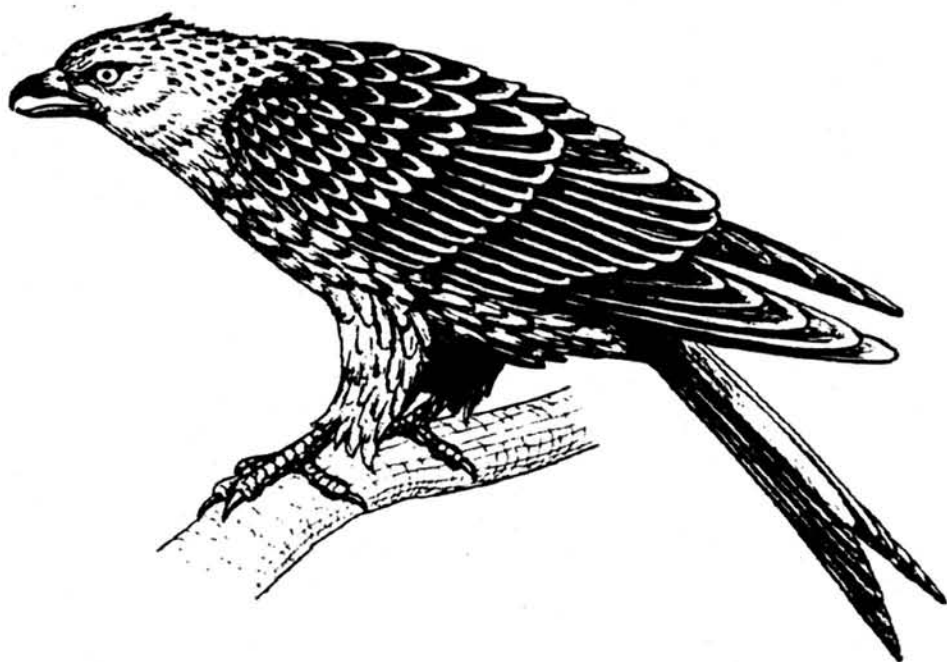


Von Raben und von Falken

Ein DSA-Abenteuer von Ralf Hlawatsch

Nach einer Idee von Thomas Schichtel



Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Nichtsahnend fuhr der Brabaker Kaufmannssohn Zolthan Malschom auf der "Malschoms Stolz", dem Prunkstück der Flotte seines Vaters Sindar, nach Sylla, um dort eine Ladung Seide aufzunehmen, als Al-Anfaner Piraten das Schiff überfielen und kaperten. Zolthan geriet in Gefangenschaft. Dem Kaperkapitän fiel dabei auf, daß Gestalt, Bewegungen und Gesten des Kaufmannssohnes eine verblüffende Ähnlichkeit mit denen des Patriarchen von Al-Anfa aufwiesen. Also sonderte er den jungen Mann von den anderen Gefangenen ab. Karon Hor'h-melion, einer der Vertrauten des Oberpriesters, würde für einen solchen Gefangenen sicher eine hübsche Summe Geld bezahlen. Und so geschah es. Während die anderen Seeleute auf dem Sklavenmarkt ihrer Käufer harhten, sperrte man Zolthan in eine Zelle des Boronklosters. Dort wurde er mit seiner zukünftigen Aufgabe vertraut gemacht: Er sollte den Patriarchen in gewissen heiklen Situationen vertreten. Zu sagen brauche er dabei nichts, er müsse lediglich ab und zu einmal nicken. Die Kapuze des Zeremonialgewandes würde Zolthans Gesicht schon hinreichend verdecken, um die Täuschung nicht auffliegen zu lassen. Im Falle einer Weigerung habe er das Recht und die Ehre, den nächsten "Flug der Zehn" anzuführen.

Zolthan ergab sich seinem Schicksal, was blieb ihm auch anderes übrig? So verging die Zeit, und das "Double" lernte immer besser, sich in die Rolle des Herrschers zu

versetzen. Schon bald sollte die Feuerprobe kommen. Lange garte bereits eine Verschwörung gegen den Patriarchen, an der ein Kapitän, Sklavenhändler und auch hohe Würdenträger aus dem eigenen Tempel beteiligt waren. Diese Menschen hegten die Meinung, daß die Gangart des Patriarchen nicht hart genug wäre, vor allem, weil es ihm bisher nicht gelungen ist, den Erzfeind Brabak in die Knie zu zwingen. Der Hochgeweihte Ashnadan ist der Anführer der Rebellen, die sich selber "Falken" nennen. Sein Ziel ist es, Tor Honak zu töten und selber Patriarch zu werden. Nun ist Honaks Geheimdienst wirklich nicht schlecht, und so wurde dem Patriarchen bald Zeit, Ort und Täter der Verschwörung bekannt: Auf einem Fest, zu dem die Sklavenhändlerin Tsaiane Ulfhart lädt, soll der Kapitän Hen'jun Einauge mit seinen Mannen den Putsch durchführen. Leider sind die Beweise, die Honak in der Hand hat, zu dürftig, um solch hochgestellte Persönlichkeiten zu verhaften. Also wird er sein "Double" auf das Fest schicken, welches statt seiner Ziel des Attentats werden soll. Danach wird er gnadenlos zuschlagen. Armer Zolthan. So wird er in den sicheren Tod geschickt. Aber wozu gibt es aventurische Helden, die dies möglicherweise zu verhindern wissen? Sie müssen nur vorsichtig sein, denn sowohl Raben als auch Falken haben scharfe Schnäbel!

Die Anwerbung:

Allgemeine Informationen:

Wenn die Helden in Brabak weilen, wer-

den sie in ihrer Unterkunft von einem jungen Mädchen aufgesucht, welches die Farben der Kaufmannsfamilie Malschom trägt. Sie bittet die (hoffentlich) wackeren Kämpen, ihr zu ihrem Dienstherrn zu folgen. Worum es geht, weiß sie nicht.

Die Malschoms bewohnen ein prächtiges Haus in einem der besseren Viertel der Stadt. Sindar Malschom läßt die Helden in sein Arbeitszimmer führen und bittet sie, Platz zu nehmen. Erfrischende Getränke und Gebäck werden gereicht. Danach schickt Sindar seine Dienerschaft fort und erzählt den Helden folgende Geschichte:

"Ich bin in größten Schwierigkeiten und brauche dringend Hilfe, deshalb habe ich Euch rufen lassen. Einer meiner Freunde hat Euch mir empfohlen. Laßt mich nun berichten. Vor drei Monden brach mein Sohn Zolthan mit meinen schönsten Schiff, der "Malschoms Stolz", nach Sylla auf, um dort eine Ladung Seide aufzunehmen. Er kehrte bis heute nicht zurück. Zuerst dachte ich, daß das Schiff im Sturm gesunken sei, doch Seeleute berichteten, daß während der letzten Monate nur gutes Wetter herrschte. Dann berichtete mir eine Bekannte, daß sie mein Schiff im Hafen Al-Anfas gesehen habe, allerdings unter dem Namen "Rabenflug". Die Malschoms Stolz ist ein sehr modernes und prächtiges Schiff, müßt Ihr wissen. Eine Verwechslung ist also ausgeschlossen. Ich vermute, daß die Piraten dieser Pestbeule mein Schiff gekapert und meinen Sohn gefangen oder gar getötet haben. Nun würde ich Euch bitten, in diese Stadt zu reisen, dort Nachforschungen anzustellen und möglicherweise Zolthan zurück-

zubringen. Es soll Euer Schaden nicht sein!" Sindar zieht sich nun zurück, damit sich die Helden ungestört beraten können. Nach einer halben Stunde fragt er nach dem Ergebnis der Beratung.

Meisterinformationen:

Die "gute Bekannte", die Malschom auf das Schiffe aufmerksam gemacht hat, ist niemand anderes als Wenija Edelmin. Davon wird der Kaufmann jedoch erst etwas verraten, wenn die Helden eingeschlagen haben. Sollten sie annehmen, so überreicht er ihnen einen Ring.

Allgemeine Informationen:

"Ihr müßt wissen, daß wir aus Brabak unsere Leute in Al'Anfa haben, wenn auch nur sehr wenige. Diese können sich nicht auch noch um das Schicksal meines Sohnes kümmern. Sei's drum. Eine von ihnen ist Wenija Edelmin, die Flickschusterin. Zeigt ihr diesen Ring, und sie wird wissen, wer Euch schickt und Euch helfen, wenn ihr dies möglich ist. Was Ihr jetzt noch braucht, ist die Beschreibung meines Sohnes. Er ist etwa einen und acht zehnte Teile eines Schrittes groß und sehr schlank, hat dunkelbraunes Haar und braune Augen. Zuletzt trug er einen dünnen Schnurrbart. Unverwechselbar ist das Muttermal in Form eines Fisches, was er unter dem Kinn hat. Ich weiß, daß es nicht einfach sein wird, ihn in dieser riesigen Stadt zu finden. Aber ich möchte mir nicht vorwerfen müssen, nicht alles Mögliche getan zu haben. Leider bin ich selber für ein solches Unternehmen sehr ungeeignet. Reist am besten auf dem Landwege in die Stadt. Ich wage mir nicht auszudenken, was passiert, wenn auch Ihr in die Hände der Piraten fällt. Gute Reise. Und mögen die Götter Euch beschützen."

Meisterinformationen:

Die Bezahlung sollten Sie als Meister selber festlegen und den in Ihrer Runde üblichen Maßstäben anpassen. Malschom wird den Helden genügend Geld für eventuelle Spesen zu Verfügung stellen. Der Landweg von Brabak nach Al'Anfa ist sicher nicht ungefährlich. Je nach Geschmack können Sie ja das eine oder andere "Unterwegsabenteuer" einbauen.

Die Ankunft in Al'Anfa

Meisterinformationen:

Alle wichtigen Informationen über die Stadt können Sie den WunderWelten #1 und #2 sowie der Spielleiterhilfe "Tödliches Al'Anfa" entnehmen. Sollten Sie darüber nicht verfügen, so müssen Sie jetzt ein wenig improvisieren. Wahrscheinlich werden die Helden zuerst Wenija Edelmin (L3v) aufsuchen, was auch kein Problem darstellt. Nach einiger Fragerei läßt sich der Schusterladen schon finden.

Allgemeine Informationen:

Nachdem die Helden Wenija von ihrem

Problem berichtet haben, räumt sie ein, daß Zolthan, zumindest von seiner Statur, her eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Patriarchen aufweist. Sie wird die Helden bitten, sie am nächsten Abend wieder zu besuchen. Vielleicht kann sie etwas arrangieren. Als Unterkunft empfiehlt Wenija übrigens die Herberge "Zur bunten Kuh" (U32o).

Meisterinformationen:

Also sollten sich die Helden erstmal einen schönen Tag in dieser zugleich herrlichen und abstoßenden, aber auf alle Fälle interessanten Stadt machen. Es gibt genügend Etablissements, so daß keine Langeweile aufkommen muß.

Der zweite Besuch bei den Edelmins:

Allgemeine Informationen:

Wenn die Helden wieder bei Wenija aufkreuzen, werden sie in die Wohnstube gebeten. Dort eröffnet sie ihnen folgendes:

"Geht heute Abend in die Taverne "Zum roten Hund", dort könnt ihr eine Stunde vor Mitternacht den Bresker treffen. Der schuldet mir noch einen Gefallen. Ist leicht zu erkennen, der Bursche. Trägt stets einen Hut mit einer roten Feder und hat einen Ausschlag am Kinn, der aussieht, als ob sich dieser Halunke nicht richtig rasieren kann. Aber seid vorsichtig und schaut Euch erstmal die Umgebung an. Mir scheint nämlich, daß Ihr in einem Nest voller Borbarad-Moskitos 'rumstochert. Mehr weiß ich jetzt auch nicht. Möge Tsä ihre schützende Hand über Euch halten. Besucht mich morgen Abend wieder, aber nicht vor Einbruch der Dunkelheit."

Meisterinformationen:

So sehr die Helden auch quengeln mögen, Wenija wird ihre Informationsquellen nicht preisgeben.

Roter oder Toter Hund?

Meisterinformationen:

Sollten die Helden den Ratschlag der Edelmin beherzigen und zumindest den Block, in dem die Herberge (O17x) steht, umrunden, so hören sie ein Stöhnen aus der Lücke zwischen den beiden Ruinen (im Plan I mit "X" bezeichnet).

Schauen sie nach, so finden sie den leblosen Körper eines Mannes mit einem auffälligen Ausschlag auf dem Kinn. Unweit liegt ein Hut mit einer roten Feder. Selbstverständlich handelt es sich um Bresker. Der Mann hat eine üble Stichwunde in der Brust, lebt aber noch. Sollten die Helden sich um ihn kümmern, so schlägt er die Augen auf. Auf das geplante Treffen angesprochen, antwortet er:

"Geht zum ... ins "Rahjas Nacht". Fragt nach Evelija. Oh, mit mir geht es zu Ende. Bitte, ihr Götter, zieht sie nicht mit hinein..."

Mit diesen Worten haucht er sein Leben aus. Der arme Bresker wurde das Opfer von Honaks Geheimdienst. Dieser ist nämlich

wirklich gut und hat bereits herausbekommen, in welche Richtung zur Zeit irgendwelche Leute forschen. Er weiß nur noch nicht genau, wer dahintersteckt. Während sich die Helden mit Bresker beschäftigen, schleichen die Schergen des Patriarchen, die sich in der Nähe verborgen hielten, aus ihren Verstecken, um jetzt auch den Helden den Garaus zu machen. Zufällig entspricht ihre Anzahl der der Helden.

Werte der Schergen:

MU: 13, LE: 37, AT: 13, PA: 11, TP: W+3 (Säbel), MR: 1

Die Kämpfer tragen allesamt normale Kleidung. Sollten sie überwältigt und durchsucht werden, so findet man bei jedem eine Halskette mit einem Anhänger, der einen Raben zeigt. Sonst ist nichts Interessantes zu entdecken. Sollte einer der Geheimdienstleute entkommen, weiß Honak, wer hinter den Nachforschungen steckt. Die nächsten Tage in Al'Anfa werden dann wenig angenehm für die Helden sein.

Im Falle, daß sich die Helden, ohne auf die Umgebung zu achten, direkt in die Taverne "Zum Roten Hund" begeben, werden sie feststellen, daß ein gerade neu eingetroffener Gast einem anderen eine Nachricht zuflüstert, welche wohl an alle anderen - außer die fremden Helden - weitergegeben wird. Nach kurzer Zeit beginnt sich der Schankraum zu leeren, bis nur noch die Helden und der Wirt anwesend sind. Schließlich betreten die oben genannten Schergen die Kneipe. Einer ruft: "Jetzt die und morgen die Schlampe in "Rahjas Nacht". Danach beginnt der Kampf.

Sollten die Helden alles überstanden haben, so ist Zeit für eine Ruhepause. Morgen ist ja auch noch ein Tag.

Der zweite Tag:

Meisterinformationen:

Wahrscheinlich werden sich die Helden aufmachen, um das Etablissement mit dem Namen "Rahjas Nacht" (U17x) zu suchen. Dieses Haus ist DAS Luxusbordell Al'Anfas, was die Helden ohne Schwierigkeiten herausbekommen dürften. Es öffnet am späten Nachmittag, unsere Kämpen sollten jetzt auch schon zur Stelle sein, um sich nach Evelija zu erkundigen. Übrigens: Man sieht dem Gebäude schon von außen an, daß es nur mit entsprechender Garderobe betreten werden darf.

Wenn die Helden hier nach Evelija fragen, werden sie einer kastanienbraunen, grünnäugigen Schönheit vorgestellt. Sie wird den charismatischsten männlichen Helden bitten, ihr in eines der luxuriösen Separées zu folgen. Dort beginnt sie sofort mit ihren Verführungskünsten, die alles halten, was der Name des Hauses verspricht.

Sofern dem Helden eine Selbstbeherrschungs-Probe +4 gelingt, kann er Evelija auf Bresker ansprechen. Mißlingt die Probe, ist er dazu erst geraume Zeit später in der Lage. Allerdings ist Evelija nur gewillt,

Fragen zu beantworten, wenn sie genauestens über das Treffen mit Bresker aufgeklärt wird. Erfährt sie von dessen Tod, so bricht sie in Tränen aus und erzählt dem Helden, daß dieser ihr Bruder war. Er habe sie gestern besucht, um etwas über Karon Hor'hmelion, einem engen Vertrauten Tar Honaks, zu erfahren. Karon ist nämlich Evelijas "Stammkunde". Sie erzählt dem Helden folgende kurze Geschichte:

"Vor einigen Monden war Karon bei mir. Er war reichlich betrunken, und ich hatte es nicht leicht. Immerzu faselte er von einem Sperling, auf den er aufpassen müsse, damit er nicht davonfliegt. Der Sperling solle nämlich einmal Rabenfedern tragen, aber wohl nur, um diese rot zu färben. Ich habe den Sinn des Ganzen nicht verstanden und verstehe ihn auch heute noch nicht. Aber das ist es, was ich Bresker erzählt habe und was er Euch gestern wohl mitteilen wollte. Vielleicht hilft es Euch weiter. Ich bitte Euch, findet den Mörder meines Bruders." Wieder bricht sie in Tränen aus. Sollte der Held versprechen, den letztgenannten Wunsch zu erfüllen, so wünschen wir ihm viel Spaß!

Ein Abend bei den Edelmins, 3. Teil

Allgemeine Informationen:

Besuchen die Helden Wenija wieder, so hat diese in der Tat interessante Neuigkeiten. Sie berichtet von einer Verschwörung gegen den Patriarchen. Als Geldgeberin soll Tsaiane Ulfhart fungieren, eine reiche Sklavenhändlerin. Diese gibt morgen Abend ein Fest auf ihrer Barke im kleinen Hafen der Reichen. Dafür sucht sie noch "Gesellschafter", die allerdings weniger in Konversation, sondern mehr im Umgang mit Waffen geschult sein sollen. Der Patriarch ist auch eingeladen. Vermutlich ist ein Attentat geplant. Man munkelt auch, daß Honak von der Verschwörung weiß.

Meisterinformationen:

Wenija konnte sich leicht denken, daß der Auftrag, den die Ulfhart bereithält, nicht uninteressant für die Helden ist. Sollten die Helden ihr Interesse äußern, so erfahren sie, daß sie vormittags die Tochter von Tsaiane, Fiona Ulfhart, am Eingang zum Sklavenmarkt treffen können. Dazu gibt sie eine kurze Beschreibung Fionas ab. Die Helden sollten die Tochter mit den Worten "Der Flug des Falken ist anmutiger als der des Raben" ansprechen. Alles weitere würde sich dann ergeben.

Das Treffen:

Allgemeine Informationen:

Tatsächlich findet sich am Vormittag des nächsten Tages Fiona Ulfhart vor dem Sklavenmarktein. Von den Helden angesprochen, wird sie ihnen mitteilen, daß ihre Mutter ein kleines Fest geben möchte. Leider wurden solche in der letzten Zeit häufig vom Pöbel gestört. Es sei unter Umständen mit handfe-

sten Auseinandersetzungen zu rechnen. Deshalb werden die Helden hauptsächlich engagiert, um die Gäste und insbesondere die Ulfharts zu schützen. Nach einigen Verhandlungen über den Lohn bittet Fiona die Helden, sich eine Stunde vor Sonnenuntergang am Tor zum Silberberg, dem Reichenviertel, einzufinden.

Festvorbereitungen:

Allgemeine Informationen:

Treffen die Helden rechtzeitig am Tor ein, so werden sie dort von Fiona abgeholt und zum Anwesen der Ulfharts geführt (siehe Stadtplan). Aus Platzgründen muß hier eine genauere Beschreibung entfallen. Die Helden können hier jedoch zuvor nie gesehenen Prunk bestaunen. Im Herrenhaus angekommen, erhalten sie feine, weite Gewänder, unter denen sich Waffen leicht verstecken lassen. Anschließend begibt sich die Familie zusammen mit einigen Bediensteten über eine Freitreppe hinunter zum Privathafen der Sklavenhändler.

Lampions werden aufgehängt und prächtige Buffets aufgebaut. Musikanten stimmen ihre Instrumente. Die Barke der Ulfharts liegt an der südlichen Mole (X43). Die Helden können sich nun mit einigen am Fest teilnehmenden Gästen unterhalten. Es sind alleamt Leute des Kapitäns Hen'jun Einauge, der auch persönlich anwesend ist. Dabei werden sie herausfinden, daß der Patriarch etwa eine Stunde nach Sonnenuntergang erwartet wird.

Meisterinformationen:

Haus A (siehe Plan 2) beherbergt den Hafenmeister, Haus B enthält Takelzeug und Werkzeug für kleinere Reparaturen an den Schiffen. Der Turm C ist ein Aussichtsturm, bei dem Gebäude D handelt es sich um ein Teehaus.

Der Rabe hackt dem Falken ein Auge aus:

Allgemeine Informationen:

Pünktlich eine Stunde nach Sonnenuntergang schreitet der Patriarch mit sechs seiner höchsten Priester die Treppe zum Hafen hinunter. Bekleidet ist er mit einem schwarzen, mit prächtigen Goldstickereien verzierten Zeremonialgewand. Die Kapuze hat er tief ins Gesicht gezogen. Sobald er die Treppe verläßt (die Stelle ist im Plan 2 mit einem x markiert), wirbelt er plötzlich herum, schreit auf und fällt zu Boden. Die sechs Priester in seiner Begleitung werfen ihre Umhänge ab, ziehen Schwerter und stürmen auf die Feiernenden zu. Offensichtlich kümmert sich niemand um das verletzte Tempeloberhaupt.

Meisterinformationen:

Natürlich wurde nicht der Patriarch, sondern Zolthan, sein Double, verletzt, und zwar durch einen Armbrustbolzen. Ebenso wenig waren die Sechs in seiner Begleitung Priester des Boron, es waren einfache

Tempelwachen. Der Schütze hielt sich im Zelt auf dem Achterdeck der Barke verborgen. Leider hatten die Helden keine Gelegenheit, dieses zu untersuchen. Sollten sich die Helden Zolthans annehmen, so können sie ihn anhand des Muttermals eindeutig identifizieren. Auf den Hafenmolen tanzt währenddessen der Namenlose. Immer mehr Tempelwachen stürmen die Treppe herab, wilde Kämpfe, in die auch die Helden verwickelt werden, entbrennen überall. Die Lage wendet sich rasch zugunsten der "Raben", und unsere Recken, so tapfer sie auch seien, sollten sich langsam nach einer Fluchtmöglichkeit umsehen. Da stehen ihnen mehrere offen. Zum einen können sie versuchen, auf die Wassergärten zu fliehen, sich dort zu verstecken und das Ende der Kämpfe abzuwarten. Allerdings müssen sie dann wieder die Treppe hinauf, und diese führt nunmal in die Mauern des Silberbergs. Als zweite Möglichkeit böte sich das Ruderboot an der Südmole an. Hiermit könnten die Helden, natürlich unter Beschuß der Feinde, entkommen. Direkt die Treppe zu erklimmen ist auch möglich, aber mit Kämpfen verbunden. Außerdem befinden sich am oberen Ausgang Wachen. Wie dem auch sei, gestalten Sie die Flucht so spannend wie möglich. Sollten die Helden entkommen, so hat sich jeder von ihnen 150 AP verdient. Gelingt es ihnen, auch noch Zolthan zu retten, so schlagen Sie noch einmal 50 AP als Prämie zu. Uns bleibt nur noch, viel Spaß beim Spielen des Abenteuers zu wünschen.

Werte der Tempelwachen:

MU: 14, AT: 14, PA: 12, LE: 45, MR: 2 TP: 1W6+4 (Schwert)

Wichtige Personen:

Tsaiane Ulfhart:

Tsaiane ist Anfang fünfzig, hat graues Haar und wirkt zerbrechlich. Ihre mütterliche Art macht sie nicht unsympathisch.

MU: 14, KL: 16, CH: 15, GE: 11, KK: 9, LE: 30 MR: 5

Stichwaffen: 5, Menschenkenntnis: 10, Selbstbeherrschung: 8, Lügen: 10, Schätzen: 13, Feilschen: 12

Fiona Ulfhart

Fiona ist 21 Jahre alt, hat schwarze Haare und dunkle Augen. Sie wirkt eher spröde, kann sich aber auch von einer anschnieg-samen Seite zeigen.

MU: 11, KL: 12, CH: 13, GE: 11, KK: 12, LE: 30, MR: 2

Stichwaffen: 7, Betören: 7, Feilschen: 8

Hen'jun Einauge:

Kapitän Einauge ist ein stattlicher Mann mit graumelierten Schläfen. Er trägt links eine Augenklappe. Hen'jun wirkt charmant und humorvoll, aber man kann sich des Eindrucks nicht erwehren, daß der Kapitän weiß, was er will.

MU: 18, KL: 14; CH: 15, GE: 13, KK: 12, LE: 55, MR: 6
Hieb- und Stichwaffen: 9, Klettern: 11, Rudern und Segeln: 14, Selbstbeherrschung: 12

Zolthan Malschom:

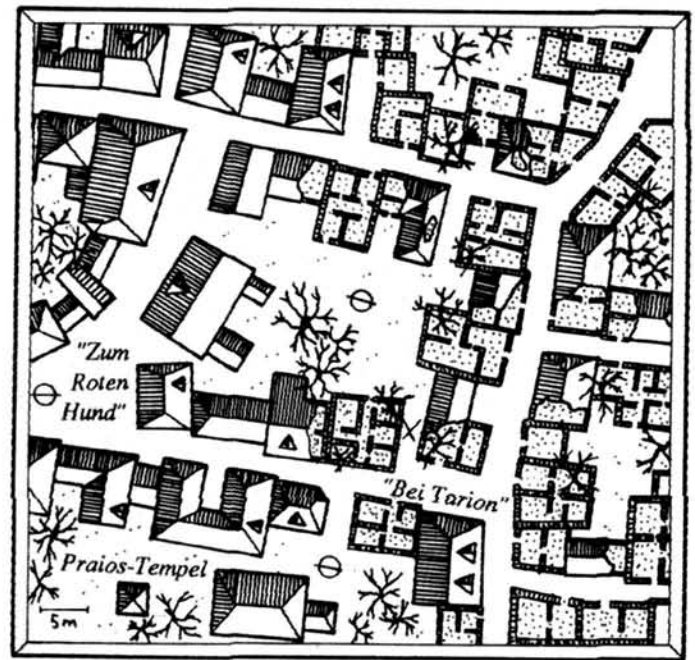
Zolthan ist ein hübscher, schlanker junger Mann mit braunem Haar und braunen Augen. Er trägt einen dünnen Oberlippenbart. Unter dem Kinn hat er ein Muttermal in Form eines Fisches. Nachdem der Kaufmannssohn den Schrecken verdaut hat, stellt sich heraus, daß er auch recht fröhlich ist.

MU: 11, KL: 14, CH: 13, GE: 9, KK: 10, LE: 30, MR: 2
Stichwaffen: 5, Feilschen 7, Schätzen: 4

Das Ende vom Lied:

Meisterinformationen:

Der Aufstand ward niedergeschlagen, die Raben haben gesiegt, Ruhe zog wieder in die Stadt ein. Was geschah mit den Rebellen? Tsaiane Ulfhart konnte sich und ihre Tochter herausreden oder besse-zahlen. Einauges Leute verriet nach eingehender Befragung den eigentlichen Rädelsführer Ashnadan, welcher nun bei den nächsten "Zehn" mitfliegt, nicht ganz freiwillig. Die Seeleute, die die Befragung überlebten, wurden als Feldarbeiter auf dem Sklavenmarkt verkauft. Hen'jun Einauge fährt auch heute noch zur See, allerdings mußte er die Kapitänskajüte mit einem Platz auf der Ruderbank vertauschen.



▲ Plan 1: Quadrate 017/018

▼ Plan 2: Der Hafen der Reichen

