Thronerhebung Abu Tarfidems nicht allzu groß – bekannt sind lediglich die drei Informationen 1, 2a und 4a.

Das Adelsviertel

Spezielle Informationen:

Dieser Stadtteil liegt nördlich von Tempel und Palast, oberhalb der übrigen Stadt, und ist von einer Mauer umgeben. Die Helden werden unter keinen Umständen eingelassen und können nur einige prachtvoll verzierte Malqafi im Gebiet hinter der Mauer aufragen sehen.

Meisterinformationen:

Das Adelsviertel umfaßt einige weitläufige Villenanlagen, die dem Sultanspalast an Größe und Schönheit kaum unterlegen sind. Die Wasserversorgung geschieht ausschließlich über Qanate, und auch hinsichtlich der Nahrung ist dieses Gebiet dank seiner gut bewässerten Felder und Gärten, die zu jeder Villa gehören, nahezu autark. Der Wunsch, sich vom »gemeinen Volk« zu distanzieren, ist sehr stark, so daß fast keinem Nichtmitglied der großen Sippen der Zutritt erlaubt ist. Aus diesem Grund bestehen auch eigene Zugänge zum Tempel wie zum Palast.

Insgesamt gibt es acht Villen mit zahlreichen Nebengebäuden, je eine für die acht Sippen, die traditionell einen der Berater des Sultans stellen.

Um die Neunzahl vollzumachen, fungiert der Kronprinz nach Erreichen der Volljährigkeit auch als Berater, mit dem angestrebten Ziel, ihn schon vor seiner Salbung mit dem Geschäft des Regierens bereits vertraut zu machen.

Diese Information ist von entscheidender Bedeutung und sollte die Helden unbedingt erreichen. Eigentlich ist sie den meisten gebildeten Bürgern bekannt, doch genausowenig Tagesgespräch wie in Gareth die Organisation des kaiserlichen Hofgerichtes. Deshalb sollte der Meister zuerst nur die Zahl der Villen und die Stellung je eines Beraters im Rahmen eines größeren Gesprächs über den empörenden Hochmut der Bewohner der Adelsstadt einbauen. Auf Nachfragen der Helden wird auch die Identität des neunten Beraters mitgeteilt.

Die Fischerstadt

Spezielle Informationen:

Auf dem offiziellen Stadtplan von Unau wird dieses Gebiet so dargestellt, als ob es beinahe unbebaut sei. Das Gegenteil ist der Fall: Hier im Unauer Armenviertel drängt sich Hütte an Hütte, werden die Trümmfelder zusammengestürzter Behausungen als Durchgänge benutzt, schießen überall neue Lehmziegelhäuschen aus dem Boden, um bald darauf wieder zu zerfallen – kurz, die Bebauung ist so ungeordnet und wechselhaft, daß der Versuch einer kartographischen Erfassung sinnlos ist. In den Gassen sieht man viele Kinder auf der Suche nach Wertsachen, manchmal auch nur Nahrung, um-

herstreifen, während die Älteren meist teilnahmslos irgendwo im Schatten hocken oder ihre winzigen, ausgetrockneten Gärten bestellen.

Meisterinformationen:

Mit den Erwachsenen zu sprechen hat wenig Sinn, diese kümmern sich um nichts außer ums direkte Überleben. Zum Teil ist ihnen nicht einmal bekannt, daß Unau einen neuen Sultan hat. Von den Kindern ist allerdings so manche nützliche Information zu erhalten, wenn man ihnen eine ernsthafte Summe anbietet. (Vorsicht: Diese Kinder lassen sich nicht mit

Süßigkeiten o. ä. abspeisen; durch angeberisch prä-sentier-te Reichtümer werden sie angeregt, es mit einem Überfall zu versuchen – und ein Krieger, der mit dem Breitschwert gegen die Kinder vorgeht, sieht sich bald von der halben Bevölkerung des Elendsviertels attackiert.)

Sie warnen die Helden ausdrücklich vor einem Besuch des »Lotusgartens« und können ferner eine stark übertriebene Version der Heilung des sterbenden Großwesirs, nunmehr Sultans, durch einen Magier zum besten geben.

Gaststätten gibt es in der Fischerstadt zwei. Der Name des Viertels hat mit der Tätigkeit seiner Bewohner nichts zu tun, sondern ist ein Schimpf-name, der von den wohlhabenden Bürgern gebraucht wird: Er suggeriert, daß die Bewohner aus Armut unreine Speisen essen – nämlich Fische. Die Meinung der »Fischer« von den anderen Unauern ist auch nicht die beste: Sie trauen den »Fettbäuchen« grundsätzlich von Korruption bis Mord jede Schandtät zu und gestalten auch ihre Informationen nach diesem Schema.

Die Branntweinquelle

Spezielle Informationen:

Eine üble Kaschemme mit Übernachtungsmöglichkeit im Schlafsaal.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden auf den seltsamen Einfall kommen, hier wirklich eine Nacht zu verbringen, werden sie nach einer unruhigen Nacht erwachen und

bemerkten, daß sie die Hälfte ihrer Barschaft eingetauscht haben gegen die 80-%-Chance, von Flöhen befallen zu sein.

Wenn sie nur ein Gespräch an der Theke führen, haben sie nur Taschendiebe zu fürchten. Helden, die zu lange dumme Fragen stellen, haben mit einer Rauferei zu rechnen (Waffenloser Kampf). Informationen: Wie bei den Straßenkindern.

Der Lotusgarten

Spezielle Informationen:

Relativ teuer und sehr geschmacklos eingerichtetes Lokal. Die Helden werden gleich mit einem Gewürzwein als Begrüßungstrunk empfangen.

Meisterinformationen:

Dieser Trank ist mit einem euphorisierenden und appetitsteigernden Mittel versetzt. Helden, die davon trinken, spüren nach W6 Spielrunden eine seltsame Fröhlichkeit und großen Hunger. Wenn sie sich zu diesem Zeitpunkt noch im »Lotusgarten« befinden, serviert man ihnen weitere Getränke, die sie nicht mehr ablehnen können. Schließlich fallen sie in tiefen Schlaf und finden sich am nächsten Morgen ohne Geld und Waffen irgendwo in der Gosse wieder.

Falls einige Helden den Begrüßungsschluck ausschlagen, können sie ihre angeheiterten Freunde ohne Widerstand der Geschäftsleitung aus dem Lokal bringen.

Nach dem zweiten Getränk verspüren die Kameraden aber keinerlei Lust, sich fortbringen zu lassen. Kommt es zum – waffenlosen – Kampf, wird ihnen pro genossenes Glas ein AT-/PA-Punkt abgezogen. Berauschte können nur ringen, nicht mehr boxen oder gar Hwuruzat.

Haben die Helden gleich nach dem Begrüßungsschluck das Lokal verlassen, sollte eigentlich nichts Besonderes passieren – außer vielleicht dem unbändigen Drang, Trink- und Liebeslieder schmetternd durch die Straßen zu ziehen.

Die Verhaftung

Meisterinformationen:

Zu einem gewissen Zeitpunkt, wenn Sie sich ein Bild von den Ereignissen um die Thronfolge machen konnten – spätestens aber nach zwei Tagen –, ist es für den Fortgang unseres Abenteuers notwendig, die Helden von den »Gelbherzen« verhaften zu lassen. Der Anlaß für diese Maßnahme läßt sich nicht vorherbestimmen, doch sollte er möglichst nichts mit den Nachforschungen zu tun haben. Inszenieren Sie eine Nebenhandlung – etwa die Befreiung eines jun-

gen Mädchens, das sich als Sklavin erweist = Diebstahl, die ungewollte Beleidigung eines Händlers mit anschließendem Tumult oder andere Vorkommnisse ganz nach Ihrem Geschmack.

Den Helden darf keine Möglichkeit bleiben, sich der Festnahme zu entziehen. Zitieren Sie so viele Gelbherzen herbei, wie es dem Temperament der Spieler angemessen erscheint.

Ehe ein Held oder ein Wachmann ernststen Schaden erleidet, wird aus dem Hintergrund ein Netz über

die Helden geworfen. Es besteht aus einem festen Zwirn und ist – was wohl in dieser Stadt? – in eine Salzlösung getaucht, die bei jedem, der das Netz zu zerreißen versucht, pro Versuch 1 SP verursacht.

Anschließend werden die Gefangenen gefesselt und auf das Palastgelände gebracht.

Hier führt man die Gefangenen zum Gebäude im Süden der Anlage.

Garnisonsgebäude

Spezielle Informationen:

Die Unterkunft für die Soldaten des Sultans. Zur Zeit leben hier 50 Krieger, das Gebäude umfaßt eigene Vorratsräume, Küche etc.

Meisterinformationen:

Die Maße des Gebäudes und der einzelnen Räume entnehmen Sie bitte Plan 2. An den mit x markierten Stellen stehen Wachen.

Die Helden werden durch das Tor in den Innenhof geführt; hier durchsucht man sie oberflächlich und nimmt nur die Waffen – alles andere am nächsten Morgen. Proteste der Helden bleiben fruchtlos. Schließlich erwidert einer der Gelbherzen: »Ja, ja, morgen könnt ihr mit Meister Marum sprechen, der wird schon die nötigen Erklärungen abgeben, daß unsere Gäste auch alles begreifen.« Helden, die auf die Gesichter der Wächter achten, können auf manchen ein verstecktes Grinsen erkennen.

Anschließend bringt man sie in den

1 Kerker

Allgemeine Informationen:

Siehe Karte 2.

Spezielle Informationen:

Ein dunkler Raum ohne Möbel. Wenn die Helden hier hineingestoßen werden, löst sich eine Gestalt aus der Dunkelheit und tritt auf sie zu.

Meisterinformationen:

Bei ihr handelt es sich um einen Anhänger des Kronprinzen, der verhaftet wurde, um ihn über den Widerstand gegen Sultan Abu Tarfidem zu verhören. Die Helden können deshalb ruhig von ihren bisherigen Ergebnissen berichten, sie haben es mit einem Verbündeten zu tun. Falls sie äußerst mißtrauisch sind, enthüllen verrutschende Gewänder die Spuren früherer Folterungen am Körper des Gefangenen. Der Gefangene kann den Helden alle noch fehlenden Informationen geben. Erwähnen die Helden die Bemerkung des Wächters, erschrickt er sichtlich. »Ein Gespräch mit Meister Marum? Ein grausamer Scherz eines grausamen Büttels. Ihr müßt wissen, Meister Marum ist der Scharfrichter der Stadt, und er spricht nur mittels seiner Klinge, seit er keine

Zunge mehr hat. Auf diese Weise kann er niemandem verraten, wen er alles auf Geheiß töten mußte. Ihr sollt also morgen sterben, falls das Gelbherz nicht seinen Spott mit euch getrieben hat.«

Vermutlich wird diese Ankündigung keine große Freude bei den Helden auslösen. Der nächstliegende Gedanke ist natürlich Flucht, doch erklärt der Gefangene, nicht helfen zu können – ihm ist das Palastgelände fast unbekannt, außerdem ist er durch die Folter zu sehr geschwächt, um mehr als ein paar Schritte zu gehen. »Aber es ist nicht gesagt, daß ich euch nicht doch helfen kann: Solltet ihr jemals die Stadt verlassen können, wendet euch in Richtung Mherwed. Dort, wo der Weg nach Norden, in die Oase Keft, abzweigt, lebt eine kleine Sippe von Nomaden, die Uled Djebasch. Seid tapfer und unerschrocken, dann werden sie euch aufnehmen. Ihr Hairan ist des Prinzen treuer Gefolgsmann; er wird euch nach dem rechtmäßigen Herrscher Unaus fragen. Hier folgt das Kennwort: Denn ein einfacher Bürger würde wohl den Tyrannen nennen, ein Spitzel den Kronprinzen. Die richtige Antwort aber lautet: ›Unser aller Herr und Gott, Rastullah.« Merkt euch dies, denn dann könnt ihr einen Führer über den Salzsee bekommen, der euch sicher auf geheimen Wegen zum Prinzen bringen wird. Dort auf dem See seid ihr vor jeder Entdeckung sicher, denn seit vor 15 Jahren eine Karawane mit 25 Männern und 80 Lasteseln spurlos verschwand, gilt der See als absolut tödlich.

Seid ihr dann in Keft eingetroffen, wendet euch an den Wirt des ›Tanzenden Kamels‹ und sagt, Jikhbar ibn Tamrikat habe euch geschickt. Er wird euch dann zum Prinzen führen.«

Zur Flucht gibt es mehrere Möglichkeiten: Einmal ist es denkbar, daß die Helden unter einem Vorwand den Wächter am Eingang zu sich rufen und überrumpeln. Von diesem Plan rät der Gefangene aber ab, da die Wächter meist zu zweit kommen und einer draußen auf dem Gang stehen bleibt.

Beim Abklopfen der Westwand stellt sich heraus, daß diese recht schwach zu sein scheint (sie ist wirklich erst vor kurzem errichtet worden, als der neue Sultan die Gefangenen aus dem Palast entfernen wollte und einen Teil der Vorratskammer abtrennen ließ). In drei Spielrunden mit je einer gelungenen GE-Probe +2 gelingt es, eine Öffnung zu schaffen. Natürlich ist es auch einen Versuch wert, mit einer

KK-Probe +5 den sofortigen Durchbruch zu versuchen, doch ruft das natürlich alle Wächter auf den Plan.

2 Vorratskammer für Lebensmittel

Spezielle Informationen:

Ein normaler Lagerraum für überwiegend länger haltbare Nahrung: Säcke mit Reis, Trockenfleisch, Datteln, Tee usw. in einigen Regalen.

Meisterinformationen:

Wichtig ist nur die Tür in der Nordwestecke, der einzige Ausgang.

3 Küche

Spezielle Informationen:

Die vier Betten im etwas schwer einzusehenden Südteil sind für die Köchin und zwei Mägde. Die Tür zum Hof ist abgeschlossen und verriegelt.

Meisterinformationen:

Die Frauen haben diese Maßnahme getroffen, um nicht ständig von den Soldaten belästigt zu werden. Die Köchin und ihre Gehilfinnen schlafen ruhig und tief, und nur ein Held, der seine Schleichprobe -4 vermasselt, kann sie aufwecken. Auch dann sind sie eine KR lang so überrascht, daß sie sich sowohl durch Drohungen wie durch gutes Zureden am Schreien hindern lassen.

4 Innenhof

Spezielle Informationen:

Der menschenleere Hof umfaßt zwei Brunnen. Der südliche ist mit einer Steinplatte versiegelt, während der andere, ein Ziehbrunnen, in Betrieb zu sein scheint. Das Tor zum Ausgang ist vom Ganginneren aus verriegelt und nicht ohne großen Lärm zu öffnen.

5 Ausrüstungskammer

Spezielle Informationen:

Der Raum enthält vom Sattel über Stricke und Werk-

zeuge bis zu Pechfackeln alles, was ein Soldat – oder ein Held – brauchen kann.

Meisterinformationen:

Stellen Sie den Helden ruhig die notwendigen Sachen zur Verfügung; bei zu hemmungslosem Ausleben des Plündertriebs (»Wer weiß, ob wir diese Sporenschleifmaschine nicht doch brauchen können?«) sollten Sie aber doch für eine Störung sorgen.

6 Waffenkammer

Spezielle Informationen:

Hier werden die Waffen aufbewahrt, die im Moment nicht gebraucht werden. Zu finden sind vor allem Klingenwaffen wie Dolche, Schwerter und Khunchomer. Bei etwas genauerer Suche können die Helden auch ihre eigenen Waffen wiederfinden.

Meisterinformationen:

Besonders gute/kostbare Klingen wurden aber vom Hauptmann an sich genommen und befinden sich unerreichbar im

7 Wohn- und Schlafraum der Soldaten

Meisterinformationen:

Aus dem Gebäudeteil dringt unüberhörbar das rhythmische Schnarchen vieler Schläfer, so daß die Helden ihn wohl nicht betreten werden.

Falls dies doch geschieht oder einem Helden im Innenhof nördlich der Spalte xy die dort obligatorische Schleichprobe -2 pro SR um mehr als 5 Punkte mißlingt, wachen W6 Soldaten auf und sehen nach dem Rechten. Auf ihr lautes Rufen hin kommen nach 5 KR die übrigen nach.

Die Flucht der Helden verläuft voraussichtlich durch das unterirdische System von Kanälen und Felsspalten, wie es in Plan X verzeichnet ist. Alle dort gemachten Längenangaben sind ungefähre Werte, die Sie ganz den Gegebenheiten anpassen können. Hier sollten Sie beachten, daß die Helden unter Zeitdruck stehen, falls sie sich also zu verzetteln drohen, können Sie gerade den zweiten Kanal kürzen und auf einige Begegnungen ganz verzichten. Am Ende sollten jedenfalls die restliche Nacht und der folgende Tag verstrichen sein.

Die Flucht

Der Einstieg in das Kanalsystem ist für die Helden der Brunnen im Innenhof.

Allgemeine Informationen:

Der runde Brunnen ist etwa einen Meter hoch, mißt anderthalb Meter im Durchmesser und ist aus Lehmziegeln erbaut.

Spezielle Informationen:

Eine Winde quer auf dem Brunnen dient dazu, Wasser in einem Eimer heraufzuholen. Wenn die Helden vorbeikommen, ist das Seil fast ganz aufgerollt, der 20-Liter-Eimer steht auf dem Brunnenrand. Das Seil ist noch recht neu und sieht stabil aus.

Meisterinformationen:

Das Seil ist wirklich absolut zuverlässig (wenn es nicht sinnlos überbelastet wird, etwa durch mehrere Helden, die gleichzeitig hinabklettern wollen), ebenso der Eimer. Die gescheiteste Möglichkeit, in die Unterwelt zu kommen, ist daher die folgende: Ein Held stellt sich mit einem Bein in den Eimer, umfaßt das Seil und wird hinabgekurbelt. Da das Seil vier Meter lang ist, der Brunnenschacht dagegen fünf Meter tief und nur knapp die unteren zwei Meter unter Wasser, befindet sich der Kopf des Helden auf jeden Fall noch in der Luft. Durch sein Gewicht strafft der Held nun das Seil, so daß seine Freunde leichter hinabklettern können – eine Kletterprobe –4 ist fällig.

Falls Ihre Helden verfolgt werden und es just hier zum Kampf kommt, gestaltet sich die Sache etwas komplizierter: Helden beim Abstieg nehmen weder aktiv noch passiv am Kampf teil – d. h., sie können weder kämpfen noch angegriffen werden.

Nachdem alle Helden unten angelangt sind, werden sie erkennen, daß eventuelle Gegner keinerlei Anstalten machen zu folgen. Die Stimmen, die aufgeregt Sätze im Unauer Dialekt durcheinanderrufen, klingen erschrocken und unsicher. Weil diese Anlagen nämlich aus uralter Zeit stammen, gelten sie als von Rastullah verflucht. Alle Versuche der Sultane, die Unauer vom Gegenteil zu überzeugen, sind bisher gescheitert, so daß nur wahrhaft tollkühne Leute sich dort hinabwagen.

Es ist zu vermuten, daß die Helden sich nun erst einmal umschauen wollen. Vorerst ist aber etwas anderes viel wichtiger: Die Helden befinden sich jetzt alle

in zwei Meter tiefem Wasser, müssen also schwimmen oder sich an den Schachtwänden entlanghangeln, um an der Oberfläche zu bleiben.

Sie stellen fest, daß der Brunnenschacht von einer gut zwei Meter hohen und anderthalb Meter breiten Röhre von ovalem Querschnitt gekreuzt wird, die nur in den obersten 20 Zentimetern luftgefüllt ist, der Rest wird von Wasser eingenommen.

Licht ist nur auf magische Weise zu bekommen, da – sobald sich die Helden zwei, drei Meter vom Brunnenschacht entfernt haben – kein Licht von außen einfällt.

Die Form des Tunnels bringt es mit sich, daß sinnvolle Schwimmbewegungen nur in der Mitte der Röhre, also unter Wasser, möglich sind. Dadurch ist längeres Tauchen erforderlich, was eine Schwimmprobe +3 nötig macht.

Helden, die eine Schwimmprobe nicht schaffen, müssen sich an der Wasseroberfläche treiben und von einem anderen ziehen lassen, was diesem einen weiteren Zuschlag +1 beschert. Grund genug für alle, sich genau nach einem Ausweg umzuschauen.

Dieser Ausweg findet sich als

Loch in der Seitenwand, knapp unter der Decke

Allgemeine Informationen:

Eine Öffnung von geringer Größe, eine Handbreit oberhalb des Wasserspiegels.

Spezielle Informationen:

Falls die Helden eine magische Lichtquelle besitzen – Fackeln o. ä. sind längst erloschen –, können sie das Loch auf den ersten Blick als dunklen Fleck wahrnehmen, bei Dunkelheit verrät sich die Öffnung durch einen leichten Luftzug.

Nähere Untersuchungen zeigen, daß die Öffnung zu klein ist, um von normalen Menschen passiert zu werden – doch durch gelungene Kraftproben +4 läßt sie sich erweitern.

Ein Held, der durch die Lücke schlüpft, gelangt in den dahinterliegenden Gang und kann erkennen, wozu von der Röhre aus wahlweise eine Probe auf Bergbau oder Zwergennase erforderlich ist: Das Wandstück unterhalb des Lochs ist nicht aus gewachsenem Stein, sondern künstlich eingefügt worden.

Meisterinformationen:

Hier handelt es sich um einen Riß in der Erde, der einige Zeit nach Erbauung der Feggagir, aber vor der Eroberung Unaus durch dessen jetzige Herren entstanden ist. Damals wurde die Beschädigung der Tunnelwand im Norden vollständig repariert, während in der Südwand eine Lücke blieb.

Die Helden können diese Lücke vergrößern, bis sie alle hindurchkriechen können. Baumaterial war allerdings Kieselkalk, der nur von Zwergen verwendet wird und auch unter Wasser abbindet – unbedingt notwendig, um auch in feuchtem Baugrund unterirdische Wohnungen zu errichten, auch wenn vornehme Zwerge lieber in gewachsenem Fels wohnen.

Die große Härte dieses Stoffes macht leider 20 gelungene Kraftproben erforderlich. Benutzen die Helden einen metallenen Gegenstand als Werkzeug, sinkt der Aufwand auf sechs Proben; unpassende Gegenstände (alles außer Stemmeisen, Spitzhacke etc.) sind am Ende allerdings unbrauchbar geworden.

An dieser Stelle verlassen die Helden für lange Zeit das letzte frische Wasser. Ich hoffe sehr, daß sie an Schläuche o. ä. gedacht haben, um sich hier noch einmal zu versorgen.

Der Riß

Allgemeine Informationen:

Der Spalt im Fels läuft oben und unten spitz zu und ist an seiner breitesten Stelle etwa einen Meter breit.

Spezielle Informationen:

Durch die Form gibt es keinen Boden, so daß die Helden sich nur seitwärts fortbewegen können – indem sie sich mit dem Rücken gegen die eine Wand und mit den Füßen gegen die andere stemmen. Während dieser Fortbewegung können keine Gegenstände in der Hand gehalten werden.

Falls ein Held einen Rucksack trägt, sollte er sich diesen auf den Bauch schnallen, da sonst für alle zerbrechlichen Gegenstände eine 25-Prozent-Chance besteht, daß sie zerstört werden. Der Diamant aus der Karawanserei ist unzerbrechlich.

Solange die Helden sich nicht ausdrücklich rasch bewegen, gibt es keine Absturzgefahr.

Nach etwa zehn Metern stößt der Gang auf einen zweiten Tunnel:

Trockener Kanal

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind identisch mit denen des ersten Kanals.

Spezielle Informationen:

Es handelt sich offensichtlich um einen weiteren Foggara, doch ist hier das Wasser bis auf Wadenhöhe abgesunken und hat einen üblen Geruch. Der Grund für die Trockenheit ist leicht zu erkennen: Der Felsriß setzt sich im Süden weiter fort, mit abfallender Richtung. Das Wasser ist hier in unbekannte Tiefen abgeflossen.

Meisterinformationen:

Nach dem leichten Beben, das auch zur Entstehung des Spaltes führte, verzichtete man auf die kostspielige Instandsetzung dieses Kanals, der heutzutage an seinem westlichen Ende als Abfallgrube genutzt wird (daher auch der Gestank).

An dieser Stelle sind verschiedene Wege denkbar (inzwischen sind eventuell mitgeführte Fackeln wieder trocken genug, um angezündet zu werden):

Folgen die Helden aus einem unergründlichen Ratschluß heraus dem Gang nach Westen, werden sie bald auf große Haufen Unrat, vermischt mit verdorbenen Eßwaren, kaputten Haushaltsgegenständen und ähnlichem, stoßen – ein wahres Paradies für »Allessammler« unter ihnen. Vereinzelt huschen Ratten umher, um so mehr, je näher man dem früheren Brunnenschacht und jetzigen Müllschlucker kommt. Die Öffnung des Schachtes ist oben mit einer Steinplatte verschlossen, so daß nur der Rückzug bleibt.

Ein weiterer möglicher Weg wäre, dem Riß zu folgen. Der wird aber nicht nur tiefer, sondern auch breiter, so daß die Fortbewegung schließlich unmöglich gemacht wird; Sie sollten den Helden eine Umkehr rechtzeitig nahelegen, um nicht zu Höhenangst- oder Kletterproben greifen zu müssen – dadurch könnte ein Held bei Würfelpech in einen unterirdischen Abgrund stürzen, wo er keinesfalls hingehört.

Wenn die Helden ihren Marsch nach Osten fortsetzen, kann es zu einigen Begegnungen kommen. Würfeln Sie pro Spielrunde einmal mit dem W6 – bei einer 1 steht eine der folgenden Begegnungen an (bitte wieder mit dem W6 bestimmen):

1 Steinhaufen

Ein Teil der Decke ist eingestürzt und muß von den Helden überklettert werden. Scheitert bei einem Helden die notwendige GE-Probe -4, geraten einzelne Brocken ins Rutschen, der ungeschickte Kletterer erleidet 1 TP pro Punkt, um den er bei der Probe gescheitert ist.

(Zugegeben, normalerweise würden wir einen herumliegenden Steinhaufen auch nicht als »Begegnung« ansprechen, aber wir fragen Sie: Sollen wir uns extra wegen der paar Felsen einen neuen Ausdruck ausdenken? – Wir danken Ihnen für Ihr Verständnis.)

2 Gerippe

Auf dem Boden des Tunnels liegt das Skelett eines Wüsten- oder Steppentieres (z. B. einer Gazelle). Bei 1–3 auf dem W6 sind an den Knochen noch Spuren eines Sturzes vorhanden, so daß die Helden auf die Existenz zumindest eines offenen Einstiegsschachtes schließen können. Ansonsten ist nichts Besonderes festzustellen.

3 Fledermäuse

Anzahl: 1W + beliebig

Die Fledermäuse greifen nicht an, sondern flattern rasch davon und verschwinden irgendwo in der Dunkelheit.

4 Grubenhunde

Anzahl: 1W+2

Werte eines Grubenhundes:

MUT:	2	ATTACKE:	8
LEBENSENERGIE:	12	PARADE:	4
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+4
GESCHWINDIGKEIT:	10	AUSDAUER:	120

Monsterklasse: 5

Grubenhunde sind eine südaventurische Spezialität: Diese Tiere haben sich entwickelt aus streunenden Hunden, die auf Futtersuche irgendwie zu den Abfällen vorgedrungen sind, vermischt mit Schakalen, die in einen der Einstiegsschächte fielen, und sind heutzutage in vielen stillgelegten Stollen, Gruben und Feggagir überall im Süden der Khom zu finden. Wie das lichtscheue Tier sich so weit ausbreiten konnte, ist ein Rätsel: Manche erzählen von unglaublichen Strecken, die Grubenhunde nachts zurücklegen sollen, andere munkeln von unbekannten Formen von Magie. Gesichert ist nur dies:

Der durchschnittliche Grubenhund ist von durchschnittlicher Größe, hat ein helles, fast weißes Fell und starke, kurze Gliedmaßen. In seiner breiten Schnauze befinden sich furchterregende Zähne, mit denen er auch den härtesten Abfallknochen o. ä. zermalmen kann. Sein Sehvermögen ist schwach, sein Gehörsinn um so besser, Gerüche erwähnen ein Orientierungssystem ähnlich dem der Fledermäuse.

Einzeln sind Grubenhunde feige: Eine ernsthafte Gefahr besteht höchstens dann, wenn ein Held von der Gruppe getrennt wird. Um zu erkennen, ob die Tiere angreifen, muß der Mut aller Rudelmitglieder addiert werden.

Sobald durch den Tod eines Hundes der Mut unter den des Gegners sinkt, geben sie auf und fliehen. Führt der Gegner eine Lichtquelle mit sich, sinkt die Gesamtmental des Rudels um 2 Punkte.

5 Riesenamöbe

Anzahl: 1

Werte:

MUT:	7	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	40	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	TREFFERPUNKTE:	1W+3
GESCHWINDIGKEIT:	0,25	AUSDAUER:	1000

Monsterklasse: 15

Die Riesenamöbe ist ein normales Exemplar der Gattung – und das einzige in diesem Gangsystem. Es kann also immer nur eine Amöbe auftauchen, die sich außerdem ja sehr langsam bewegt. Ein Problem sind nur die Steinhäufen: Wenn Sie zufällig mehrere rasch hintereinander herbeiwürfeln, hat das Monster Chancen, erheblich aufzuholen, da es solche Hindernisse einfach »überfließen« kann.

Im Inneren der Amöbe finden sich keine Wertgegenstände, nur ein schmuckloser Siegelring zwergischer Herkunft.

6 Ratten

Anzahl: 1W6+3

Werte und Verhalten einer Ratte:

Siehe »Aventurien«.

Schließlich, nach etwa einem Kilometer, stoßen die Helden auf den

Ausgang

Allgemeine Informationen:

Eine runde Öffnung in der Decke, aus der schwaches Tageslicht einfällt.

Spezielle Informationen:

Die Helligkeit ist schon aus 20 Metern Entfernung wahrzunehmen, gleichzeitig macht sich ein Luftzug bemerkbar. Stehen die Helden schließlich unter der Öffnung, können sie feststellen, daß es sich um einen oben offenen Schacht handelt, der etwa einen Meter im Durchmesser mißt und drei Meter hoch ist. Das Licht ist einfach deswegen schwach, weil es bereits wieder Nacht wird.

Meisterinformationen:

Die Wand des Schachtes ist ziemlich zerklüftet, so daß der beste Kletterer mit Hilfestellung leicht einen Haltepunkt erreichen kann, danach geht der Aufstieg einfach vor sich. Falls die Helden noch ein Seil mitführen, steht ihrem Entkommen aus der Unter-

welt eigentlich nichts mehr im Wege. Ohne Seil könnte es mühsamer werden, doch vertraue ich auf die Erfindungskunst Ihrer Helden (etwa Zusammenknoten der Kleider).

Rund um das Loch in der Erde erstreckt sich der

Lagerplatz im Gebirge

Allgemeine Informationen:

Eine etwa hundert Quadratmeter große Ebene.

Spezielle Informationen:

Das Gelände liegt irgendwo in einer niedrigen Berglandschaft im Unaugebirge. Der Boden ist größtenteils kahl, an manchen Stellen mit Dornenbüschen bewachsen, deren Holz gut brennbar ist.

Meisterinformationen:

Diese Stelle haben wir für die Helden als Übernachtungsplatz ausgesucht, sie wird auch sonst von den – seltenen – Wanderern als Lagerplatz genutzt. Die Öffnung zum Foggara gilt einfach als ausgetrockneter Brunnen. Der Boden hier ist zwar hart, aber wo im Gebirge ist er das nicht?

Hier könnte sich ein Problem ergeben: Bei den Spielern besteht nach diesen Erlebnissen vielleicht der Wunsch, sich nicht weiter in den Unauer Thronstreit verwickeln zu lassen und statt dessen aus der Gegend zu verschwinden. Nun, eines sollten Sie ihnen noch einmal klarmachen: Das Gebiet, das die Helden künftig meiden müssten, wäre so ziemlich ganz Ostaventurien, dazu die größeren Städte des Westteils – denn so weit reicht die Macht der sich betrogen fühlenden Handelshäuser.

Jetzt sollte nichts mehr gegen den Aufbruch zum vereinbarten Treffpunkt sprechen. Die Weggabelung liegt etwa einen Tagesmarsch vom Rastplatz entfernt, der Weg führt größtenteils durch eine karge Hügellandschaft. Zu spielwichtigen Begegnungen kommt es nicht, andere Ereignisse können Sie frei improvisieren (Begegnungen mit Gebirgsziegen, Bergadlern, Schakalen etc.).

Gegen Abend kommen die Helden in ebenes Gelände, in dem allerdings zahlreiche Felsbrocken verstreut herumliegen, und stoßen schließlich irgendwo auf die Straße von Unau nach Mherwed.

Wo genau dies passiert, hängt natürlich von dem Weg ab, den die Helden genommen haben. Möglicherweise entfernen sie sich dann noch irrtümlich von der Weggabelung, in diesem Fall kommt es auf die Richtung an: Falls Ihre Helden zu weit westlich auf die Straße stoßen und ihr dann noch in Richtung Unau folgen, können die plötzlich am Horizont auftauchenden Türme der Stadt eine unangenehme

Überraschung darstellen. Tritt der umgekehrte Fall ein (die Helden marschieren stetig in Richtung Mherwed), hilft nur eine entgegenkommende Karawane, die ihnen den rechten Weg weist – falls Sie genügend Langmut besitzen.

Die Weggabelung

Allgemeine Informationen:

Ein Ort, dem man seine Bedeutung nicht ansieht: Von einer ausgetretenen Piste zweigt ein ebensolcher Weg ab und führt nach Norden. Kein Schild, kein Wegweiser läßt auf das Ziel des Pfades schließen.

Spezielle Informationen:

Hier trennen sich die Straßen, die von Unau einmal zur Residenz des Kalifen und andererseits zum Haupttempel aller Novadis führen. Helden, die die nähere Umgebung durchforschen, können sich bei gelungenen Sinnen Schärfeproben beobachtet fühlen.

Nach einer Weile wird im Nordosten eine Staubwolke am Horizont sichtbar, die rasch näher kommt. Sie wird erzeugt von 20 Reitern auf edlen Pferden, die eine echte novadische Fantasija veranstalten. Mit lauten Schreien und gezogenen Schwertern stürmen sie auf die Helden los, um in letzter Minute die Pferde in waghalsigen Manövern herumzureißen – es fehlt nur noch das laute Schwirren von Pfeilwolken, um den Eindruck eines wilden Angriffs komplett zu machen.

Die Reaktion der Helden auf dieses Schauspiel bestimmt die Behandlung, die sie durch die Novadis erfahren werden. Wenn sie ruhig bleiben, weder ihre Waffen ziehen noch sich zur Flucht wenden, stehen sie hoch in der Achtung der Wüstenkrieger; je nach dem Grad der Unsicherheit, der aus den Aktionen der Helden spricht, werden sie geringer eingestuft.

Schließlich, nach etwa fünf Minuten, endet das Spektakel, und einer der Reiter fragt die Helden nach ihrem Begehr. Wenn sie ihren Wunsch nach Kontakt mit dem Hairan höflich vorbringen, fordert er die Helden auf, ihnen zum Lager zu folgen.

Wie die knapp 500 Meter zurückgelegt werden, hängt vom Ansehen der Gäste ab: Im besten Fall sprengen einige Novadis zum Lager zurück und besorgen Pferde, sonst werden die Helden langsam eskortiert, wenn die Novadis zum Lager reiten, unter Umständen bleiben nur ein paar Reiter bei ihnen, und die übrigen reiten schon voraus.

Das Lager der Uled Djebasch

Allgemeine Informationen:

Das Lager umfaßt elf Zelte, die alle – der besseren Durchlüftung wegen – auf kleinen Hügeln aufgebaut

sind. In den Mulden dazwischen und in der weiteren Umgebung weiden zahlreiche Ziegen und etwa 50 Kamele.

Spezielle Informationen:

Die Tiere machen einen gesunden Eindruck, ebenso zeugen die Zelte in ihrer Größe vom Reichtum der Sippe. Das größte Zelt, auf einem zentralen Hügel errichtet, ist das des Hairan und seiner Familie, hierher werden die Helden geführt. Der Anführer bedeutet den Helden, am Fuß des flachen Hügels zu warten, und tritt in das Zelt.

Meisterinformationen:

Die Länge der nun folgenden Wartezeit hängt ganz von dem Verhalten der Helden am Anfang ab. Haben sie sich bewährt, so werden sie nach wenigen Sekunden feierlich hineingebeten; »Feiglinge« müssen eine Weile ausharren. Haben sie einen ganz schlechten Eindruck gemacht, müssen sie damit rechnen, plötzlich von einem Haufen aufgeregt blöcker Ziegen umgeben zu sein, die irrtümlich in diese Richtung liefen und nun dummerweise den Gästen die Kleider beschmutzen und beschädigen – sofern diese nach dem Weg durch das Foggara noch weiter zu beschädigen sind.

Wie auch immer: Schließlich können die Helden eintreten. Der Hairan ist trotz seines hohen Wuchses extrem untersetzt und kann sich kaum aus dem Schneidersitz hochwuchten, um seine Gäste zu begrüßen (bei Feiglingen versucht er es erst gar nicht). Auf die langen Begrüßungen folgt ein Schwall von Fragen über die Herkunft der Helden, ihre Meinung über die novadische Küche, das Wetter und die Pferdezucht. Endlich flieht er in seine Erkundigungen die von den Helden ersuchte Frage ein: »Ach, sagt einmal, man hört so viele seltsame Gerüchte aus Unau; wer ist denn nun der rechtmäßige Herrscher der Stadt?« Wenn dann die Helden ihr Sprüchlein auf sagen, ist er – je nach seiner bisherigen Einschätzung – etwas überrascht, nickt dann aber und bekräftigt: »Wahrlich, und die Machtträume des Thronräubers werden verweht werden wie Sand in Rastullahs Hand!« Anschließend schickt er einen Knecht los, um ein Festmahl zubereiten zu lassen.

Dieses gesellschaftliche Ereignis hat alle (männlichen) Stammesmitglieder als Teilnehmer und dauert bis tief in die Nacht hinein. Alte Stammeslegenden, Märchen und Sagen – etwa die der heldenhaften Befreiung der Kalifentochter – werden erzählt, Diener tragen große Schüsseln und Platten herein, auf denen sich die Kostbarkeiten der novadischen Küche stapeln: geröstete Ziegeneuter, zarte Gazellenfilets und gebratene Khomputer, dazu fließt jede Menge Wein und Stutenmilch. Der Hairan läßt es sich nicht nehmen, seine Gäste selbst zu bedienen, und so formt er

eifrig Kugeln aus Reis, Soße und schön fetten Fleischstückchen und steckt sie den Helden in den Mund. (Muß nicht am Tisch ausgespielt werden.) Danach betreten Tänzerinnen das Zelt und unterhalten die Gäste mit Musik und anderem. Schließlich, ein, zwei Stunden nach Mitternacht, geht das Fest seinem Ende entgegen. Übernachten können die Helden in einem der Zelte; abgesehen von gelegentlichem Lärm der Ziegen und Kamele verläuft die Nacht ruhig.

Am Morgen befiehlt der Hairan, einen Führer für die Helden zu holen.

Husami al-Khofar

Allgemeine Informationen:

Husami ist etwa 30, von mittlerem Wuchs und breiter Statur, wodurch seine vorsichtigen, fast tänzelnden Bewegungen besonders auffallen. Sein Gesicht ist durchschnittlich/unauffällig, so daß sich der Betrachter ganz auf die bunten Tätowierungen auf der Stirn konzentriert.

Spezielle Informationen:

Seine Aufgabe nimmt der Novadi sehr ernst. Die meiste Zeit achtet er nur auf den Weg; und wenn er sich unterhält, lauscht er stets mit einem Ohr auf andere Dinge. Er ist ein guter Reiter.

Meisterinformationen:

Die Tätowierungen zeugen von seiner Position als Salzgänger. Die Mitglieder dieser Gruppe widmen sich ganz der Erforschung des Salzsees, dessen Tüken sie zu beherrschen suchen. Ohne Salzgänger, die manchmal rein intuitiv erkennen können, wie stabil ein Pfad ist, wäre kein Salzabbau möglich, da sich die Wege bei jeder Regenzeit verändern.

Die gemeinsame Kennzeichnung und einige gemeinsame Rituale täuschen allerdings eine nicht vorhandene Einigkeit vor: Bei allem, was über die Arbeit hinausgeht, wie politische Loyalitäten oder Einstellung zum Gesetz, bestehen oft tiefe Differenzen.

Husami ist nun ein glühender Anhänger des Kronprinzen und deshalb quasi ins Exil gegangen, während Getreue des Sultans viel Geld als Führer zu Salzlagern machen können. Er ist bereit, die Helden unentgeltlich zu führen, Geschenke nimmt er aber gern an.

Leihweise stellt der Hairan den Helden Reitpferde zur Verfügung – Kamele sind zu schwer für eine Salzseeüberquerung –, Proviant können sie von den übrigen Stammesleuten bekommen, Waffen nicht; die Helden müssen sich auf die mitgeführten beschränken. Da die Nächte recht kalt werden, bietet der Hairan seinen Gästen außerdem neue Kleidung an.



Im Gegenzug bittet er um positive Erwähnung seiner Dienste beim Prinzen.
Nach dem Aufbruch reitet die Gruppe eine Weile –

etwa sieben Kilometer – auf dem Weg nordwärts nach Keft, dann lenkt Husami sein Reittier nach links auf den See zu, und es beginnt

Der Ritt über den Chichanebi-See

Spezielle Informationen:

Ortsfremde könnten leicht dazu neigen, sich den See als endlose, hellgraue Ebene ohne jede Erhebung vorzustellen. Das ist verständlich und doch falsch – kaum ein Gebiet Aventuriens ist so abwechslungsreich: Eben noch wurde das Auge des Betrachters förmlich geblendet von gleißenden Lichtreflexen auf kristallinen Salzhügeln, nun sieht er vor sich Wasserlachen, die sich durch eine Laune der Natur auf der Salzkruste halten konnten, neben ihm gähnt ein Loch in der Kruste und enthüllt eine wohl endlos tiefe Grube aus Salzschlamm, bereit, eine ganze Karawane spurlos zu verschlingen. Vielleicht ist die Kruste auch an anderen Stellen brüchig, ja, genau da, wo der Wanderer gerade seinen Fuß hinsetzen will? Und die Gestalten dort am Horizont, sind das wirklich nur Monumente, geformt von Regen und Wind? Reckt nicht die Figur dort die Hände zum Himmel, fleht ihn um Hilfe an gegen den Treibsand; so als beherberge sie die Seele eines unglücklichen Verschollenen? Aber jene Oase kann kein Gebilde aus Salz sein, sie bedeutet die Rettung ... oder den Tod durch eine Fata Morgana?

Über alldem liegt eine gespenstische Stille, das Salz verschluckt fast alle Geräusche – oder es reflektiert, verzerrt und verstärkt sie. Dann klingt der Schrei eines der unermüdlich auf Beute lauernenden Geier wie das Kreischen Tausender Verfluchter, um nach Sekunden wieder zu verstummen.

Meisterinformationen:

Den Helden sollte klarwerden, daß sie ganz auf Husami angewiesen sind. Der Pfad verläuft unglaublich verschlungen, manchmal macht Husami Umwege, die mehrere Stunden kosten und – wie man an Geländemarken erkennen kann – nicht mehr als 50 Meter Gewinn bringen; manchmal müssen die Pferde auch im Schritt gehen, so daß man nur langsam vorankommt.

Die Gruppe kumpiert auf einer etwas größeren Ebene, deren Ränder Husami sorgfältig mit Stoffstreifen markiert. Falls die Helden kein Brennmaterial mitgeführt haben, bleibt die Küche kalt. Wachen sind nicht nötig, da sich laut Husami nachts kein Lebewesen auf dem Salzsee bewegt. Die Nacht verläuft wirklich ruhig, am nächsten Morgen geht es schon früh weiter.

An dieser Stelle ist nun ein direkter **Hinweis** nötig: Ihr Ziel als Meister wird es – hoffentlich – sein, die

Handlung eines Abenteuers möglichst kurzweilig und abwechslungsreich zu präsentieren. Hier müssen Sie von dieser Praxis abweichen: Ein Ritt über einen Salzsee vermag einen Naturbeobachter vielleicht zu entzücken, aber für Helden ist er eine Enttäuschung (scheint es) – denn es passiert absolut gar nichts. Nach dem 15., 20. Mal verlieren die kompliziertesten Umwege ihren Reiz, rufen die schauerlichsten Geräusche in der Ferne keine Reaktion mehr hervor. Die Spieler werden anfangen zu meutern, fragen, ob man nicht bald da sei, warum denn nichts passiere – das ist der richtige Zeitpunkt für den

Überfall des Leviatan

Spezielle Informationen:

Die Helden und der Salzgänger reiten schon eine Weile an einem Schlammloch entlang, das sich rechter Hand vom Weg erstreckt. Die Sonne erzeugt ein Glitzern auf den Salzpartikeln, nichts unterscheidet sich von anderen Orten auf dem Chichanebi.

Plötzlich jedoch bricht unter lautem Platschen eine Gestalt aus dem Schlamm hervor. Sie ist etwa so groß wie ein Oger, bewegt sich aber dermaßen schnell, daß sie nicht genau zu erkennen ist. Mit zwei froschartigen Sprüngen erreicht das Wesen Husami, der an der Spitze reitet, und schlägt mit einer gewaltigen Tatze nach ihm. Für den Bruchteil einer Sekunde starrt es mit ausdruckslosen Glubschaugen die Helden an, deren Pferde aufgeregt zu tänzeln beginnen, dann stößt es den Leichnam des Salzgängers in das Schlammloch und verschwindet hinterher. Nach einer halben Minute ist nichts mehr zu entdecken.

Meisterinformationen:

Das Monster ist ein Leviatan (Hintergrundinformationen und Werte entnehmen Sie bitte dem Anhang). Der Name des Ungeheuers – Leviatan – sollte den Spielern noch nicht genannt werden. Die Helden erfahren ihn erst sehr viel später, wenn sie dem Prinzen begegnen. In der Zwischenzeit sprechen alle Meisterpersonen nur von dem »Ungeheuer«. Zu diesem Zeitpunkt hätten die überraschten Helden nicht die Spur einer Chance gegen das Ungeheuer, so daß es erst gar nicht zu einem Kampf kommt. Die Helden haben alle genügend damit zu tun, die erregten Reittiere zu bändigen und an einem verhängnisvollen Straucheln zu hindern (Reitprobe +3). Beim Schei-



tern der Probe tritt das Tier auf eine brüchige Stelle und versinkt in Sekunden mitsamt allem Gepäck. Helden, die sofort abspringen, können sich auf wundersame Weise auf ein stabiles Wegstück retten. Für jeden Gegenstand, den ein Held vor seinem Sprung noch rasch aus dem Gepäck zerren will, kommt ein Punkt Zuschlag auf die in diesem Fall nötige Akrobatikprobe hinzu. Falls diese auch scheitert, können die Helden von einem lieben Weggefährten Abschied nehmen.

Diese Ereignisse werden für die Spieler recht überraschend kommen. Sie bilden zwar ein Kernstück des Abenteuers, doch dürfte das noch nicht klar sein. Möglicherweise werden es die Spieler als ungerechtfertigte Meister-Reaktion auf ihr Rufen nach »Action« auffassen und heftigst protestieren. Lassen Sie sich jedoch nicht beirren.

Nach einer Weile werden die Spieler das Hauptproblem erkennen: Die Helden befinden sich irgendwo auf dem riesigen Salzsee, dessen Gefährlichkeit sie gerade kennengelernt haben, ohne Kenntnis des Weges, vielleicht ohne ausreichende Wasservorräte. Wahrscheinlich folgt nun der Versuch, sich auch ohne kundigen Führer einen Weg zu bahnen.

Dies erweist sich jedoch als unmöglich. Wahrscheinlich werden die Helden allerlei Vorsichtsmaßnahmen

ergreifen – anseilen, Weg markieren –, für die Sie auch heimlich AP vergeben sollten, aber letztlich (nach 2W20 Metern) scheint jeder Pfad in einer Sackgasse zu enden. Helden, die sich unvorsichtig bewegen, können auch schon mal einbrechen und nur unter Verlust des Reittiers und einiger Ausrüstungsgegenstände gerettet werden.

In einem solchen Fall ist zuerst eine gelungene GE-Probe des Sinkenden ausreichend, scheitert diese, muß der nächststehende Held ihn mit einer KK-Probe herausholen. Das Scheitern dieser Probe führt zu einem Zuschlag +2 auf die nächste, usw.

Falls Ihre Helden den bisherigen Weg aufgezeichnet haben: die Karten sind wertlos, irgendwie scheinen sich alle Entfernungen verschoben zu haben, auffällige Geländemarken sind im veränderten Licht nicht mehr zu finden. Zu dieser Episode werden bewußt keine Karten geliefert, da der Ort des Überfalls fast ausschließlich vom Verhalten der Spieler abhängt.

Lassen Sie schließlich unter den Spielern ruhig erste Fragen aufkommen, wann man denn den so großen Fehler gemacht habe, daß der Meister die langgedienten Helden nun einfach kaltblütig umkommen lasse.

Wenn die Helden kurz vor der Verzweiflung stehen, taucht am Horizont ein Reiter auf. Durch das Rufen

der Helden aufmerksam geworden, beginnt er sich ihnen zu nähern. (Ich hoffe, daß die Helden nicht in ihrer Begeisterung zu ihm hinstürmen.)

Der Reiter erreicht die Helden auf einem ungeahnten Schleichweg, dessen Existenz durch das genaueste Suchen nicht enthüllt wurde. Dies und die Tätowierung auf der Stirn machen klar, daß es sich bei dem Neuankömmling um einen Salzgänger handelt. Er grüßt die Helden, fragt nach ihrem Weg und wie sie ohne Führer hierher gelangt seien. Egal, ob die Helden die Wahrheit oder ein Märchen erzählen – der Salzgänger macht einen uninteressierten Eindruck. Bitten um Hilfe weicht er zuerst aus, erst wenn die Helden den Leviatan erwähnen, spricht reges Interesse aus seinem Verhalten: Er bietet an, die Helden in die Gesellschaft anderer Menschen zu geleiten, wo sie Wasser und Nahrung erhalten können.

Falls die Helden daraufhin hoffen, er werde sie vom Salzsee herunterführen, sehen sie sich getäuscht: Er bringt sie in das eine halbe Stunde entfernte

Lager der Salzarbeiter

Allgemeine Informationen:

Eine Ansammlung kleiner Hütten, 20 an der Zahl, rund um einen offenen Platz. Mehrere Wege führen zu Stellen, an denen Salzbrocken gefördert werden.

Spezielle Informationen:

Wenn die Gruppe hier eintrifft, sind gerade 14 Männer damit beschäftigt, Salz abzubauen, zum Platz zu tragen und dort zu Haufen aufzuschichten. Drei weitere stehen Wache, bewaffnet mit allerlei Werkzeugen wie Spitzhacken, Eisenstangen und ähnlichem. Nach einer kurzen Zeit löst sich einer der Arbeiter aus deren Reihe, legt seinen Salzklumpen auf den Boden und begrüßt den Salzgänger und die Helden: »Seid willkommen. Mein Name ist Sanhallun, und ich bin der Anführer dieser edlen Wüstensöhne. Unser Werk ist es, diejenigen

mit Salz zu versorgen, die die horrenden Zölle des Sultans von Unau nicht zahlen mögen. Letzterer hegt deshalb einen Haß gegen uns und wünscht unser Verderben. Fürchtet nun nicht, daß wir euch, edle Fremde, auffordern werden, die Lage dieses Ortes niemandem zu verraten. Denn das werdet ihr ohnehin nicht können. Aber ihr müßt schon etwas Besonderes an euch haben, wenn unser verehrter Freund hier«, er weist auf den Salzgänger, »euch eingeladen hat. Vielleicht könnt ihr uns bei der Lösung eines neuerdings aufgekommenen Problems behilflich sein.«

Hinter dieser Ansprache steckt natürlich eine Drohung. Im weiteren Verlauf stellt sich heraus, daß schon mehrere Lastesel und Reitpferde und auch zwei Männer von einem Monster getötet wurden, dessen Beschreibung der des Leviatan auf die Schuppe gleicht. Das Ungeheuer kann sich im Salzschlamm frei bewegen, muß also unglaubliche Kräfte besitzen. Es taucht immer an unvorhergesehenen Punkten auf, tötet sein Opfer und verschwindet. Nun bietet Sanhallun den Helden freies Geleit in die Oase Keft an, wenn sie das Monster töten. Die Bedingungen im einzelnen:

Die Arbeiter geben durchaus zu, nicht die Kampfkraft und Erfahrung der Helden zu besitzen. Dennoch lohnt sich ein Angriff nicht, da niemand einen Salzgänger zwingen kann, ihn zu führen – zu vielfältig sind die Wege, den Gegner in eine Falle zu locken.

Die Tat muß bewiesen werden, indem die Helden Kopf und Haut des Monsters vorweisen. Vor Beginn der Jagd haben sie zwei Tage Zeit, sich zu erholen.

Es ist zu hoffen, daß die Helden auf diesen Handel eingehen, da ihnen sonst kaum eine andere Möglichkeit bleibt.

Die beiden Tage Ruhezeit verlaufen ohne Störungen – der Leviatan hat erst mal genug zu fressen – und bringen einen Teil der LP wieder. Diesen Zeitraum brauchen Sie nicht detailliert auszuspielen, es reicht, ihn mit einigen Worten und Würfeln verstreichen zu lassen. Währenddessen können sich die Spieler ja schon einmal eine Strategie für die Erlegung des Monsters erarbeiten.

Die Jagd

Spezielle Informationen:

Am Morgen des dritten Tages weckt der Salzgänger die Helden und fragt nach ihrem Plan. Falls die Helden auf die vielversprechende Idee gekommen sind, einen Köder auszulegen, stellen die Arbeiter nach anfänglichem Zögern ein altes Maultier zur Verfügung. Ebenso werden nötige Materialien und Werkzeuge geliehen.

Meisterinformationen:

Auch anderen Vorschlägen gegenüber zeigen die Arbeiter sich aufgeschlossen; Pläne, die auf einer Verfolgungsjagd oder einer Fallgrube beruhen, lehnen

sie aber als unrealistisch ab. Fallen, die mit Wasser als Lockmittel arbeiten, haben einen Extrapreis AP verdient.

Grundsätzlich sollten Sie es den Helden nicht zu schwer machen. Wenn ansonsten gute Ideen das Vorhandensein größerer fester Flächen – bis maximal 20 mal 20 Meter – erfordern, erschaffen Sie diese einfach irgendwo in der Nähe. Pläne von der Art: »Also, ihr bringt uns erst einmal aufs Festland, dann ist das Monster in einer schlechteren Kampfposition«, sind zwar gut, aber nicht genehmigungsfähig. Bedenken Sie auch, daß es sich um ein einfaches Ta-

gebauunternehmen und nicht um ein Spezialgeschäft für Ausrüstung handelt.

Spezielle Informationen:

Nachdem alle Vorbereitungen getroffen sind (die Helden haben sich auf die Lauer gelegt, die Waffen geschärft etc.), ziehen sich sämtliche Arbeiter und der Salzgänger zurück. Dann erscheint der Leviatan.

Meisterinformationen:

Werte des Leviatan:

MU: 20, LE: 110, AT: 7, PA: 7, RS: 4, TP: 3W+2 (Klauen), 1W (Schwanz), MK: 50

Bei diesem Ungeheuer handelt es sich um ein durch Salz und Sonne sehr geschwächtes und fast ganz um den Verstand gebrachtes Exemplar, d. h., das Wesen hat sämtliche magischen Kräfte und zum Teil seine Kampfkraft verloren. Deshalb reagiert es auch rein instinktiv und schlägt nach dem, was sich am meisten bewegt. Verletzte Helden haben also eine gewisse Chance, sich für eine Weile in Sicherheit zu bringen und einen Heiltrank zu schlucken. Auf Feuer reagiert es mit Anzeichen von Furcht. Je mehr Wunden es davonträgt, desto verbissener kämpft es – bis zu seinem Tode. Daß sich das Monster grundsätzlich nur bei Zusammenarbeit aller erlegen läßt, dürfte klar sein.

Während des Kampfes fällt unter anderem der Gestank auf, den das Ungetüm verströmt. Wenn es nun tot zu Füßen der Helden liegt, weicht der Geruch langsam, ohne ganz zu verschwinden. Das Enthaupten und Häuten des Tieres erweist sich als relativ einfach (GE-Probe und KK-Probe -3). Der Kopf wiegt 1000 Unzen, die Haut etwa 80.

Nach der Rückkehr ins Lager werden die Helden von den jubelnden Arbeitern empfangen und gepriesen.

Ihr Anführer beansprucht den Kopf des Leviatan für sich, während den Helden die Haut gebühre.

Hier müssen Sie erreichen, daß die Helden die Haut auch wirklich an- und mitnehmen. Da ich Ihre Spieler nicht kenne und Argumente, die die einen dazu bringen, die Trophäe hochzuschätzen, bei anderen dazu führen, das Ding ins nächste Salzloch zu schmeißen, kann ich keine genauen Tips geben. Denkbare Anknüpfungspunkte wären die Ehre, als erste solch ein Wesen erlegt zu haben, der hohe Preis, der sich für diese Haut erzielen läßt, mögliche magische Eigenschaften des ledrigen Materials.

Im Zweifelsfall tritt der Anführer natürlich auch den Kopf an die Helden ab, auch wenn dessen Transport schwierig werden dürfte.

In der Zeit, die die Helden noch hier verbringen, genießen sie höchstes Ansehen, ja geradezu Bewunderung und auch eine entsprechende Behandlung.

Der Weg nach Keft

Spezielle Informationen:

Nach einer angemessenen Erholungsphase – allerhöchstens aber zehn Tagen – brechen die nun etwas genesenen Helden zusammen mit dem Salzgänger nach Keft auf.

Dieser Ritt besteht aus einer Tagesreise vom See herunter (die Übernachtung findet bereits auf festem Boden statt) und einem Tag von dort in die Oasenstadt. Begegnungen, etwa mit Pilgern, können Sie nach Geschmack improvisieren.

Keft

Meisterinformationen:

Die Oasenstadt ist das geistliche Zentrum der Novadis. Hier war ihre Urheimat, hier offenbarte sich ihnen Rastullah zum ersten Mal, hier gab er ihnen das Versprechen seiner Freundschaft, das ihr Leben fortan bestimmen sollte.

Die eigentliche Stadt Keft besteht heute aus der Altstadt, der Neustadt und dem Tempelbezirk. Hier und in den beiden kleinen Dörfern im Norden und im Osten des Oasengebietes wohnen etwa 1500 Menschen, nicht eingerechnet die zahlreichen Pilger aus ganz Aventurien, die nur zeitweise in Keft weilen.

Die Bevölkerung ernährt sich von den landwirtschaftlichen Produkten der Oase selbst, die ergänzt werden durch Importe aus den fruchtbaren Tälern des Szinto und des Mhanadi. Eine zweite wichtige Erwerbsquelle ist die Beherbergung der Pilger.

Die ankommenden Helden müssen ihre Waffen entweder abgeben oder mit Bleiplomben versiegeln lassen. Ansonsten können sie ungehindert passieren.

Die Altstadt

In der Altstadt Kefts wohnen etwa alles in allem 500 Menschen, ausschließlich die Nachkommen der ursprünglichen Bewohner (außer den Sklaven). Jede der elf Sippen bewohnt eine eigene palastähnliche Anlage, vergleichbar denen der Unauer Adelsstadt. Vergleichbar ist auch die Abschottung, so daß die Helden die Altstadt kaum werden betreten können.

Die Tempelstadt

Im Süden erstreckt sich am Heiligen See das Gebiet des Tempels und der Hochschule.

Die Neustadt

Sie ist ursprünglich entstanden, um den zahlreichen Pilgern aus ganz Südwestaventurien Unterkunft zu gewähren.

Heute haben sich hier auch einige Gewerbebetriebe angesiedelt, die sich auf die Erzeugung von Karawanenzubehör und Devotionalien spezialisiert haben.

Die Schenke »Zum tanzenden Kamel«

Allgemeine Informationen:

Die Schenke befindet sich zum Teil oberhalb der Straße in einem von zwei Türmen flankierten Torbau.

Spezielle Informationen:

Der Eingang befindet sich im Torinneren auf der östlichen Seite. Das dortige Untergeschoß dient als Garderobe und Wachkammer. Eine Wendeltreppe führt in den ersten Stock.

Diese Etage ist ganz zum Schankraum umgebaut worden, der Westturm ist durch eine Tür hinter der Theke abgetrennt und beinhaltet die Küche (mit dem Weinkeller im Erdgeschoß). Im zweiten Obergeschoß befinden sich die Zimmer. Alle Preise entsprechen denen im Regalbuch.

Meisterinformationen:

Vor knapp 100 Jahren wurde bei der Stadterweiterung die alte Mauer nur durchbrochen, nicht abgerissen, so daß sie heute noch deutlich sichtbar ist. Das nun überflüssige Torhaus wurde in eine Schenke umgewandelt.

Das Eintreten der Helden verläuft ohne Probleme. Die Schenke ist stets gut gefüllt. Wenn sie sich an den sehr beschäftigten Wirt wenden, müssen sie schon besondere Leistungen erbringen, um ihn zu einem Zuhören zu bewegen; Geld wirkt am besten. Nachdem schließlich der Name des Gewährsmannes gefallen ist, beginnt der Wirt zu überlegen. Schließlich gibt er es auf und greift nach einem Zettelkasten unter der Theke. »Moment ... Jikhbar ibn Tamrikat sagtet ihr, Tamrikat mit T wie Trunksucht? Ach ja, hier ist was«, er hebt einen Zettel hoch und liest vor: »Wer sich auf diesen Namen beruft, ist ein wahrer Getreuer des edlen Prinzen und rechtmäßigen Sultans Mustafa von Unau.« Wißt ihr, hier wimmelt es so von rechtmäßigen Erben, geheimnisvollen Räckern und wichtigen Agenten, die alle ihre Kennworte haben, daß ich schon mal den Überblick verliere. Zum Prinzen Mustafa wollt ihr also. Netter kleiner Bursche, scheint ganz anständig zu sein. Eigentlich interessiere ich mich ja nicht für Politik, das Geschäft, versteht ihr? Aber ich hab' mir gleich gesagt, Ghantabir, habe ich mir gesagt, aus dem wird noch mal was werden. Wo ihr ihn finden könnt? Wenn euch die Sache den Botenlohn von einem Taler

wert ist, kann ich wohl jemanden finden, der euch zu ihm bringt. «

Der Bote, ein kleiner Junge von etwa zehn Jahren, führt die Helden zu einem größeren Haus im Norden der Neustadt. Für einen weiteren Taler übernimmt er auch die Anmeldung. Kurz nach der Ankunft der Helden kommen zwei Unbewaffnete in den Vorraum, die durch ihren muskulösen Körperbau recht abschreckend wirken, und laden sie ein, näher zu treten. Der Kronprinz empfängt die Helden im Innenhof des Hauses.

Mustafa ibn Khalid ibn Rusaimi, Kronprinz von Unau

Allgemeine Informationen:

Der 20jährige ist durch die Ereignisse des letzten Jahres vorzeitig gealtert: Bis auf die unvermeidlichen Spuren von Sand und Sonne wirkt das Gesicht noch jung, aber die dunklen Augen sind die eines weit älteren Mannes; und hier und dort hat der Prinz eine graue Strähne im Haar.

Gekleidet ist er in die einfache Tracht eines Nomaden, doch über dem Obergewand trägt er noch eine Art weitgeschnittener Weste, die unregelmäßig mit Edelsteinen besetzt ist.

Spezielle Informationen:

In seinem ganzen Auftreten bestätigt er den Eindruck eines früh gereiften Menschen. Nicht daß er etwa alt und gebrechlich wäre, aber er wirkt entschlossener, sicherer und erfahrener als andere Adlige seines Alters.

Meisterinformationen:

Die Weste ist eine stetige Erinnerung an seine Flucht vor dem Thronräuber. Nach altem Unauer Brauch liegt für den Sultan wie für den Prinzen stets in der Schlafkammer eine über und über mit Edelsteinen bestickte Weste bereit, so daß bei einem Überfall der Fliehende genügend bei sich tragen kann, um wieder an die Macht zu kommen. Mustafa ist der erste, der sich dieser Hilfe gegen einen inneren Feind bedienen mußte.

Inzwischen bereut der Prinz natürlich, daß er sich in das abergläubische Komplott der anderen Berater hat einwickeln lassen. Zu seinen Plänen für die Zeit nach der Rückerlangung Unaus – an der er keinen Augenblick zweifelt – gehört auch, die Macht der Adelsfamilien zugunsten der Salzkaufleute einzudämmen.

Er ist im übrigen weitgehend frei von Verschlagenheit, seine Zusagen bemüht er sich einzuhalten. Wenn die Helden ihm eine Garantie für die Freiheit Kannemündes abhandeln können, wird dies ein verlässliches Versprechen sein.



Spezielle Informationen:

Nach den obligatorischen Grußformeln beginnt Mustafa eifrig, die Helden nach den Zuständen in Unau auszufragen. Ist dieses Thema geklärt, bittet er auch um eine Schilderung der Flucht der Helden.

Schließlich, wenn sie von dem Monster berichten, stutzt der Prinz. Hastig beugt er sich vor und bittet die Helden, das Tier genau zu beschreiben, wenn möglich eine Zeichnung anzufertigen. Wenn er von der Haut hört, verlangt er sie zu sehen und geht notfalls mit den Helden zum Aufbewahrungsort der Trophäe.

Nach einigen Blicken auf die Haut reißt er sich sichtbar zusammen und erklärt tonlos: »Ich kann nicht begreifen, wie ihr an diese Haut kamt. Es ist die eines Wesens, wie es seit Generationen nicht mehr existieren dürfte: In euren Händen haltet ihr die sterblichen Überreste eines Leviatans.«

Dann gibt er den Helden in Kürze die Speziellen Informationen aus dem Anhang.

Er schließt mit den Worten: »Und das Geheimnis, mit welchen gotteslästerlichen Ritualen diese Wesen in unsere Welt zu zwingen sind, sollte doch verschlossen in der Palastbibliothek ruhen. Zu ihrer Anwendung muß man Rastullah abschwören und H'ranga anbeten, den abscheulichen Götzen der Echsen. Nur ein Mitglied der Dynastie hat Zugang zu diesen Manuskripten, doch ich selbst habe sie nie zu Gesicht bekommen.«

Meisterinformationen:

Diese Angabe sollte den Weg frei machen für den Sturz des jetzigen Sultans. Denn der logische Schluß ist, daß eben der Großwesir und Vetter des Prinzen hinter dieser Sache steckt (wäre das Monster schon längere Zeit da, gäbe es längst Gerüchte). Ein Ungläubiger – oder ein Abtrünniger – aber kann in einem Staat der Novadis schwerlich Herrscher sein. Helden, die diese Schlußfolgerung selbst ziehen, sind mit reichlich AP zu belohnen; muß ihnen dagegen der Prinz auf die Sprünge helfen, gibt es natürlich weniger.

Spezielle Informationen:

Am Ende beschließt Mustafa, die Glaubensgelehrten (Mawdliyat) müßten alarmiert werden. Zu diesem Zweck bittet er wieder einen kleinen Jungen – das übliche Kommunikationsmittel in Keft –, einem hochrangigen Mawdli einen Brief auszuhändigen, in dem er um dessen Besuch bittet.

Dann entschuldigt er sich förmlich bei den Helden, so lange die Pflichten eines Gastgebers versäumt zu haben. Selbstverständlich können sie in seiner »Residenz«, die ihm ein Freund des Vaters überließ, während ihrer Anwesenheit in Keft wohnen.

Am nächsten Tag erscheint noch ein Bote, der die baldige Ankunft eines Mawdli ankündigen soll. Eine halbe Stunde später kommt dieser wirklich und hört sich die Vermutungen des Prinzen ruhig an. Dann gibt er aber zu bedenken, daß kein richtiger Beweis vorliege, und die Behauptungen über ein geheimgehaltenes ketzerisches Manuskript – ein strafender Blick zum Prinzen – seien zwar interessant, aber nicht nachprüfbar. Nein, da müsse schon Handfesteres vorliegen.

Meisterinformationen:

An dieser Stelle entsinnen sich die Helden hoffentlich des Diamanten aus der Karawanserei – so sie ihn noch besitzen.

Mit dessen Hilfe ist es einfach, die Lage des nächsten H'ranga-Heiligtums herauszufinden und dort vielleicht nähere Aufschlüsse zu erhalten.

Spezielle Informationen:

Wenn sie das Artefakt gegenüber dem Gelehrten erwähnen, bemerkt dieser spitz: »Ich scheine in die Gesellschaft von Leuten geraten zu sein, die aus Abenteuerlust mit dem Verbotenen spielen. Nun, wenn ihr diesen Diamanten nur dies eine Mal einsetzt und nur, um die Stätte des Götzendienstes uns dann zur Vernichtung zu übergeben: dann will ich sehen, ob der Gebrauch dieser unseligen Magie erlaubt wird.« Damit geht der Geweihte. Versuche, den Diamanten ohne Erlaubnis zu aktivieren, werden vom Prinzen beendet.

Nach einer Stunde kehrt der Mawdli mit der Nachricht zurück, daß die Versammlung der Mawdliyat es gestat-

tet habe, den Stein zu verwenden. Die Zeremonie muß allerdings außerhalb der Oase in der Wüste stattfinden. Wird nun ein Opfertier geschlachtet und der Diamant mit dem Blut bespritzt, beginnt sich die Trübung zu verflüchtigen, der Stein wird klar und schwach leuchtend. Wenn die Helden ihn herumschwenken, können sie feststellen, daß das stärkste Leuchten auftritt, wenn man den Diamanten in südsüdwestliche Richtung hält.

Meisterinformationen:

Dieses Leuchten wird den Helden als genauer Wegweiser dienen. Auch nachts hält es an, erst mit dem Erreichen der Gebirgsschlucht erlischt es.

Diese Schlucht liegt an einer verborgenen Stelle irgendwo im Unau-Gebirge und beherbergt ein Heiligtum des H'ranga. Dort vollzog der Großwesir die verbotenen Riten, die ihn zum Herrn der schrecklichsten Kämpferschar seit Menschengedenken machen sollten.

Wie Sie die Helden zu diesem Platz schaffen, bleibt Ihnen überlassen, je nach der zur Verfügung stehenden Zeit kann als Verkehrsmittel eine Karawane, ein Reitertrupp oder gar ein fliegender Teppich dienen.

Spezielle Informationen:

In die höchsten Gebiete des Unau-Gebirges, wo scheinbar noch kein Mensch je seinen Fuß hinsetzte, führt der leuchtende Diamant die Helden. Schwindelerregende Pfade müssen begangen, tiefe Schluchten überquert werden. Schließlich scheint der Weg zu Ende zu sein, doch das magische Artefakt lenkt die Blicke auf den schmalen Eingang zu einer Bergesschlucht. Hier ist sie so schmal, daß beleibte Helden bereits Mühe haben, sich durch den Spalt zu quetschen, wenn sich die Schlucht auch einige Meter weiter stark verbreitert und allmählich die Ausmaße eines kleinen Tals annimmt. Jener Spalt ist die einzige Möglichkeit, die Schlucht zu betreten oder zu verlassen – es sei denn, jemand wagte den mörderischen Auf- bzw. Abstieg an den steilen Felswänden.

Meisterinformationen:

Es wird wohl keinen Grund geben, daß die Helden diesen Weg benutzen; gebraucht wurde er aber noch vor kürzester Zeit: Hier verließ der Leviatan, dem die Helden auf dem Salzsee begegnet sind, die Schlucht – ein Umstand, der seine Erschöpfung und Schwäche erklärt.

Allgemeine Informationen:

Eine Schlucht im Gebirge, etwa 50 Meter tief, einen Kilometer lang und im Tal zehn Meter breit. Der Verlauf ist unregelmäßig, aber ohne größere Biegungen.

Spezielle Informationen:

Schon beim Betreten der Schlucht fördert eine ge-

lungene Sinnenschärfe-Probe den entfernten Geruch einiger Leviatanim zutage.

Nach einigen hundert Metern erweitert sich die Schlucht zu einem Tal, der Gestank wird stärker. Im Halbdunkel können die Helden W20+30 Leviatanim erblicken, die, dicht um einen See zusammengedrängt, hockend vor sich hinschlummern – auf jeden Fall zeigen die Monster kein Anzeichen von Aktivität; mit Ausnahme eines gelegentlichen Schnuppers, ohne daß der Leviatan dabei seine Augen öffnet.

Hinter dem Ruheplatz verengt sich die Schlucht wieder und führt zu einem kaum wahrnehmbaren Höhleneingang.

Meisterinformationen:

In dieser Höhle befindet sich das von Abu Tarfidem genutzte Heiligtum des H'ranga. Um dorthin (und an die nötigen Beweise für die Ketzerei des Sultans) zu kommen, müssen die Helden allerdings erst an den Ungeheuern vorbei – keine leichte Aufgabe.

Die einzige mir möglich erscheinende Methode ist es, auf irgendeine Weise den Geruch eines Leviatan anzunehmen (vorzugsweise durch die Haut des bereits erschlagenen Exemplars). Helden, die sich darin einwickeln oder mit größeren Streifen einreiben, bekommen den Gestank eines Monsters (inklusive einer unangenehmen Nebenwirkung: Gegenüber allen »Nichtstinkern« sinkt der CH-Wert um 5 Punkte). Sie können nun ungehindert passieren – sofern sie die elementaren Vorsichtsmaßnahmen beachten und klappernde Rüstungen und vielleicht auch Waffen, die gegen diese Übermacht doch sinnlos wären, ablegen. Die Leviatanim in der unmittelbaren Nähe werden sich kurz im Schlaf bewegen, etwas Luft einschnupern und ruhig wieder zusammensinken.

Andere Pläne mit Aussicht auf Erfolg können natürlich auch angewandt werden, doch beachten Sie, daß die Helden nicht nur die Höhle betreten, sondern sie später auch wieder unbehelligt verlassen müssen.

Der Versuch eines gewaltsamen Vorgehens verbietet sich von selbst.

Die Höhle

Allgemeine Informationen:

Der Eingang mißt etwa einen mal zwei Meter und ist damit zu schmal, als daß er jemals von einem Leviatan benutzt werden könnte.

Dahinter erstreckt sich ein ungefähr fünf Meter langer,

etwas abschüssiger Gang in den Felsen hinein. An seinem Ende öffnet sich ein weiterer Raum.

Meisterinformationen:

Dieser Gang entstand zu einer Zeit, als noch kaum die mechanischen Fähigkeiten zur Errichtung von Fallen bekannt waren. Die Helden sollten sich allerdings trotzdem einer gewissen Vorsicht befleißigen.

Die Ritualkammer

Allgemeine und spezielle Informationen:

Ein Raum, etwa zwei Meter hoch und drei mal drei Meter in der Grundfläche, der vor Urzeiten von einem unbekannten Volk in den Stein gehauen wurde. Selbst Zwerge können weder das genaue Alter noch die Erbauer bestimmen.

In der Mitte des Raumes erhebt sich ein kleiner schmuckloser Altar, aus einem trüben Diamanten gebildet, auf dem noch die Reste eines Blutopfers zu sehen sind. In den Ecken des Raumes stehen niedrige Tische, die mit allerlei Schriftrollen belegt sind.

Meisterinformationen:

Diese Ritualkammer konnte von Abu Tarfidem nicht mehr aufgesucht werden, so daß sie alle nötigen Beweise für die Untaten des Großwesirs enthält: ein Tagebuch in dessen eigener Handschrift und einen unverwechselbar geschmückten Dolch – mit dem die Opferungen durchgeführt wurden – sowie zahlreiche Geheimtexte, die sich mit dem Kult des H'ranga befassen, darunter auch der schmale Band: »Die fünf arkanen Kapitel H'ranga betreffend«.

Jeder Held sollte sich heftig überlegen, ob er in diesem Büchlein blättern will: Durch die Lektüre von jeweils zehn Seiten – einem der fünf Kapitel – gewinnt er so viel Informationen über den Echsengott, daß er künftig im Kampf gegen dessen Anhänger (Echsenmenschen, Marus, Krakonier und Ziliten) wahlweise einen zusätzlichen AT-/PA-Punkt erhält. Andererseits kann der Schrecken manche auch in den Wahnsinn treiben: Für jedes Kapitel wird eine AG-Probe abgelegt, und zwar für das erste eine Probe -1, für das zweite -2 usw. Scheitert eine Probe, würfeln Sie mit dem W20. Bei 1–7 steigt der AG des Helden permanent um W6, bei 8–18 auf 18, eine weitere schlechte Eigenschaft um W6 Punkte. Falls der Würfel auf eine 19 oder eine 20 fällt, ist der Held unrettbar dem Wahnsinn verfallen (und damit als Spielerfigur weitgehend unbrauchbar geworden).

Der Schluß des Abenteuers

Mit diesen eindeutigen Beweisen in der Tasche sollte es den Helden gelingen, auch den skeptischsten Rastullah-Mawdli zu überzeugen. Der Rest läuft dann ohne die Helden ab: Ein allgemeiner Erlaß der Mawdligat verbietet es jedem gläubigen Rastullah-Anhänger, auf der Seite des Thronräubers zu kämpfen. Mit wenigen verzweifelten Getreuen zieht sich der Sultan in den Palast zurück, der von den Unauern gestürmt wird. Noch lange paradieren die Truppen des Prinzen am Kopf des Abu Tarfidem vorbei, der, auf eine Lanze gespießt, die Stadtmauer schmückt.

(Wenn Sie und die Helden das wünschen, können sie natürlich auch an der Eroberung des Palastes teilnehmen.) Schließlich folgt auf jeden Fall der feierliche Empfang durch Mustafa den Siegreichen, den 13. Sultan Unaus. Er verleiht den Helden die »Wüstenblume 1. Grades«,

den höchsten Unauer Orden, und verlängert den Freundschaftsvertrag mit der Freien Stadt Kanne-münde.

Danach müssen die Helden eigentlich nur noch über selbige Stadt nach Festum zurückkehren und dabei ihre diversen Belohnungen einsammeln. Wer das Abenteuer gut hinter sich gebracht hat, erhält – ungeachtet sonstiger Leistungen – noch einmal 500 AP.

Ach ja, fast hätte ich es vergessen: Mit dem Tod des Abu Tarfidem zerriß auch das Band, das die Monster an diese Welt band. Sie und all ihre Überreste – Trophäen und dergleichen, werden verschwinden, als hätte es sie nie gegeben – mit einer Ausnahme: Der Gestank eines Leviatan und die damit verbundene CH-Minderung bleibt den Helden noch für W6 Wochen nach Ende des Abenteuers ...

Anhang: Die Leviatanim

Allgemeines:

Diese Wesen zählen zu den gefürchtetsten aller sterblichen Kreaturen in Aventurien. Der Abstammung nach gehören sie irgendwo zwischen Amphibien und Reptilien, doch sind sie furchtbarer als alles andere, was diese Stämme sonst hervorbringen mögen.

Ein Leviatan erreicht hockend eine Größe von drei Metern; vom Kopf bis zur Spitze seines muskulösen Schwanzes mißt er etwa das Doppelte. Seine Gestalt ist nicht leicht zu beschreiben, doch hat er etwa den Kopf eines Frosches, die warzige Haut einer Kröte, die Klauen und Gliedmaßen eines Drachen. Seine Körperhaltung in Ruheposition gleicht einer Mischung aus der eines Frosches und der des in Aventurien unbekannten Känguruhs. Die Sprungkraft ihrer Hinterbeine übertrifft die der Vergleichstiere bei weitem.

Werte:

MU: 1W+17, KK: 2W+45, LE: 3W+140, RS: 5, TP: 3W+12 (Klauen)/1W+4 (Schwanz), AT: 14, PA: 14, GS: 15 (springend)/2 (watschelnd)/4 (schwimmend), AU: 300, MK: 350

Besonderheiten:

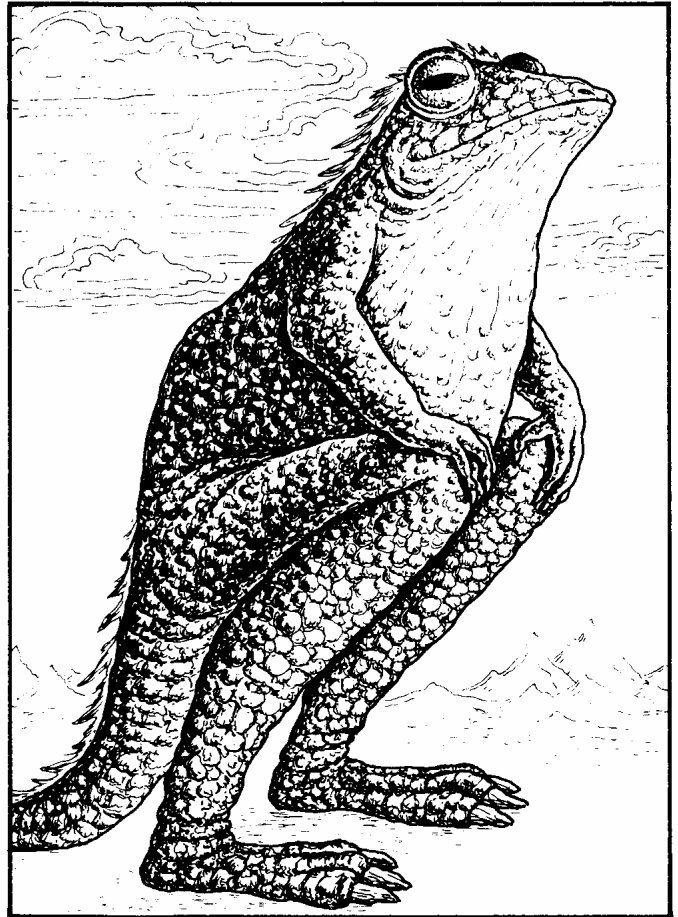
Da heutzutage praktisch keine lebenden Leviatanim mehr anzutreffen sind, stützen sich folgende Angaben vor allem auf alte, geheime Legenden der Mohas und Novadis:

Leviatanim haben neben ihren enormen Kräften noch einige magische Fähigkeiten, deren Natur dem Menschen unbegreiflich ist. Allein die Wirksamkeit dieser Zauber im Kampf ist in einigen uralten Schriften wohlbelegt. Angeblich – und das ist angesichts ihrer Handform durchaus denkbar – sollen Leviatanim auch in der Lage sein, einfache Werkzeuge zu produzieren und zu benutzen.

Zu ihrer Nahrung zählt Fleisch so ziemlich aller Lebewesen, eine besondere Vorliebe besteht nicht.

Allen Leviatanim gemeinsam ist die Neigung, an verborgenen Stellen riesige Horte anzuhäufen. Wie es heißt, sollen dafür körperliche Gründe bestehen: Im Laufe des langen Lebens eines der sehr standorttreuen Leviatanim strömt die warzige Haut Säuren aus, die über Jahre hinweg den Boden zu ätzenden Schlammgruben machen. Allein ein Lager aus dem Edelmetall Gold garantiert einen ruhigen Schlaf.

Gerüchten in verschollenen Legenden zufolge soll vor Ewigkeiten irgendwo im Süden ein Königreich der Le-



viatanim bestanden haben, lange vor der Ankunft der ersten Zwerge in jener Gegend. Wieviel von diesen Behauptungen zu halten ist, weiß man nicht. Ebenso unbestätigt ist die Behauptung, Leviatanim seien Anhänger des H'ranga, ja geradezu die Stifter seines Kultes, auch wenn tatsächlich eine Ähnlichkeit zwischen einem solchen Wesen und den gängigen Darstellungen H'rangas – etwa im Tempel von H'rabaal – besteht. Deshalb glauben manche, hinter der »Magie« der Leviatanim steckten in Wirklichkeit Wunder des Echsengottes.

Der Leviatan im Spiel:

Eigentlich sind die Leviatanim (bis auf einige einzelne) schon seit Urzeiten ausgestorben – ein wahrer Segen für die Menschen, die diesen Gegnern nichts entgegenzusetzen haben. Die Exemplare dieses Abenteuers wurden durch einen mächtigen Schwarzmagier in unsere Zeit geholt, doch erfordert das einen enormen Aufwand an Astralenergie, Opfern und weiteren Dingen, die es sehr

selten werden lassen, daß Leviatanim in Aventurien erscheinen. Die wenigen Nachkommen, die heute noch existieren – wohl nicht mehr als zwei oder drei –, hausen in menschenleeren Urwald- und Sumpfreigionen der Waldinseln und Maraskans.

Durch ihre Gefährlichkeit sollte man sie eher als Ansporn verwenden – ein Magier droht einige zu beschwören –, denn als handelnde Figuren auftreten las-

sen. Auch kann ein Bericht über ein Leviatanlager eine größere Schatzsuche auslösen.

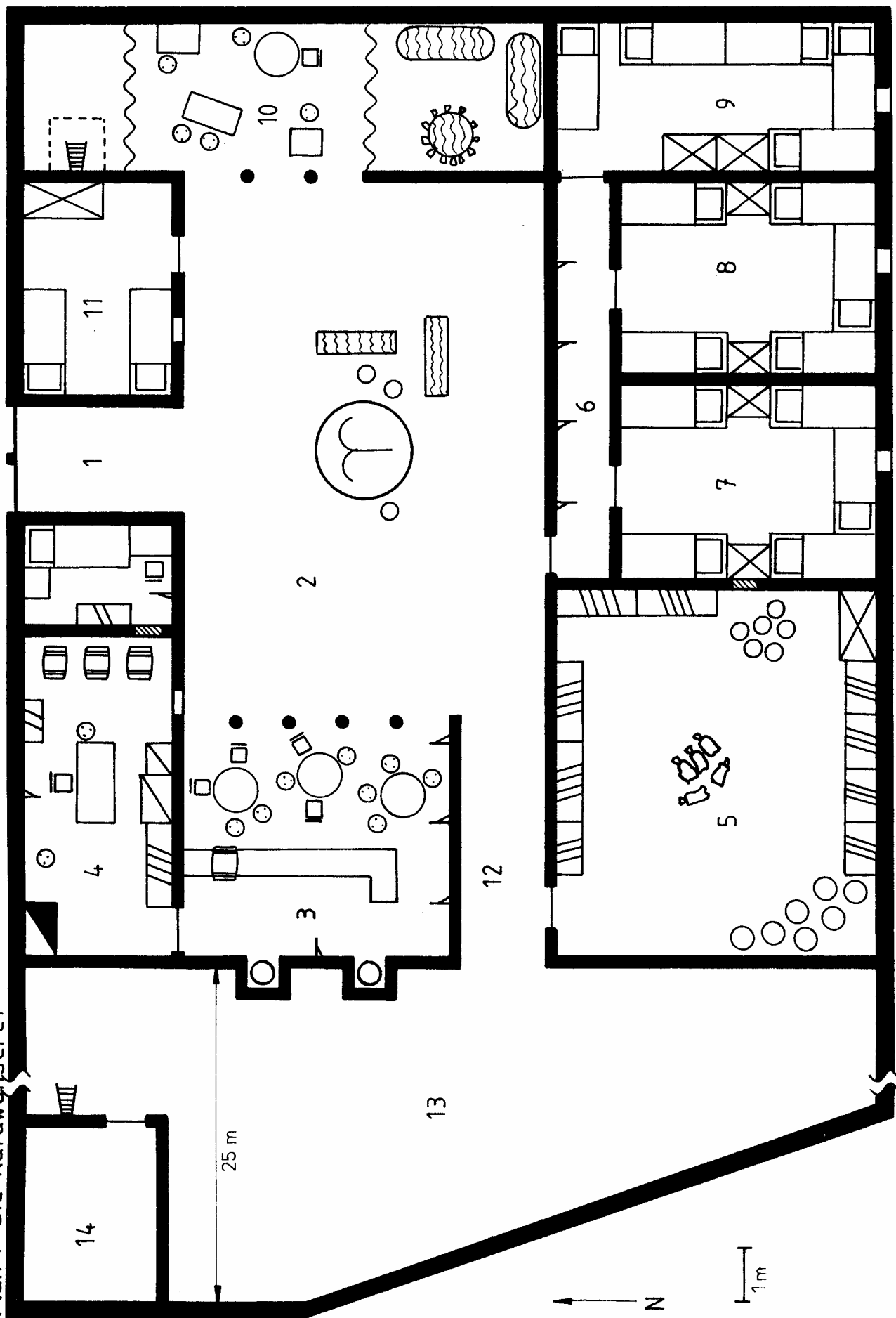
Das Gerücht, selbst der Körper eines toten Leviatan besäße Zauberkräfte und taugte zur Herstellung von Amuletten, kann die Helden in die Wildnisse Südaventuriens verschlagen – vielleicht zu einer Jagdpartie auf eine der Waldinseln, die nur vierteljährlich von einem Schiff angelaufen werden.

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

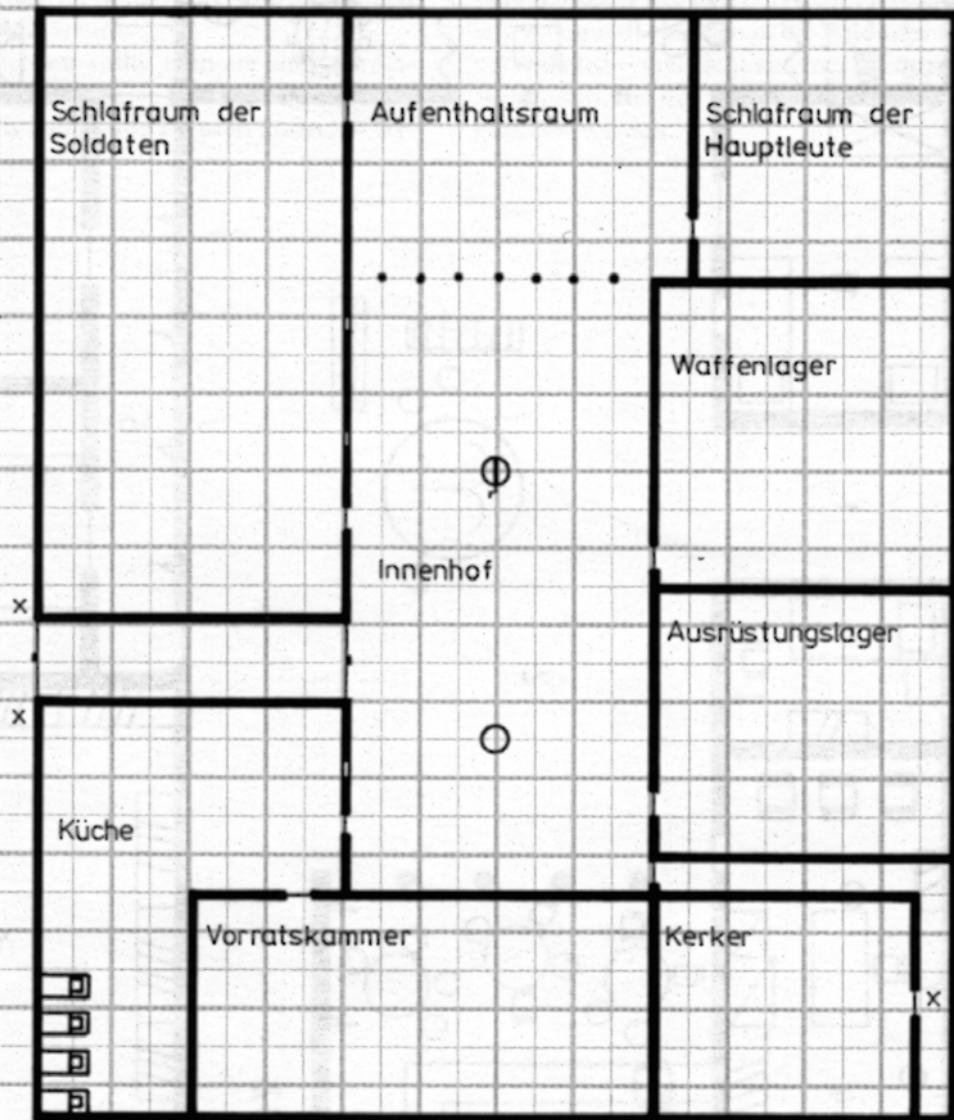
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

Plan 1: Die Karawanserei

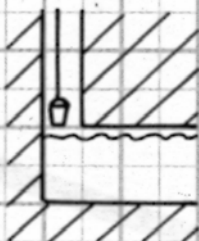
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R



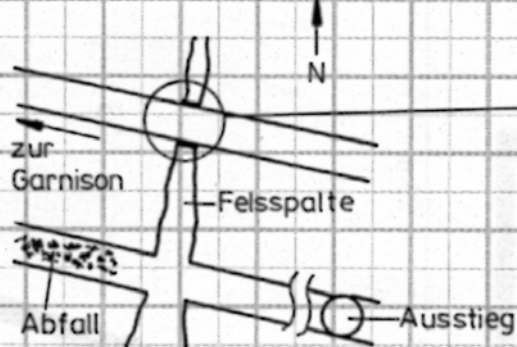
Plan 2: Die Garnison



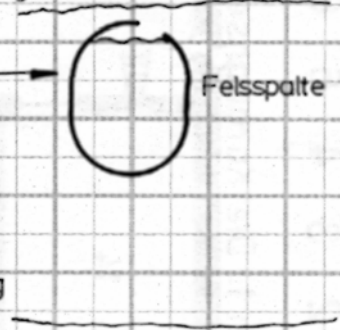
Der Brunnen



Die Wasserleitungen



Querschnitt (von Westen gesehen)



A B C D E F G H I J K L M N O P Q R

Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann.

Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen?

Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box »**Die Helden des Schwarzen Auges**«. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den »**Abenteuer-Büchern**« dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt »**Solo-Abenteuer**«, die man allein spielen kann, und »**Gruppen-Abenteuer**«, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteuer-Punkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.

Abenteuer-Basis-Spiel

Die Helden
des Schwarzen Auges



Zum Inhalt des Buches »Wie Sand in Rastullahs Hand«

Das Leben ist hart in der Khom, für Mensch und Tier. Nur die Starken haben eine Chance — die Schwachen werden vergehen wie Sand in Rastullahs Hand ...

In diesem Abenteuer spielt die Landschaft, die große Khom-Wüste eine eigene Rolle — nicht minder feindselig und heimtückisch als die Schurken und Ungeheuer, die ohnehin auf die Abenteurer lauern.

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



01866

T.Nr. 142662

CE



4 002998 018667