

ADVENTURIER

DSA-KAMPAGNEHINTERGRUND FÜR 3 – 5 ERFAHRENE HELDEN

NR. 114
ERFAHREN

DIE HERREN VON CHORHOP

Das Schwarze Auge



AVENTURIEN[®]

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

COVERBILD

DON MALTZ

INNENILLUSTRATIONEN, KARTEN UND PLÄNE

SABINE WEISS

ZOLTAN BROS /

AGENTUR KOHLSTEDT

LEKTORAT

FLORIAN DON-SCHAEVEN

GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

GESAMTREDAKTION

BRITTA HERZ, INA KRAMER,

THOMAS RÖMER

BELICHTUNG

DTP STUDIO MEYER DÜSSELDORF

DRUCK UND AUFBINDUNG

KRULL, PEUSS

DAS SCHWARZE AUG und AVENTURIEN

sind eingetragene Warenzeichen von

Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997,

2002 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch
auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung
des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken
der Vervielfältigung auf photomechanischem oder
ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

1 2 6 3 8 9 4 2 3 5 7 8 4 7 8

Printed in Germany 2002

ISBN 9-05874-771-3



DIE HERREN VON CHORHOP

VON ANTON WESTE

EIN ABENTEUER FÜR DEN SPIELLEITER
UND 3-5 HELDEN MITTLERER ERFAHRUNG

MIT DANK AN
OLIVER BACK, IPA IRRGANG, RALF D. REPZ
UND HADMAR FREIHERR VON WIESER

SCANNED BY

GRUMPELMUMPF



FANTASY PRODUCTIONS

İNHALT

HİPİTERGVND.....	5
- MÖGEN DIE SPIELE BEİPPEP.....	5
VORSPİEL: KETTEPRASSEL.....	6
- VERKLAUT!.....	6
- MENSCHENPİTRANSPORT.....	9
DIE GROSSE LOTTERIE.....	11
- DAS SPIEL DER SPIELE.....	13
- DER PRÄTOR ALLEİP.....	14
KAPİTEL I: DAS SPIEL DER MACHT.....	15
- DAS MACHTGEFÜGE CHORHOPS.....	15
- İP AMT VND WÜRDEP.....	18
- DER SCHUTZPRÄTOR.....	20
- DİEBE, HEUCHLER, RUHESTÖRER.....	24
KAPİTEL II: DAS GLÜCK DES TÜCHTİGEN.....	28
- DAS PİRATENPEST.....	28
- GLADIATORENSPIELE.....	30
- KARAWAPE İNS PİRGENDWO.....	33
- RACHE AN DER KRAKOP.....	38
- PRÄTORENPTOD.....	39
- ZYKLORENHEİMWEH.....	40
- HELDENPROJEKTE.....	41
KAPİTEL III: HOCHZEİT MIT DEM TÖ.....	42
KAPİTEL IV: UNTER DEM ZEPFER DER HERRSCHAFT.....	48
DIE WÜRFEL SİND GEFALLEN.....	55
APPHANG I: CHORHOP.....	56
- ORTE VND GEBÄUDE.....	58
- DER JAHRESLAUF.....	61
- SÜDASKAPİEN.....	62
APPHANG II: PERSONEN.....	64
APPHANG III: SPIELE.....	68
KOPİERVORLAGEN.....	71



HINTERGRUND

»Tag um Tag pilgern sie in die Stätten des Spiels, beten zu Würfeln, Karten und Kugeln, opfern Gold und Freiheit. Sie spielen ihr ganzes Leben — und merken doch nicht, dass jedes Leben nur Spiel ist. Es ist nicht die Frage, wann das Spiel beginnt. Es ist die Frage, ob es jemals endet.«

—Ein Mondschatte aus Chorhop

»Natürlich, du magst das Knickern beherrschen. Ja, du magst ein Meister im Boltan sein. Und du magst auch in Rote und Weiße Kamele und Garadan niemals geschlagen worden sein. Aber für ein Spiel nützen dir all dein Glück, all deine Erfahrungen gar nichts: für das Spiel der Macht.«

—Wah der Verfolgung — der Al'Anfa-Komplex

»Phex miteuch allen, neues Spiel, neues Glück ... Die Einsätze bitte ... zwölf auf die achtzehn ... Die Einsätze bitte ... drei zu fünf ja wohl die Dame ... sehet das Rad, sehet das Rad, wie es dreht. Sie rotiert, zum Glück ... Nichts geht mehr!«

—Würfel diener an einem Spieltisch in Chorhop

MÖGEN DIE SPIELE BEGİNНEN . . .

DIE GROßE LOTTERIE

Im Süden Aventuriens, dem einstigen

Land Meridiana, sind nicht nur Regenwald, Sklaverei und Piratenflotten präsent, sondern auch die Lust an Spiel und Risiko. In Chorhop* am Askanischen Meer ist Phexens Glücksspiel erfunden worden, so sagt man. Nirgends sind die Spieler be-

sessener, nirgends die Einsätze höher und nirgends der Gewinn größer. Die Stadt mit den großen Werftanlagen und Edelh Holzbauten hat ihr Schicksal gar so weit in die Hände des Glücksgottes gelegt, dass alljährlich die neun wichtigsten Staatsämter in einem Spiel vergeben werden: der 'Großen Lotterie'. Eintausend Goldstücke kostet ein Los — oder aber die persönliche Freiheit. Und so gibt es neben Dutzenden Reichen auch alljährlich ein paar Elendskreaturen, die alles auf ein Los setzen und am nächsten Tag entweder in überschwänglichem Luxus oder, weit häufiger, in einem stinkenden Sklavenpfand erwachen werden. Wer von Phex zu einem der neun Prätores erwählt wird, frönt dem Leben in Macht und Reichtum und hortet Bestechungsgelder, wo er kann. Denn eine Wiederwahl ist wenig wahrscheinlich.

In diese Welt, in der das Schicksal

von Würfelwürfen und Elfenbeinlosen abhängen, wollen wir Sie und Ihre Spielgruppe entführen. Die Helden werden an der Großen Lotterie teilnehmen, sie gewinnen und ein Jahr lang die Sonnen- und die Schattenseiten eines der Herren von Chorhop kennen lernen: doppelt oder nichts!

* Aussprache: Körhop; Eigenschaftswort: Chorhoper; Bewohner: Chorhoper.

DAS ABENTEUER

Der vorliegende Abenteuerband **Die Herren von Chorhop** beschreibt Ihnen die Zeit einer Heldengruppe, die sich plötzlich auf

den Ministerposten (hier Prätor genannt) einer Stadt wiederfindet. Die einzelnen Abschnitte, die in diesem kampagnenhaften Abenteuer erlebt werden können, sind als Kapitel beschrieben.

Vorspiel: Kettenrasseln. Zu Beginn verfinstert sich der Stern des Heldenlebens: Die Spielercharaktere geraten durch üble Umstände in finstere Sklaverei und erfahren, was es heißt, dem niedrigsten Stand anzugehören, den ein menschliches Wesen besitzen kann. Über Sklavenfänger und mehrere Händler wechseln sie den Besitzer, bis sie der glücksspielversessene Chorhoper Sklavenmeister Jeslam ben Sharif erkauft.

Die Große Lotterie: Dieser gibt seinen neuen Sklaven die minimale Chance, sich ihre Freiheit wieder zu erspielen. Da kurz nach Eintreffen der Helden der Tag der Großen Lotterie gefeiert wird, setzt er grinsend für je ein Los ihre 'Freiheit' und verspricht

jedem Gewinner das Ende aller Gefangenschaft, den anderen jedoch ewige Sklaverei. Doch wider Erwarten hat Phex seine Finger im Spiel und lässt das Los einen Helden zum Schutzprätor der Stadt bestimmen: zu einem der Herren von Chorhop.

Kapitel I: Das Spiel der Macht. Der Held bemüht sich, seine Mitstreiter aus der Sklaverei des Jeslam ben Sharif zu befreien



und taucht ein in die Gefilde der Mächtigen Chorhops: Luxus, Korruption und Intrigen. Er lernt seine Aufgaben kennen, seine Möglichkeiten und seine Grenzen.

Kapitel I : Das Glück des Tüchtigen. Kleinere und größere Herausforderungen warten auf die Heldengruppe um den neuen Minister: Auseinandersetzungen mit anderen Prätores, ein feindliches Piratennest, Wettbetrug bei Gladiatorenspielen, ein Geist aus dem Dschungel, ein politischer Mord und schließlich ein aus der Sklaverei entkommener Zyklop, der die Plantagen unsicher macht.

Kapitel III : Hochzeit mit dem Tod. Die Hochzeit eines Prinzen aus fernem Land mit der Tochter aus dem Hause Zeforika bringt mörderische Probleme mit sich: Attentäter haben es auf das Leben des Bräutigams abgesehen.

Kapitel IV: Unter dem Zepter der Herrschaft. Der Staatsbesuch des alafanischen Triumvirators Oderin du Metuant, die aufgebrachte novadische Stadtbevölkerung und ein Geheimnis, das in einem Labyrinth unter dem Palasthügel liegen soll, bringen Chorhop an den Rand einer Katastrophe. Plötzlich drohen die Schwarze Armada und ein Schrecken aus der uralten Gründerzeit über die Stadt hereinzubrechen.

Die **Anhänge I—III** enthalten die detaillierte Beschreibung Chorhops, seiner Glücksspiele und der wichtigsten Personen dieses Abenteuers.

AUSWAHL DER HELDEN

Die Herren von Chorhop ist ein Abenteuerband für 3-5 aventurische Helden mittlerer Erfahrung. Geeignet sind vor allem Professionen aus dem gesellschaftlichen Bereich, die sich auf dem glatten Parkett hoher Stände und intriganter, südländischer Potentaten sicher zu bewegen wissen. Als Gewinner der Lotterie sollten Sie sich einen Charakter aussuchen, dem die *Staatskunst* nicht unbekannt ist und der ein gewisses Maß an Gewieftheit und Führungskraft besitzt.

Generell ausgeschlossen ist kein Heldentypus; jedoch sind Barbaren, Wilde und offensichtlich Untergebene in der Gesellschaft der Stadt auch kaum anders als solche zu behandeln. Beachten

Sie bei Waldmenschen unter den Helden, ob sie womöglich einem Stamm angehören, dem ein Stamm in der Umgebung von Chorhop mit Feindschaft, Aberglauben oder unter dem Zeichen eines Freundschaftsbündnisses begegnet.

Für Helden, die im Vorspiel, der Versklavung, nicht geeignet wären (Geweihete werden nur von den gottlosesten Sklavenjägern eingesackt, viele Zauberkundige sind kaum gefangen zu halten und manch einer nimmt sich eher das Leben, als in Ketten gelegt zu werden) sind auf Seite 12 alternative Einstiegsmöglichkeiten für das Abenteuer angegeben.

Der Vorteil GLÜCK IM SPIEL bekommt in Chorhop eine ganz andere Dimension: Kaum ein Bereich des Lebens wird nicht vom Glücksspiel dominiert. Um so überraschender, wenn sich der Held einmal an sein 'ewiges Glück' gewöhnt hat und seine Strähne dann abrupt reißt.

AUFBAU UND BESCHREIBUNG

Um Ihnen den Überblick im Text zu erleichtern, ist das Abenteuer folgendermaßen strukturiert:

Nicht besonders gekennzeichnet sind die sogenannten *Allgemeinen Informationen*. Hier ist alles für die Abenteurer Offensichtliche beschrieben. Manchmal sind diese Informationen umrahmt, dann ist die betreffende Passage direkt zum Vorlesen geeignet.

Weitere *Hintergrundinformationen* finden Sie häufig in grau unterlegten Kästen.

Zur Hervorhebung von Talent- und Zauberproben, aber auch von erstmals auftauchenden Eigennamen wird die *Kursivsetzung* verwendet. Verweise auf andere Kapitel sind in **Fettschrift** gehalten. VERSALIEN kennzeichnen Zauber oder andere magische Handlungen, KAPITÄLCHEN Liturgien der Geweihten oder Vor- und Nachteile.

Die Spielwerte von Kampfbegegnungen sind — falls nicht anderslautend — immer gemäß der aktuellen Situation (z. B. Modifikation durch BE, verwendete Waffe, etc.) angepasst. Werte von handlungstragenden und wiederkehrenden Meisterpersonen (z. B. die ausführlich im Anhang beschriebenen Personen) sind dagegen unmodifiziert.

VORSPIEL: KETTENRASSELN

VERSKLAVT!

Bevor die Helden an die Spitze der südländischen Gesellschaft gehievt werden, müssen sie in deren Staub getreten werden: die Sklaverei. Die Abenteurer werden Chorhop an Bord einer Sklavengaleere erreichen.

Die eigene Versklavung als Startschuss zu einem Abenteuer ist gut dazu geeignet, um einzelne Spielercharaktere zu einer neuen Heldengruppe zusammenzuschweißen. Viel schwieriger ist es, eine intakte Heldengruppe plausibel in die Knechtschaft zu führen und stets auf den Transportwegen zusammenzuhalten.

DER VERLUST DER FREIHEIT

Die Helden können vor allem in der Südhälfte Aventuriens in Sklaverei geraten, weiter nördlich sind manche Küsten jedoch auch nicht sicher.

- Vor allen Dingen in Kuslik oder auf den Zyklopeninseln werden Strafgefangene heimlich in die Sklaverei verkauft. Und es kann geschlossenen Heldengruppen (übliche Tätigkeiten fallen unter Hausfriedensbruch, Totschlag, Aufruhr, Verschwörung usw.) schnell geschehen, dass sie im Kerker oder Steinbruch landen.

- Piratenüberfälle zwischen Nostria und Neersand können immer damit enden, dass ein guter Teil der Besatzung des Opferschiffs — auch sich heftig wehrende Helden — gefangen genommen und bei der nächsten Gelegenheit an einen Menschenhändler verkauft werden. Ähnliches gilt für die Vorgehensweise mancher Räuberbanden zu Lande.

- Sklavenerwerber greifen auch gerne zu speziellen Mitteln, die Opfer gefügig zu machen: Sei es eine durchzechte Nacht in einer Taverne, sinnvernebelnde Rauschkräuter oder Gift im Essen.

- Gerade Abenteurer sind für diesen Kniff anfällig: Der möglichst unschuldig erscheinende Sklavenjäger wirbt die Helden als Auftraggeber an. Sie sollen seinen Sohn, der in die Sklaverei verschleppt wurde, gegen großzügige Belohnung aus der Sklaverei befreien. Die beste Möglichkeit dafür sei, sich selbst als Sklaven auszugeben, um so in den Palast der Sklavenhalterin, einer gewissen Ulfhart in Al'Anfa, zu gelangen (wofür der Auftraggeber schon sorgen könnte). Leider erweist sich die gespielte Sklaverei der Helden schnell als echte ...

- Wenn wider Erwarten ein Abenteuer für die Heldengruppe schlecht ausgehen sollte und sie dem Schurken unterlegen sind, ist der Weg in die Sklaverei (und damit in ein neues Abenteuer) nicht weit.

- Professionelle Menschenfänger können die Heldengruppe jagen, da sie zufällig in ihr 'Warenschema' passt. Vielleicht begegnet man sich auch zunächst misstrauisch in einem Lager in der Steppe, einer einsamen Karawanserei oder einem Wasserloch. Es kommt zum Streit und die Sklavenjäger beschließen, ein paar Überstunden einzulegen.

SKLAVENJÄGER

Meridianer, Tulamiden, Aranier oder aber verbrecherische Mittelländer: Professionelle Menschenfänger sind Söldnernaturen reinsten Wassers, für die ein Menschenleben nur den Wert hat, den es auf dem Sklavenmarkt erzielt. Sklavenjäger treten in unterschiedlich großen Gruppen auf, sind jedoch nie allein. Passen Sie die Anzahl der Situation, die Werte gegebenenfalls der Stärke Ihrer Gruppe an.

Anführer (Anzahl: 0 bis 2)

Entweder eine herbe Veteranin mit starkem Durchsetzungsvermögen oder ein arroganter junger Spund eines wichtigen Potentatenhauses, der sich seine Sporen verdienen möchte.

INI 10+W6 **AT** 16 **PA** 14
LE 39 **RS** 3 (Eisencap) **AU** 41
MR 6 **TP** 1W+4 (Breitschwert oder Sklaventod)

Veteran (Anzahl: 0 bis 4)

Der erfahrene Trophäenzähler und kaltblütige Kämpfer, der jede Form eines Ausbruchversuchs schon einmal gesehen hat und sie trocken kommentiert.

INI 6+W6 **AT** 15 **PA** 12 **LE** 38
RS 5 (Lederharnisch mit Helm und Zeug) **AU** 39
MR 5 **TP** 1W+6 (Brabakbengel, Morgenstern)
evtl. FK: 18 (leichte Armbrust)

Häscher (Anzahl: 2 bis 7)

Das Fußvolk: gierig wie ein Grolm, aber oft zu feige, einzeln eine sich wehrende Beute wirksam zu stellen. Ideal, um von kampfkraftigen Helden ausmanövriert zu werden, ehe die Erfahrung des Veteranen und pure Übermacht die Situation entscheiden.

INI 8+W6 **AT** 12 **PA** 11 **LE** 31
RS 2 (Waffenrock) **AU** 33 **MR** 4
TP 1W+3 (Degen, Säbel) **Peitsche:** 15
evtl. FK: 15 (leichte Armbrust, Wurfnetz)

Zitate:

»Großmütige Götter, ihr beschenkt uns zu reichlich. Schaut, was wir hier gefangen haben.«

»Komm schon, Frischfleisch! Zier dich nicht so!«

»Lasst den Dicken mir! Lasst ihn mir!«

»Niemand will euch umbringen, aber wir können's ja tun, wenn ihr darauf besteht.«

Techniken:

Peitsche: Entwaffnungsschläge sind um zwei Punkte erleichtert (Sonderfertigkeit *Entwaffnen* oder *Meisterliches Entwaffnen*).

Zwei-Mann-Wurfnetz: Ein getroffenes Opfer darf jede KR versuchen, sich mit einer *Entfesseln-Probe* + 3W6 zu befreien. Jede fehlgeschlagene Probe erhöht den Malus jedoch um 1.

Mhanadistanische Bolas: jeder Treffer 1W6 Malus auf GE und alle davon abgeleiteten Werte

Weidener Wurfgeschlingen (Lassos): jede KR, in der dem Angreifer eine KK-Probe gelingt, 2W6 Malus auf GE und sämtliche davon abgeleiteten Werte

Giftige Geschosse: Mandragora (*KO-Probe* oder 1 Minute Brechreiz), Halbgift (Malus von 3 auf MU, GE, KK, AT, PA für 1 SR), Schlafgift (Tiefschlaf nach KO Kampfrunden), Kelmon (wegen des Preises nur für die ganz harten Brocken; 4W6 SP und völlige Starre nach KO/2 KR)

Stumpfer Schlag: Häufig ausgeführt, durch Sonderfertigkeiten um 3 Punkte erleichtert; gegen halb-wehrlose Opfer mit Totschlägern und Sandsäckchen

Finten und Wuchtschläge: Die Sklavenjäger legen es darauf an, ihre Opfer eher mit ausgewählten Treffern kampfunfähig zu schlagen, als sie langsam ausbluten zu lassen.

GEFANGEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Deine Hände fühlen sich an wie totes Fleisch. Die Handwurzeln brennen. Es riecht nach Menschenschweiß und Dreck. Die Arme sind dir auf den Rücken gebunden. Holzsplinter durchschneiden die Haut. Mit trüben Augen blickst du über einen Holzbalken hinweg, in den dein Hals gespannt ist. Feuchtglänzende Köpfe und Rücken siehst du vor dir. Du bist gefangen.

Der Held steckt mit Händen und Kopfin einem hölzernen Joch, das per Eisenketten mit Vorder- und Hintermann oder -hau verbunden ist. Er trägt nur rudimentäre Kleidung, auffällige Besitzstücke und Waffen dagegen nicht mehr.

Der Sklavenzug besteht aus zwei Jochketten von je vier Gefangenen. Zwei Treiber und zwei Wächter zu Pferd treiben die stöhnenden Sklaven voran.

Offensichtlich Magiekundige werden ungern gefangen, aber natürlich nicht zurück gelassen, wenn es doch mal dazu gekommen ist. Ihnen werden die Augen verbunden, der Mund geknebelt und die Finger mit Stoff umwickelt (jede Magie ist prinzipiell um 5 bis 20 Punkte erschwert).

Wahrscheinlich jeder Held ist körperlich am Ende (LE und AU auf der Hälfte). Sklaven bekommen kaum zu essen, kaum zu trinken und werden häufig mit Fußtritten oder Wassereimern traktiert. Pro Woche Transport werden W6+2 Punkte Erschöpfung angerechnet, während die wichtigsten Eigenschaften um



je zwei Punkte sinken. Das Maximum ist nach drei Wochen erreicht: Willkommen in der Apathie des Langzeitsklaven.

Ausbruchsversuche ziehen natürlich schnell Repressalien der Wächter nach sich: "Hör zu, du Wurm! Dieser Schlag in die Kniekehlen war nur der Anhang! Deine Essensration ist gestrichen. Machst du das noch mal, verlierst du zwei Zellen. Machst du es noch zweimal, werden dich die anderen Würmer hier mittragen müssen, da du ohne Beine schwer laufen kannst!"

Als drastische Abschreckung können Sie solche Schicksale immer an anderen aufmüpfigen Sklaven demonstrieren. Permanent störenden, aber für die Sklavenfänger wertvollen Spielercharakteren werden Betäubungsmittel wie einige Tropfen Boronwein oder ein paar Krümel Ilmenblatt verabreicht (Malus von 1 auf alle Eigenschaften, *KO-Probe*, um nicht wegzudösen).

SPIELLEITERRIPP:

VERSKLAVTE HELDEN

Sklaverei bedeutet Verlust von Freiheit, Besitz und Würde. Niemand möchte dies im wahren Leben erfahren und ebenso wenig seinem Alter Ego in einer liebgewonnen Freizeitbeschäftigung zumuten. Damit die Stimmung am Spieltisch nicht ins Bodenlose sinkt und die Spieler nicht zu ungehalten auf diesen Tiefpunkt ihres Heldenlebens reagieren, hier einige Hinweise:

- Solange Ihre Helden erfolgreich in ihrem Tun sind, stören sich die Spieler wenig an Unglaublichkeiten in der

Spielwelt. Doch wehe, das Schicksalspendel schlägt gegen sie aus: Dann suchen sie kleinlichst nach Unlogik und Inkonsistenz in den Methoden, die sie dem Spielleiter offen vorwerfen, um das Blatt doch noch zu ihren Gunsten wenden zu können. Seien Sie darauf vorbereitet! Je glaubwürdiger Ihre Inszenierung einer Gefangennahme der Helden, desto eher wird sie akzeptiert.

- Konstruieren Sie die Versklavung als Folge der Tat eines (oder mehrerer) Helden: Wer jähzornig in Streit mit einer Gruppe Sklavenjäger gerät, wer alle Warnungen vor einem bestimmten Schiff in den Wind schlägt, wer sich auf tumbe Art hereinlegen lässt, hat es nicht anders verdient, als in Ketten gelegt zu werden ...

- Gestalten Sie die Gefangennahme nie nach reinem Aktiv-Passiv-Muster, in dem die Meisterfiguren alles machen und die Spielercharaktere nur erleiden müssen. Gönnen Sie jedem Helden mindestens ein letztes Aufbäumen, eine - im wahrsten Sinne des Wortes - befreiende Aktion, die ihn Zeit gewinnen lässt (kurze Flucht, Verstecken) oder aber einen Vorteil für eine spätere Situation erbringt (heimliches Mitnehmen eines Gegenstandes). Das Ergebnis ist zwar letztlich dasselbe, doch der Spieler kann ein kleines Erfolgserlebnis für sich verbuchen.

- Gönnen Sie Besitzstücken und Anhängseln von Helden ein befriedigendes Schicksal: Das kluge Pferd entgeht der Gefangennahme, der Hexenvertraute begleitet unbemerkt seine Meisterin.

Manch einzigartige Waffen und magische Gerätschaften können heimlich mitgeführt werden oder werden nur zusammen mit dem Helden weiterverkauft: "Nur er kann dieses Mordsding vernünftig verwenden." Übermächtige Artefakte, die Ihnen dagegen schon lange ein Dorn im Auge sind, verschwinden auf Nimmerwiedersehen.

- Ausbruchsversuche von Spielersklaven sind wunderschön, wenn sie vorgesehen sind — und ein Albtraum, wenn sie es nicht sind. Um die Helden von solchen Befreiungsversuchen abzuhalten, ist die Aussicht auf drakonische Strafen natürlich notwendig, aber wenig wirksam. Beschwichtigen Sie die Helden, indem Sie ihnen auf der anderen Seite Hoffnungen machen, wenn sie ruhig bleiben: Gibt es jemanden, der sie aus der Sklaverei zurückkaufen könnte? Munkelt man unter den Sklaven, dass der nächste Händler, an den sie gehen, nur sehr nachlässig seine Ware ankettet, der momentane jedoch der schärfste Hund von allen sei? Wird entsprechend fähigen Helden eine vergleichsweise erträgliche Zukunft als gefragter Facharbeiter, begehrte Gespielin oder gefeierte Gladiatorin vorhergesagt?

- Unfreiheit ist stets relativ: Zeigen Sie den Helden, dass sie selbst in Eisenkrause und Handfessel noch etwas bewirken können - wenn auch nur so weit, wie ihre Ketten reichen. Sie opfern ihre eigene Essensration für einen Verhungernenden, können sich in chaotischen Zuständen an einem Peiniger rächen oder langsam an ihrer Befreiung arbeiten.

- Die ganze Gruppe sollte nie aus der Gefangenschaft fliehen können, doch wenn dies einem Einzelnen gelingt, müssen Sie dem keine Steine in den Weg legen. Wichtig ist nur, dass er seine Mitstreiter befreien will und es ihn über Sklavenmärkte, Warenlisten und bestochene Navigatoren ebenfalls nach Chorhop zieht.

MENSCHENTRANSPORTE

»Die Blasshäute tauchen mit riesigen Hütten aus Holz aus der kalten Tiefedes Meeres auf, wo sie die Tapams der Mohaha verspeisen. Ihre braunen Schuhe sind die Haut der Mohaha, ihr roter Mohaskfl ist das Blut der Mohaha und ihr schwarzes Rauchsraut sind die verbrannten und zermahlenen Knochen der Mohaha.«

—Aberglaube der Waldmenschen

Um möglichst wenig Ausbruchversuche und Frustration seitens der Spieler zu provozieren, sollten Sie manche Zeiträume, Zwischenstationen und allzu viele Demütigungen überspringen. Ganz einfach machen Sie es sich, indem Sie an Bord des Seelenverkäufers, der die Heldengruppe verschleppt, das gefährliche *Sumpffieber* ausbrechen lassen. Die Helden verbringen die gesamte Fahrt im Delirium und können schon froh sein, dass sie die Sieche überlebt haben.

Falls die Helden nicht bereits am oder auf dem Meer versklavt wurden, bringen sie die Sklavenjäger schnellstmöglich zur Küste, wo sich ihnen der dunkle Bauch eines Schiffes öffnet.

DIE MAGNOLIE

Das Schiff, in das die Helden gebracht werden, ist eine weißgelb bemalte Potte, die unter Dröler Flagge fährt und neben Massengütern wie Reis, Weizen, Mohaska (von Waldmenschen aus Quinjabereen gekelterter Wein, der auch bei Mittelländern sehr beliebt ist) und Bauholz auch bisweilen Schmuggelware aufnimmt und halblegalen Sklavenhandel treibt.

Ein Unterdeck bietet Platz für 30 Sklaven auf Pritschen und Strohsäcken. Ein Gitter in der Decke spendet tagsüber Licht und sorgt für einigermaßen frische Luft.

Die *Magnolie* bemüht sich stets darum, dass ihre Waren frisch und wohlbehalten ihren Zielort erreichen — das gilt auch für menschliche Ware. Die Helden sind mit recht geräumigen Fuß- und Handketten an je fünf Nachbarn und die Wand gekettet. Vor der Tür zum Sklavendeck halten sich stets ein oder zwei wachende Matrosen auf.

Personen

Rigbardo du Mosthenes, Händler für allerlei Gut: Der gewichtige Schiffs- und Wareneigner ist bei fast jeder Fahrt selbst dabei. Er ist stets auf dem Sprung, eine günstige Gelegenheit zu erhaschen. Mit väterlichem Lächeln und zusammengefalteten Händen voller Goldringe offenbart er ein scheinbar weiches Herz gegenüber den Sklaven: "Willkommen an Bord, meine Lieben. Ja, ich weiß: Euch pläsiert eure Lage nicht sonderlich, doch ich muss euch nach Al'Anfa schaffen. Macht mir bitte keine Schwierigkeiten, denn ich habe einen Ruf zu verlieren. Und wem ist schon damit gedient, wenn ich wieder mit den Shurinbolzen schießen lassen muss, die euren Leib verletzen und meine Ware beschädigen ..."

Kapitänin Hellinore Serpolet hat stets den Blick zum Horizont gerichtet und will nichts von lebendiger Ware wissen: "Sklaven? Wir haben doch keine Sklaven an Bord!"

Uselbo, Wächter: Der gute Armbrustschütze zeigt gerne sein Können und schildert den Sklaven ständig eindringlich, durch welche Körperteile er bei Widerstand oder Aufruhr seine Bolzen jagen würde.

Die Sklaven sind größtenteils bereits seit langer Zeit in einem unfreien Verhältnis: verkaufte Leibeigene, Diener, Zwangsverpflichtete oder Sträflinge, dazu einige Sklaven der dritten Generation, die kürzlich von ihrem Besitzer veräußert wurden und der Meinung sind, dass die Sklaverei aus Vorsehung geschehe: "Die Götter haben entschieden, dass wir Sklaven sein sollen."

Szenen auf der Magnolie

- Zu einem geeigneten Zeitpunkt werden die Helden vom Joch befreit und — für dauerhafte Gefangenhaltung — in Eisen gelegt: Halsringe, Hand- und Fußschellen werden zusammengeklappt und dann mit einem glühenden Eisenstift vernietet.
- Die Sklaven erhalten täglich Wasser und Pferdebrod oder Hafererschleim.
- Unter den Sklaven kommt es wegen einer Lappalie zu einer Schlägerei, bei der plötzlich ein Messer aufblitzt, das ein Gefangener hat mitgehen lassen. Im Trubel fuchtelt Uselbo mit seiner Armbrust herum und droht panisch, alles zu erschießen, was sich bewegt. Die Helden müssen zwischen verblutenden Opfern, zornigen Tätern und einer ängstlichen Wache vermitteln und eine Eskalation verhindern.
- Nach zwei Wochen Fahrt auf der langsamen Potte kränkeln manche Sklaven. Der Bordarzt lässt alle nackt antreten und Runden auf dem Oberdeck laufen. Wer zu erschöpft ist, soll an der nächsten Anlegestelle — einem gefürchteten Piratennest — billig verschachert werden.
- Vor einem Land, das Sklavenhandel nicht billigt, kommt ein Zoll- oder Kriegsschiff längsseits und inspiziert das Schiff. Wenn die Helden unter großen Mühen auf sich aufmerksam machen konnten, müssen sie jedoch leider feststellen, dass der Kommandant des vermeintlich rettenden Schiffes eine große Flasche und einen Sack mit klimperndem Inhalt von Rigbardo erhält und die *Magnolie* weiterfahren lässt.

SKLAVENAUKTION

Unvermeidlich landen die Helden auf einem großen Sklavenmarkt, wo sie zum Verkauf stehen. Je nach dem Ort ihrer Gefangennahme kann dies Mengbilla, Khunchom, vor allem aber Al'Anfa sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht auf einem Holzpodest und blinzelt gegen die Sonne zu Zuschauertribünen, wo sich unter Sonnenschirmen und Pfauenwedeln die Reichen versammelt haben, um zu bieten und zu kaufen. Die Ansehnlicheren unter euch stehen halb nackt da, die Haut eingeölt. Die anderen wurden gemäß ihrer vermutlich geeignetsten Verwendung herausgeputzt. Eure Haare sind geschnitten. Im Nacken spürt ihr die Wächter mit dem Großen Sklaventod stehen. Scheinbar willkürlich hat euch ein Handlanger eine leuchtende Farbe auf die rechte Schulter gepinselt: Rot, Blau oder Gelb. Ein Auktionator mit hohem Turban lässt seine tausendfach erprobte Stimme über den Markt schallen, nur gestört vom Lärm anderer Verkaufsstände. Mal dekadent ruhig, mal tulamidisch lauthals werden die Gebote abgegeben und die Macht über einen Menschen übertragen.

Bevor die Helden an der Reihe sind, gehen vor ihren Augen andere Sklaven an den Höchstbietenden: drei gefügige Feldsklaven für die Kukrisgewinnung (zu je 130 Dublonen), ein novadischer Hüne, der sich aufbäumt und an seinen Ketten zerrt, bis ihn die Wachen niederschlagen (400 Dublonen), ein Mohamädchen, das von seiner Mutter getrennt wird (190 Dublonen) und ein ergrauter Hausdiener (120 Dublonen).

Gönnen Sie dann den Spielern die Veranschlagung hoher Erstgebote für die Helden: Ein handwerklich begabter Charakter wird als 'meisterlicher Facharbeiter' angepriesen und soll mindestens 450 Dublonen erbringen. Einem gut aussehenden Helden werden große Fähigkeiten als Liebhaber angedichtet (350 Dublonen); offensichtliche Muskelpakete sollen ihre Kraft beweisen und gelten als geeignete Schwerarbeiter oder gar Gladiatoren (250 bis 600 Dublonen).

An den Helden sind folgende Käufer interessiert (die es sich auch nicht nehmen lassen, über Schergen Konstitution, Zähne, Muskeln und Kurven der Ware zu überprüfen):

- eine Magierin, die ständig etwas von "sanguinischer Affinität" und "passablem Corpus" murmelt. (Investierfreudigkeit: 18, Geldmittel: W6 x 100 Dublonen)
- ein von vielen Lakaian umgebener, fetter Großhändler, dessen Gesicht unter seinem Schirm nie zu erkennen ist und der seine Gebote nur mit minimalen Gesten abgibt. (Investierfreudigkeit: 14, Geldmittel: 2W20 x 100 Dublonen)
- eine sadistische Kleinwüchsige, die herumbrüllt, dass sie unbedingt noch Leute für ihre Mine benötigt — ganz gleich was für welche. (Investierfreudigkeit: 16, Geldmittel: W6 x 100 Dublonen)
- ein sich offensichtlich langweilender junger Grande, der wohl aus purer Laune einen Einkaufsbummel auf dem Sklavenmarkt einlegt (Investierfreudigkeit 10, Geldmittel: W20 x 100 Dublonen)
- ein radebrechender tulamidischer Händler und Spekulant, der gute Ware möglichst billig erwerben will. (Investierfreudigkeit: 14, Geldmittel: 2W6 x 100 Dublonen)

Je nach Geschmack können Sie den Verlauf der Auktion vorher planen, einfach improvisieren oder aber den Würfeln überlassen. Für den letzteren Fall haben wir oben Werte angegeben. Ermitteln Sie in diesem Fall bei jedem der anwesenden Bieter pro Bietrunde mit dem W20 die Investierfreudigkeit. Gelingt die Probe, erhöht der Bieter (z. B. um die gewürfelte Zahl). Misslingt die Probe irgendwann oder übersteigt der Preis die vorhandenen Geldmittel des Bieters, steigt er aus. Wenn alle Bewerber auf eine Erhöhung verzichten, erhält das letzte und höchste Angebot den Zuschlag.

Wenn Sie Ihrer Gruppe zutrauen, die Situation mit genügend Distanz zu betrachten, können Sie auch die Spieler zeitweilig in die Rolle der Auktionäre schlüpfen lassen, um so eine lebendigere Auktion zu erleben.

Ganz gleich, wer die Helden erwirbt — versichern Sie Ihren Spielern anschließend: "Na, da habt ihr aber Glück gehabt, dass ihr gerade an den und nicht an die anderen geraten seid ..."

Je nachdem, wer die Helden erworben hat, gestalten sich die nächsten Stunden für die Gruppe unterschiedlich. Letztlich ist der neue Besitzer jedoch von seiner Ware enttäuscht oder muss sie aus unvorhergesehenen Gründen veräußern. Und so gelangen die Gefangenen auf das Deck der *Krakon*, die nach dem Blut vieler Sklaven riecht, die hier ihr Leben verloren haben.

DIE KRAKON

Unter der dunklen Takelung mit den Piratenflaggen knarrt das Holz einer kleinen Karracke, die schon viele Seemeilen hinter sich gebracht hat. Die zwielichtige Besatzung kennt nur eine Transportware: Menschen.

Wie Vieh werden die Sklaven unter Deck eingepfercht - je mehr desto besser. Bis zu 200 Sklaven müssen sich hier die stickige Luft in völliger Dunkelheit teilen. Die engen Ketten rauben einem den Atem, ebenso wie die Notdurftkübel, in die manchmal Kinder fallen und fast ersticken.

Die *Krakon* ist das, was die Meridianer auf Brabaci als *tumba* bezeichnen: Sarg. Der Seelenverkäufer schert sich wenig um die Ware, die größtenteils aus frischem Raub- und Wildfang besteht. Billig an der Regenwaldküste oder im Land der Ersten Sonne erworben, sollen die Sklaven woanders hohe Preise erzielen. Ihre Überlebenschance ist gering. Haie folgen dem Schiff manchmal monatelang.

Personen

Kapitänin Bastudina Eisenhand: Ihre Hartherzigkeit wird nur noch von ihrer Goldgier übertroffen. Die weißhaarige Charypterin statuiert Exempel an Sklaven, reißt aus reiner Freude am Leid ihrer Opfer Familien auseinander und soll gerücheweise sogar Menschenfleisch essen - jedoch stets mit Silbermesser und -gabel.

Dorgon: Der zuständige Sklavenmeister und Peiniger achtet stets darauf, dass die Gequälten nicht das Bewusstsein verlieren, während er sie die Neunschwänzige Katze spüren lässt. Nachts schleift er gerne eine Sklavin in seine Kajüte, um sich an ihr zu vergehen.

Sklaven befinden sich zu Anfang nur wenige an Bord (wie die Helden Transporte von einem Hafen zum nächsten), doch Verhandlungen mit sklavenfangenden Waldmenschenstämmen und Piraten füllen den Wanst des Schiffes immer mehr mit dem 'Roten Gold': zumeist weinenden, schreienden und sterbenden Wilden, die kein Wort Garethi verstehen. •

Schwester Kelsine: Die Akoluthin der Peraine wurde von den gottlosen Sklavenfängern des Schiffes - ungeachtet ihres Standes - aus einem aranischen Kloster geraubt. Sie spendet anderen Gefangenen Trost, betet, gibt ihre Essensrationen her und fällt schließlich dem Zorn Dorgons zum Opfer, als sie sich vor eine zu bestrafende Waldmenschenfrau wirft. Einem Helden, zu dem sie Vertrauen fasst, berichtet sie von ihrem Tagebuch, in dem sie all das erlebte Elend festhält. Für ihr Buch hat sie ein Versteck unter den Planken.

Szenen auf der Krakon

- Auf dem Weg zum drohend aufragenden Schiff befinden sich die Helden allein im Beiboot mit zwei Sklaventreibern. Doch es ist unmöglich, den Ausbruch auf dem schwankenden Gefährt ohne Absprache zu koordinieren. Denken Sie in solchen Momenten daran, dass am Spieltisch wirklich nur das gesprochen wird, was auch die Helden untereinander besprechen können.
- Das Essen auf dem Schiff ist knapp. Nur jeder Zweite bekommt willkürlich eine Handvoll Reisbrei. An manchen Tagen wird nicht einmal Wasser hereingegeben, während die Hitze unerträglich ist. Manche Sklaven streiten um das Essen, andere haben sich resignierend zurückgezogen.
- Dorgon duldet keinen Aufstand und macht sich schnell bei

den Helden einen Namen: "Hey, Joruk, verpass dem Blonden mal 'ne Abreibung mit dem Eisernen Besen!" - "Aber ich habe nichts getan" - "Eben. Dann kannst du dir ja ausrechnen, was geschieht, *wenn* du was machst."

- Nach einer Woche werden die ersten frischen Sklaven dutzendweise aufgenommen. So lange sich das Schiff in Küstennähe aufhält, ist die Fluchtgefahr am größten, so dass bei der Essensausgabe überall gezogene Klingen und gespannte Sehnen das Bild beherrschen. Wenn die *Krakon* wieder in See sticht, erhebt sich unter den Waldmenschen ohrenbetäubendes Heulen und Kettenrasseln: Sie glauben, dass die Blasshäute sie direkt ins kalte Totenreich entführen.
- Auf hoher See wird wegen mangelnder Vorräte 'Frachtgewicht reduziert'. Kapitänin Bastudina lässt einige zusammengekettete Sklavenreihen an Deck kommen, begutachtet die Erbärmlichen kurz und deutet schließlich auf einige Reihen. Der Erste wird mitsamt Eisenbeschwerung über Bord geworfen, sein Gewicht zieht die anderen quälend langsam hinterher ...
- Während eines Sturms oder des Angriffs einer thorwalschen Otta können sich die Helden an Dorgon rächen: Er muss im Sklavenquartier bei schaukelndem Seegang ein Leck begutachten und verliert das Gleichgewicht.
- Fluchtversuche auf der furchterlichen *Krakon* können durchaus erfolgreich sein: In diesem Fall befindet sich das Schiff bereits vor der Küste Chorhops, die die Abenteurer mit größter Mühe erreichen. Hier kommen sie vom Regen in die Traute und werden als Strandgut von den Einsammlern *des Jeslam ben Sharif* aufge-

lesen. Andernfalls kauft er sie rechtmäßig, während das Schiff vor Chorhop auf Außenreede liegt.

ZU GAST BEI JESLAM BEN SHARIF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder verkauft. Euer neuer Besitzer und drei Untergebene stehen euch gegenüber. Aus einem feisten Gesicht starren euch die zwei Augen eines kahlköpfigen Novadi an. Zahllose Metallbändchen klingen an seinen Armen und in seiner teuren Seidenkleidung. "Schau, schau, dies ist unsere neue Ware. Bei Rastullahs Lockenpracht, ihr sollt wissen, dass ihr fortan Jeslam ben Sharif gehört."

Ergreift in eine Tasche und holt einen Würfel heraus.

"In diesem Krug ist bester Zyklopenmost, doch leider gibt es nur einen. Derjenige soll ihn bekommen, der die höchste Zahl würfelt, die anderen aber sollen erst morgen wieder zu trinken bekommen!"

Der Ebenholzwürfel kullert auf euch zu.

Der neue Herr der Helden, der sie im Phex oder Peraine erwirbt, ist ein besessener Glücksspieler, der gerne den Reiz des Würfels, des Alles oder Nichts sucht. Immer wieder befragt er abergläubisch Karten und Würfel vor Entscheidungen, denkt sich immer neue Spiele aus, mit denen er seine Untergebenen zu höchsten Einsätzen zwingt.

ABENTEUERPUNKTE

Versklavt zu werden ist eine Erfahrung, die man so bald nicht vergisst: Verteilen Sie an jeden Helden **70 bis 110 Abenteuerpunkte**. Wer sich in diesen Talenten besonders hervorgetan hat, kann eine Spezielle Erfahrung in *Fesseln/Entfesseln* oder *Selbstbeherrschung* gemacht haben. Negativ ist jedoch, dass die Enge auf den Sklavenschiffen zur Klaustrophobie führen könnte. Jeder Held würfelt mit einem W20. Bei 19 oder 20 erhält er den Nachteil **RAUMANGST** mit einem Wert von W6.

DIE GROßE LOTTERIE

Das Schicksal hat die Abenteurer ins Dunkel der Unfreiheit gerissen und nach Chorhop gezerrt, der Stadt des Glücks. Hierher blickt das Auge des Phex, so heißt es. Und der Gott der Glücklichen und Tüchtigen hat nicht vergessen, dass die Helden in der Vergangenheit Gutes getan haben und in der Zukunft noch Großes bewerkstelligen sollen. Plötzlich spricht das Los und katapultiert sie von den Geringsten zu den Mächtigsten der Stadt.

EINE LETZTE CHANCE

Nachdem die Helden in die Gewalt des Sklavenmeisters Jeslam ben Sharifs gekommen sind, werden sie in ihre neue Behausung geschleppt.

Hundeleben

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Immer noch seid ihr aneinander gekettet. Mitgezerrt von euren bewaffneten Wächtern betretet ihr durch einen run-

den Torturm eine Stadt aus weißen Lehmziegelbauten und Marmor: Chorhop, den Stern am Südask. Unter den grauen Regenwolken, die sich zwischen den schieferblauen Weiten des Askanischen Meeres und den fernen Hängen des Regengebirges sammeln, lärmt und frohlockt eine Stadt, die scheinbar nur das Vergnügen kennt: Feste in den Gartenanlagen palastartiger Herrenhäuser, der Geruch süßen Zuckerwerks aus Backstuben, die Jubelrufe der Gewinner in den Spielhäusern. Selbst ärmliche Kinder haben in den Straßentaub ihr Spielfeld gezeichnet, auf dem sie Kiesel hin- und herbewegen.

Aber ihr wisst am besten, dass dieser Reichtum auf dem Rücken von Sklaven errichtet wird. Früchte von unentgelteter Arbeit der Rechtlosen, wie sie auch euch nun bevorsteht. Ihr seht verhärmte Werftarbeiter auf dem Weg zum Hafen, Lastsklaven und Plantagenarbeiter, die zum beginnenden Abend ihre modrigen Quartiere aufsuchen. Ein Hundeleben.

Assid, euer hakennasiger Treiber, lässt vor einem ummauerten Anwesen Halt machen und macht eure Kette an einem

Eisenring fest, ehe er sich anschickt, mit den anderen Wächtern hineinzugehen.

"Nur die Ruhe, gleich gibt es Maisbrot und Mus. Und nicht weglaufen!", grinst er und verschwindet.

Während die Helden einige Momente alleine vor der Villa Jeslams ausharren, einseitig an die Mauer gekettet, beobachten sie, wie sich in der Straße ein mächtiger Kampfhund mit Domenhalsband von seinen Lederfesseln befreit. Unweit spielt ein vielleicht fünfjähriges Mädchen. Schnell hat der Hund das Kind entdeckt, knurrt es an und verfolgt das weinende und flüchtende Mädchen, das sich hinter die Helden rettet.

Die Helden können mit ihrer Kettenreihe dem aggressiven Tier den Weg versperren, sind jedoch selbst in ihren Kampffähigkeiten eingeschränkt: Es ist nur Waffenloser Kampf mit Abzügen von je 3 Punkten auf INI und AT/PA möglich. Wollen zwei Helden den Hund mit der Kette gemeinsam in die Mangel nehmen, muss beiden eine GE-Probe +4 gelingen, dem Hund die PA hingegen misslingen. Solange der Köter festgehalten wird (gelungene KK-Probe je KR), kann er nur noch jede zweite KR eine AT ausführen und erhält W6 SP/KR, bis er sich befreit oder zu Tode gewürgt wird.

Zornbrechter Bluthund

INI 10+W6	AT 12	PA 2	TP 1W+2	DK H
RS 1	LE 20	AU 50	KO 8	MR 4
GS 10	GW 4			

Kaum, dass die Kleine in Sicherheit ist, kommen auch die Wachen zurück und prügeln zunächst wahllos auf Helden und Hund ein, ehe sich die Lage klärt. Das gerettete Mädchen mit Namen *Phelippa Panettone* ist die Tochter eines reichen Zuckerbäckers und Freundes von Jeslam ben Sharif. Der Novadi lässt die Gruppe vor das Haupthaus kommen und zeigt sich beeindruckt von ihrem Mut. Darum sollen sie noch eine letzte Möglichkeit erhalten, ihre Freiheit wiederzugewinnen: "Morgen ist der erste Frühlingsvollmond, der Tag der Großen Lotterie. Hört und staunt, ihr Barbaren: An diesem Tag wird sich Phex aus jedem, der gewillt ist, 1.000 Goldstücke oder seine Freiheit aufs Spiel zu setzen, die Herrscherriege Chorchops für ein Jahr erkünnen. Ich gewähre euch die Gnade, an dieser Lotterie teilzunehmen. Wer gewinnen sollte, dem schenke ich die Freiheit. Wer aber verliert, der bleibt mein Sklave auf immerdar!"

Gerüchte im Sklavenverschlag

Die Nacht verbringen die Helden in einer Zelle des Sklavenstalls, deren einzige Einrichtung aus ein paar Strohhaufen und einem Fäkalieimer besteht. Im selben Haus des Anwesens sind auch die Sklavenwächter untergebracht. Drei andere Zelleninsassen — ältere Oijaniha-Sklaven, die schon seit langem für Jeslam arbeiten — können ihr wenig Wissen und Halbwissen zur Großen Lotterie beitragen.

Legen Sie den Sklaven einen Gerüchtebrei aus Wahrheiten, Übertreibungen und Aberglauben in den Mund, der Ihre Helden dem morgigen Tag zwischen Bangen und Hoffen entgegensetzen lässt.

- "Sie sagen, der Glücksmann bestimmt über das Los. Aber das stimmt nicht: Sie täuschen nur und bestimmen selbst."
- "Du verkaufst deinen Tapam bei der Großen Lotterie. Wer gewinnt, frisst die Tapams aller. Die Lose sind aus den Knochen der Verlierer geschnitzt."
- "Wen das Los erwählt, darf herrschen, bis die Krabben wieder den Frühlingsmond begrüßen. Bis dahin lebt der Herrscher wie ein König, doch danach wird er gerichtet wie ein Ausgestoßener und verliert für jede falsche Entscheidung seines Jahres ein Ohr, die Nase, die Zunge oder ein Auge."
- "Wer erwählt wird, der wird frei sein. Der Herr spielt. Aber das tut er mit großem Ernst. Ich wünsche euch Glück. Wenn einer von euch erwählt wird: Vergesst nicht, was ihr gewesen seid, und denkt an unseresgleichen."

ALTERNATIVER EINSTIEG

Die Versklavung der Helden macht den Unterschied zwischen Machtlosigkeit und Macht am stärksten deutlich. Wenn Sie jedoch Helden in der Gruppe haben, die sich nicht für ein wochenlanges Dasein als Gefangene eignen, können Sie die Gruppe auch anders vor die Lostrommel der Großen Lotterie manövrieren:

- Chorchop wird von fast jedem Schiff angelaufen, das das Askanische Meer durchquert - und es kann durch Proviantaufnahme, ungünstige Wetterlage und Probleme mit dem Hafenprätor auch länger dort festsitzen. Die Gruppe kann sich auch gezielt auf den Weg nach Chorchop machen: Weil es ein Paradies für Glücksspieler sein soll, weil sie für den Hesinde-Tempel zu Kuslik irgendetwas über die Mohaha herausfinden sollen oder wegen einer Pilgerfahrt zum örtlichen Phex-Tempel.
- Die Helden spielen mit einem betrunkenen Edelmann eine Partie Fünfas. Die Beträge schaukeln sich in die Höhe, bis der Gegner sein Los von der Großen Lotterie setzt - und verliert.
- Eine fahrige, ältere Tuchhändlerin aus Drol wirbt die Helden an, sie nach Chorchop zu begleiten. Dort gibt sie nicht weniger als 8.000 Goldstücke aus, um die Große Lotterie endlich zu gewinnen (sie hat es immer wieder vergeblich versucht). Schließlich wird ihr Los gezogen — und sie stirbt vor Aufregung am Herzschlag, noch bevor sie ihr Elfenbeinplättchen hochhalten und "Hier!" rufen kann ...
- Die Helden kratzen selbst die erforderlichen 1.000 Dukaten für ein Los zusammen und spielen aus purer Lust am Risiko. Vielleicht haben sich auch zuvor die Sterne oder ein Handleser günstig dafür gezeigt. Oder aber: Die Helden setzen ihre Freiheit, was letztlich auf denselben Einstieg herauskäme.

DAS SPIEL DER SPIELE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es blendet dich. Die Morgensonne? Nein, ein glühendes Stück Brandeisen, direkt vor dein Gesicht gehalten. Dahinter grinst Assid dich schief an: "Bald wirst du das hier zu spüren bekommen, du Abschaum! Das Brandmal für Jeslams Besitz. Die Große Lotterie wird ihr Urteil fällen und euch unauslöschlich zu seinen Sklaven machen! Hoch mit euch, Pack!"

In Begleitung Jeslams, Assids und dreier Wächter werden die Helden in das Zentrum Chorhops geführt, zum Haus der Spiele. Es ist mitten in der Nacht. Der Vollmond steht groß und weiß nahe dem Zenit und überstrahlt die Sterne. Die halbe Stadt ist auf den Beinen und will das Ereignis miterleben - und wissen, wen es im kommenden Jahr bestechen muss. Nähren Sie Befürchtungen der Helden, dass heute endgültig ihre letzte Stunde als freie Frauen und Männer geschlagen hat. Vorbereitungen Einzelner zur Flucht aus den Ketten (mitgeführte Nadeln, versteckte Waffen ...) können heute durchaus Erfolg haben. Hauptsache, wenigstens ein Held bleibt zurück.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wo der Mondenschein von vielen bunten Fackeln und Laternen verdrängt wird, erhebt sich das Haus der Spiele, vor dem sich die Menschen versammeln. Abenteuerlich gekleidete Türsteher lassen niemanden passieren — mit Ausnahme einiger respektvollender Personen, die von Günstlingen und Lakaien umgeben sind: die reichen Teilnehmer. Weniger ansehnlich sind die ärmlichen und zwielichtigen Gestalten, die ebenfalls einzeln in das rauchschwängere Innere gelassen werden: die verzweifelte Teilnehmer. Steinbildnisse von Füchsen blicken neckisch lachend auf euch herab, als euch eure Wächter durch das Portal treiben. Geruch von Zimt und Sandelholz umweht euch hier drinnen. Ihr habt einen großen Saal mit weichem Teppich betreten, überall lärmten Menschen, hasten Diener, prosteten sich Spieler zu. Jeslam setzt sich auf einen gepolsterten Hocker. Ihr müsst weiterhin stehen und euch ruhig verhalten.

Ihr habt einen freien Blick auf die Empore, wo die Lostrommel alle Aufmerksamkeit auf sich zieht: ein mächtiger Krug aus Chalzedon, darin die Elfenbeinplättchen - Entsprechungen zu den Losen, die allerlei Teilnehmer aufregt in der Hand halten. Mit sich empor schraubender Flöten- und Paukenmusik betreten schließlich die bildhübsche Glücksfee

und ein kleiner Ausrufer mit übergroßem Dreispitz die Empore. Geübt beginnt das Männchen zu sprechen: "Willkommen, ihr Vermögenden und Verwegenen, zur Großen Lotterie! Dies ist der Tag des Glücks. Dies ist der Tag, da wir wiederum ein Jahr des Schicksals unserer Stadt in die Hände des Gottes legen. Dreht die Lostrommel!"

Jeslam verteilt süffisant die Lose an die Helden, die er für sie erstanden hat: die 18, die 25, die 61 (je nach Heldenanzahl auch noch die 21 und die 43).

An der Lostrommel steht seit Jahren *Melyssa di Zeforika*, Glücksfee und Unschuldssymbol der ganzen Stadt, zudem die Tochter des Vogtvikars Adnan.

Der kleine Ausrufer erweist sich als bester Unterhalter und präsentiert mit rollender Stimme möglichst wortreich und spannend die neun Ziehungen der einzelnen Posten, die stets von einem Aufjauchzen oder Jubelgeschrei

begleitet wird. Kandidaten knabbern sich vor Anspannung die Finger blutig, springen ständig auf und setzen sich wieder oder zählen genüsslich ihre vier, sechs oder zehn Lose.

- Das Amt des Obersten Kadi: Losnummer 17. Ein kompakter, bärtiger Mann im Umhang (*Blaphesto Nurriconi*) ruft gelassen: "Hier!" Anerkennendes Raunen geht durch die Menge.
- Das Amt der Kriegsprätorin: Losnummer 5. Ein animalischer Triumphschrei folgt von einer fast kahlgeschorenen Frau mit sichtbar viel Mohablut in den Adern (*Tetaka Arupanaq*), die militärisch knapp ihr Los vorzeigt.
- Das Amt des Prätors der Spiele: Losnummer 79. Keine Reaktion. Gerade will die Glücksfee ein weiteres Los ziehen, als ein junger Geck, nur halb bekleidet, offenbar Liebfelder (*Leon ya Pestero*), in den Saal stürmt und "Hier!" ruft. Applaus und abschätzige Blicke.



- Das Amt des Meisters der städtischen Kloake. Demonstratives Gähnen bei den Chorhopern, allgemeines Murmeln und Blicke zu einer trübselig dreinblickenden Frau (*Marizia Delaplana*). Losnummer 24. Geknickt schreitet die etwas verwahrloste Frau nach vorne und zeigt ihr Los vor.
- Das Amt des Almosars. Alles horcht auf. Es geht um den einträglichsten Posten. Losnummer 37. Eine ältere Dame, Brabaker Juwelierin (*Zerradia du Berillis*), jauchzt auf und stapft majestätisch nach vorn. Finstere Blicke verfolgen sie.
- Das Amt des Hafenprätors: Losnummer 28. Wieder erhebt sich der Mann im Umhang, hält sein Los in die Höhe und ruft "Hier!" Applaus für den zweiten Posten Nurriconis.
- Das Amt des Würfelmeisters: Losnummer 66. Ein alter Seemann (*Trom*), der seine Freiheit verpfändet hat, ruft: "Ich habe es! Es muss hier irgendwo sein!", und sucht panisch in seinen Klamotten - bis er es endlich findet.
- Das Amt des Zoll- und Handelsprätors: Losnummer 9. "Rastullah ist groß!", ruft ein Novadi (*Rastfan ihn Thabarullah*) und prescht mit seinen Los hervor. "Nun lasst uns die heilige Neun vervollständigen!"

Hintergrund: Die Lotterie

Der Brauch der Großen Lotterie ist erst etwa hundert Jahre alt. Nach der wiederholten Plünderung der Stadt durch Thorwaler hatte Phex seinem Oberpriester *Sarkisian Zeforika* eine Vision geschickt, der zufolge das Schicksal Chorhops künftig von den Entscheidungen des Glücksgottes abhängen soll. Seitdem werden an jedem ersten Frühlingsvollmond 1.000 Dukaten oder die Freiheit für ein Los gesetzt, das dem Gewinner ein Jahr die Herrschaft als einem von neun Ministern bringen kann.

Die Chalzedontrommel soll eine Kultvase des Phex-Tempels sein, die Elfenbeinplättchen und Pergamentlose sind dagegen aus einem weißen Elefanten gefertigt, der einst vor der Stadt erlegt wurde.

Die Große Lotterie lockt auch viele Fremde an. In diesem Jahr wurden durchschnittlich viele, nämlich 89 Lose verkauft: Allein 51 davon befinden sich in den Händen von 16 reichen Chorhopern, weitere 23 gehören 13 vermögenden Fremden und die verbleibenden 15 haben sich zahllose Seebären, Trunkenbolde und andere Elendsgestalten für ihre Freiheit geben lassen. Diese Verteilung hat in fast jedem Jahr dafür gesorgt, dass die Fäden der Stadt von den Chorhopern

selbst gezogen wurden — oder von den Zeforikas im Hintergrund. Das Schicksal der versklavten Teilnehmer übernimmt in jedem *Jahr Jeslam ben Sharif* (weswegen er es sich leisten kann, die Helden als Einsatz zu nehmen), der dafür hochdotierte Abgaben an das Haus der Spiele entrichtet.

DAS NEUNTE LOS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit jeder Ziehung hat der hakennasige Assid eure Ketten ein wenig enger gefasst. Die braungelockte Glücksfee in ihrem hauchdünnen Kleid schreitet zur letzten Ziehung.

"Das Amt des Schutzprätors!", posaunt der Ausrufer und wedelt mit den Armen. "Wer wird uns in diesem Jahr vor dem Gesindel behüten?"

Die Trommel dreht sich, die Hände der Glücksfee fassen ein weißes Elfenbeinplättchen.

"19!", haucht sie. Jubel in einer Ecke des Raumes. Das war es für euch. Assid will euch gerade wieder wegzerren, als sich die Glücksfee korrigiert: "Oh, Verzeihung. Es war falsch herum gehalten. Die Nummer einundsechzig!"

[HELD] blickt auf sein Los und sieht die Ziffern: eine sechs vor einer eins.

Jeslam ist fassungslos, denn letztlich hat er nicht mit so viel Glück für die Helden gerechnet. Der Gewinner wird von seinen Fesseln befreit und muss sich mit heranstürmenden Gratulanten (die sich alle besonders gut mit dem neuen Gardenchef stellen wollen) auseinandersetzen. Assid versucht, die anderen Helden eiligst wegzuzerren. Ob es bereits hier gelingt, alle Helden der Gruppe aus der Gefangenschaft zu befreien, hängt von ihrer Reaktion ab. Vielleicht hat der neue Schutzprätor so viel populistisches Geschick (*Charisma, Überreden*), hier und jetzt einen finanziellen Patron zu finden, der seine Gefährten freikaufte; vielleicht können sich die Versklavten auch geschickt ihrer Ketten entledigen.

Mit einem Kuss, den Melyssa Zeforika jedem Glücklichen gibt, endet die Große Lotterie. Fast jeder Gewinner macht nun mit einem großen Fest oder Umtrunk die Nacht zum Tage. Der Held kann sich vor Einladungen kaum retten und wird erst in den frühen Morgenstunden zu seinem zukünftigen Anwesen und in sein Bett gebracht. Erwachen wird er als Herr von Chorhop.

DER PRÄTOR ALLEIN ODER: WAS MACHE ICH ALS SPIELLEITER DERWEIL MIT MEINEN ANDEREN SPIELERN?

Wenn der Held, dem die Prätorwürde zuteil wird, seine Kumpanen nicht gleich bei der Großen Lotterie befreit, haben Sie als Spielleiter ein Problem: Sie werden in den nächsten 60 oder mehr Minuten viel Spielspaß haben — und zwar mit einem Ihrer Spieler, während die anderen dabei nur zuschauen können. Da es aber schade wäre, die Einführung des Prätors erzählerisch zusammenzufassen und nicht auszuspielen — um so den anderen Spielern die Wartezeit zu verkürzen —, sind Sie gut beraten, es

möglichst so einzurichten, dass alle Helden die Amtserhebung ihres Freundes gemeinsam erleben und feiern können. Selbstverständlich sollten Sie als Spielleiter Ihren Spielern nicht vorschreiben, was diese zu tun und zu lassen haben. Aber ein Wink mit dem Zaunpfahl kann nicht schaden: So könnte Jeslam zum Beispiel hämisch anmerken, dass dem neuen Prätor zwar nun eine aufregende Nacht bevorstehe, den restlichen Helden aber eine umso entbehrungsreichere.

BEFREIUNG AUS DER SKLAVEREI

Falls sich die versklavten Helden nicht schon während der Großen Lotterie aus ihren Ketten befreien konnten, ist es nun an der Zeit für den Schutzprätor, seine Gefährten aus der Knechtschaft zu retten - so viel Kameradschaftsgeist sollte er besitzen. Sklavenhändler Jeslam befürchtet bereits, dass sein einstiger Besitz über seine Zeit als Sklave derart erbost ist, dass er seine Freunde mit der Macht der Stadtgarde auslösen will. Um seinen Verlust möglichst gering zu halten, wird er sofort versuchen, die restlichen Helden schnellstmöglich zu Schleuderpreisen zu verkaufen. Da der Prätorheld mit seiner Ernennung erst einmal aufgehalten wird, sollte ihm das auch gelingen.

Held 1: Bei Jeslam ben Sharif

Jeslam empfängt den Schutzprätor zuvorkommend auf seinem Anwesen. Er gibt bereitwillig Auskunft darüber, wem er die anderen Helden verkauft hat. Nur bei einem stockt er ein wenig und behauptet, dass er entkommen sei und derzeit zwei Sklavenfänger hinter ihm her sind (eine *Menschenkenntnis-Probe*+6 enttarnt das als Lüge). Tatsächlich konnte er diesen Helden noch nicht verkaufen. Er wird gerade in seiner Zelle für den Markt auf Campo Arenal hergerichtet.

Wenn seine Lüge schließlich auffliegt, verlangt Jeslam einen 'Freundschaftspreis' von 200 Dukaten für diesen letzten Helden, lässt sich aber auch mit wenigen Drohungen so schnell einschüchtern, dass er mit dem Preis runtergeht — bis auf 0.

Held 2: Hinter Seidentüchern

Der Wesir der königlichen Kurtisane *Yezemin al Kirachin* hat einen weiteren Helden erstanden. Beim Palast der Frau angekommen (siehe Seite 58), führt sie der weißbärtige Wesir zu ihrem Freund, der in eine feine Toga gekleidet ist und sich gerade den Magen vollschlägt (immerhin dessen erste gute Mahlzeit seit seiner Gefangennahme) - eine Kräftigung, bevor er seinen Dienst als Masseur und Geschichtenerzähler aufnehmen soll. Der Wesir ist nicht bereit, den Helden gehen zu lassen — weder Geld noch vorgehaltene Waffen beeindrucken ihn.

Bevor die Lage eskaliert, erscheint die vollends verschleierte Hausherrin samt zweier Dienerinnen, stiftet mit warmer Stim-

me Frieden und schenkt dem Helden die Freiheit, wenn ihr binnen drei Tage ein gebührender Ersatz gebracht wird.

Held 3: Feldsklave

Ein weiterer Abenteurer ist zwei Meilen vor Chorhop auf einer Kukris-Plantage zu finden, die *Blaphesto Nurriconi* gehört. Mit Haumessern muss hier der Held von Baumreihen leicht giftige Rankkianen schlagen. Der Aufseher und die Wächter erweisen sich als stur, wollen keinen Sklaven aus ihren Diensten entlassen: "Die Tagesproduktion darf nicht gefährdet werden."

Sie versprechen aber, das Gesuch des Schutzprätors dem Plantagenbesitzer vorzutragen — in einigen Tagen.

Blaphesto Nurriconi ist derzeit nur schwer zu erreichen und vertröstet seinen Amtskollegen auf einen späteren Zeitpunkt. Er erkennt, wie wichtig dem Schutzprätor dieser Sklave ist und schenkt ihm diesen - jedoch nur gegen einen später zu leistenden großen Gefallen, der dem Helden den Kopfkosten könnte.

Die Helden können sich auch entschließen, ihren Gefährten nachts zu befreien: Dazu muss eine Palisade überwunden (*Kletter-Prob*+5, W6 SP durch Spitzen bei Misslingen), wachen den Zornbrecher Bluthunden aus dem Weg gegangen (Werte siehe S. 12) und die Eisenkette des Helden mit passendem Werkzeug durchtrennt werden. Möglich ist aber auch eine Durchsuchung der Plantage durch zwei Rotten der Stadtgarde, wobei der Held in Gewahrsam genommen wird — zum Beispiel wegen Verdachts auf Zorgan-Pocken.

Held 4: Von Tinkturen und Giften

Der grolmische Alchimist *Gnorgl* (siehe Seite 61) hat den Helden als Assistenten, Lagerarbeiter und Versuchsperson für seine alchemistischen Kreationen gekauft. Der Held wirkt berauscht wie ein Ilmenblattraucher und möchte dank Gnorgls Beeinflussungszauberei den Rest seines Lebens Phiolen und Ampullen sortieren. Erst ein BEHERRSCHUNGENBRECHEN lässt ihn wieder zu Sinnen kommen.

Gnorgl verlangt 350 Dukaten für seinen Sklaven, den er bereits auf 'Dummschluck' umgetauft hat. Feilschen scheint zwecklos, bis man ihn darauf aufmerksam macht, dass Regengrolme in Chorhop eigentlich nicht sonderlich willkommen sind ...

KAPITEL I: DAS SPIEL DER MACHT

In diesem Kapitel stellen wir Ihnen die Aufgaben des gewonnenen Prätorenamtes sowie die neue Umgebung der Helden vor: Sie sind hoch angesehen, leben in Wohlstand und haben das Gefühl, plötzlich die Herrscher einer Stadt zu sein.

Doch bald müssen sie feststellen, dass auch sie nur ein Rad im Getriebe sind, wenn auch ein silbernes. Das Machtgefüge der Stadt beschränkt die Helden. Korruption und Ineffizienz der eigenen Administration machen der Gruppe zu schaffen, während Intrigen auf sie zielen und schwere Aufgaben gelöst werden wollen.

Eine ausführliche Stadtbeschreibung Chorhops finden Sie im **Anhang I: Chorhop** ab S. 56, den dazugehörigen Plan auf Seite 59. Die wichtigsten Personen der Kampagne sind im **Anhang II: Personen** ab S. 64 beschrieben.

DAS MACHTGEFÜGE CHORHOPS

DIE PRÄTOREN

Die auf ein Jahr ins Amt gelosten Prätores besitzen viele Privilegien:

- Besitz eines Dienstdomizils samt Hausstand und Bediensteten für ein Jahr.
- Ein fürstliches Gehalt von 100 Dukaten im Mond (von dem allerdings auch sämtliche Notwendigkeiten des Lebens bezahlt werden — sowie die Annehmlichkeiten des Lebens, welche einem leider nicht umsonst aufgedrängt werden).

- Faktische Immunität vor Strafverfolgung: Ein Prätor kann sich in der Regel sehr viel herausnehmen. Sollte es doch zu einer Verurteilung kommen, wird diese erst nach Ablauf der Amtszeit vollstreckt.
- Anrecht auf die Anrede 'Exzellenz'

Angesichts der üblichen Leichtlebigkeit und Korruption in Chorhop und im Bewusstsein dessen, dass die Amtsinhaber ihren Posten wahrhaftig im Lotto gewonnen haben, erwartet niemand von einem Prätor überragende Kompetenz in seinem Bereich. Er ist vielmehr die Anlaufstelle für all die Bittsteller, neuen Freunde und spendablen Geldgeber, die die Kräfte des Ressorts in eine ihnen persönlich genehme Richtung lenken möchten. Der Prätor fällt — überredet, bestochen und berauscht — nur mit einem kurzen Nicken oder Fingerzeig die grundsätzliche Entscheidung. Die Umsetzung dieser Entscheidungen und die Verwaltungsarbeit übernehmen die erfahrenen Secretarios. Die Alltäglichkeiten werden von den Bediensteten des Ressorts übernommen. Korruption ist in Chorhop nicht einmal gesetzlich verboten.

Somit kümmern sich vor allen Dingen unverhoffte und fremdländische Prätores kaum um die Details ihrer Arbeit, sondern sind vollauf damit beschäftigt, all die kleinen und großen Geschenke zu genießen, die sie erhalten, sowie möglichst viele Goldstücke für später beiseite zu schaffen — denn eine Wiederwahl ist nahezu ausgeschlossen. Manche Amtsinhaber — wie etwa derzeit *Tetaka Arupana* und *Blaphesto Nurriconi* — sind direkte Interessensvertreter der Reichen dieser Stadt: Sie bemühen sich um ein sorgfältig geführtes Amt und um das Wohl Chorhops — das letztlich ihr eigenes Wohl ist.

ÄMTER UND AUFGABEN

Die einzelnen Zuständigkeitsbereiche der Prätores sind nur schwammig definiert und geradezu darauf angelegt, dass sich bei vielen Vorhaben mehrere Prätores widersprechen können. In einem solchen Fall entscheidet stets *Adnan Zeforika*, der Vogtvikar.

Almosar

Aufgaben: allgemein die 'Mehrung von Chorhops Reichtum und Wohlstand', also das Eintreiben der Steuern aus den Dörfern und von den Stadtbewohnern, das Führen der Steuerlisten, die Verwaltung und Zuteilung von Geldmitteln, die Wacht über die Schatzkammer (die im Haus der Spiele liegt), die Prägung der Chorhoper Heller (die Prägung von Krone (5 S) und Taler (7 H) ist eingestellt), die Verfolgung von Falschmünzerei und die Verteilung von Almosen.

Bestechungen: reichhaltig; vor allem durch besitzende Chorhoper und Gemeinschaften, die auf Almosen hoffen; die einzige Instanz, die auch regelmäßig von den anderen Prätores bestochen wird.

Hintergrund: Chorhop kennt Steuern auf Sklavenbesitz, Gewerbe, Einkommen (bei Plantagen z. B. Felderträge), Grund und Boden innerhalb der Stadtmauern sowie Haus- und Schiffsbesitz. Für die Erlangung des Bürgerrechts (gewisser rechtlicher Schutz und die Erlaubnis, einer Arbeit nachzugehen, die über den Tagelöhnerstatus hinausgeht) ist jährlich eine Abgabe von 5 Dukaten zu entrichten.

Oberster Kadi

Aufgaben: Anklage im Namen der Stadt Chorhop, Rechtsprechung in allen Fällen, Ausführung von Ehren- und Leibstrafen, Erteilung von Baugenehmigungen

Bestechungen: sehr reichhaltig, da jede vor Gericht vertretene Partei mit ihrem Gebot praktisch die Gunst des Kadis ersteigert. "Bestechlich wie der Chorhoper Kadi" ist bereits ein geflügeltes Wort.

Hintergrund: In Chorhop existiert mit dem *Ius Meridiana* und anderen Gesetzbüchern eine bunte Mischung an Erlassen und Verordnungen. Viele Gesetze sind traditionell-konservativ motiviert, andere kultisch-phexisch. Dem Obersten Kadi unterstehen zwei weitere Richter, zwei Schreiber und der Scharfrichter *Maldigol*. Gefällte Urteile darf nur der Vogtvikar aufheben.

Würfelmeister

Aufgaben: Kontrolle der Spielhäuser und Spielgeräte, Eintreiben des Gewinnanteils für den Phex-Tempel, Aufdecken von Falschspielen, Prüfung der Qualität des Angebots von Gasthäusern (Unterbringung, Essen)

Bestechungen: durchschnittlich; vor allem Spielhausbesitzer, Glücksspieler und Herbergseltern

Hintergrund: Der Würfelmeister gilt während seiner Amtszeit als Akoluth des Phex. Manch einer soll sogar schon ein Wunder des Fuchsgottes gewirkt haben ...

Meister der Spiele (Gubernator)

Aufgaben: Ausrichtung der neun Festwochen der Stadt und von offiziellen Banketten, Organisation von Arenaspielen, Beziehungspflege zu ausländischen Gesandten und Staaten (im Einvernehmen mit dem Vogtvikar)

Bestechungen: durchschnittlich; vor allem von Menschen, die bestimmte Wünsche bei der Ausgestaltung von Festlichkeiten und Werbung für Etablissements der Stadt haben oder aber bestimmte Kampfpaarungen in der Arena erkaufen wollen.

Hintergrund: Der Meister der Spiele stolziert bei festlichen Umzügen selbst voran, hält Reden zu den Feierlichkeiten und läuft meist wie ein bunter Gockel umher. Ihm unterstehen die gesamten Bediensteten der Arena sowie die zwei Ausrufer Chorhops.

Zoll- und Handelsprätor

Aufgaben: Erhebung von Zollgebühren bei Ein- und Ausfuhr von Gütern, Zusammenstellung von Handelskarawanen, Knüpfen von Geschäftsbeziehungen zu anderen Städten, Kontakt mit den Waldmenschentämmen, Restriktion oder Verbot von einzelnen Waren, Monopolfestlegungen, Überwachung der Marktgesetze und der Eichmaße

Bestechungen: sehr reichhaltig; kein Händler der Stadt kommt um Geschenke an diesen Prätor herum. Üblich ist die Bestechung zur schnellen Abwicklung der eigenen Fuhren an den Stadttoren, zum Schmuggel und (immens teuer) zum Kauf von faktischen Warenmonopolen auf eine bestimmte Zeit.

Hintergrund: Der zu entrichtende Zoll schwankt zwischen 5 % und 20 %. Die Ausfuhr der edlen Chorhoper Tinte und von Schnitzwerk aus Rosenholz wird gerne monopolisiert. Die Einfuhr von Sklaven aus Mengbilla ist nicht erlaubt, um den Markt nicht zu überschwemmen. *Jeslam ben Sharif* ist der offizielle Sklavenhändler und -fänger der Stadt, der als einziger Sklaven an die Stadtverwaltung verkaufen darf.

Schutzprätor

Aufgaben: Aufrechterhaltung der Sicherheit in der Stadt, Hoheit über Stadtgarde, Verwahrung von Straftätern, Aufsicht über Brandwehr. Näheres hierzu entnehmen Sie der detaillierten Auflistung auf Seite 20.

Bestechungen: durchschnittlich reichhaltig; die Garde wird meist nur bezahlt, um wegzusehen oder aber (bei einem unliebsamen Mitmenschen) genauer hinzusehen.

Hintergrund: siehe Seite 20.

Kriegsprätor

Aufgaben: Verteidigung von Stadt und Land Chorhop, Hoheit über die Kriegsschiffe, Wehrausbildung der Bürger, Instandhaltung der Bollwerke, Aufsicht über das Zeughaus, Strafexpeditionen gegen Waldmenschenstämme, Jagd auf entlaufene Sklaven

Bestechungen: durchschnittlich; Chorhop lebt im relativen Frieden zu seinen Nachbarn.

Hintergrund: Zur Besatzung der Mauern und Batterietürme im Falle eines Angriffs müssen auch Chorhoper Bürger herangezogen werden, so dass die Stadt eine allgemeine Wehrpflicht kennt. Von dieser kann man sich für 5 Dukaten im Jahr loskaufen.

Hafenprätor

Aufgaben: Hafenmeisterei, Eintreiben von Liegegebühren für Schiffe, Versorgung der Chorhoper Flotte, Aufsicht über die (wenigen) Kornspeicher der Stadt, Registrierung von Besuchern und Verhinderung von Seuchen

Bestechungen: mäßig; nur das Erkaufen eines guten Liegeplatzes

Hintergrund: Früher unterstand dem Hafenprätor auch die Flotte, doch diese Zuständigkeit hat ein früherer Kriegsprätor geschickt seinem Bereich einverleibt. Die Seuchenverhinderung beschränkt sich darauf, offensichtlich Kranke nicht von Bord gehen zu lassen.

Meister der städtischen Kloake

Aufgaben: Straßen- und Gebäudereinigung, Trinkwasserversorgung (meist über Zisternen, es gibt aber auch zwei Brunnen und einen unterirdischen Trinkwasserkanal), Pflege der Abwasserkanalisation

Bestechungen: mäßig; für diese Bereiche gibt es kaum Anlass, Bestechungsgelder springen zu lassen.

Hintergrund: Die städtische Kanalisation wurde vor 300 Jahren von Regengröben gegraben und entwässert nur Teile Chorhops.

INTRIGEN

Einmal wöchentlich treffen sich alle Prätores zum Stadtrat im Palast der Zeforikas mit dem Vogtvikar, um die Lage in der Stadt zu besprechen, gemeinsames Handeln abzustimmen und Beschlüsse zu fassen.

Das direkte Gespräch ist dabei nur eine Ebene, um seinen Standpunkt zu vertreten und mit den anderen Mächtigen zu kommunizieren. Die anderen Ebenen reichen von versteckten Andeutungen zu symbolischen Handlungen und dem Ausspie-

len von Intrigen. Überall wo sich Interessen überschneiden, kann es zum Konflikt kommen.

Die Prätores werden besonders argwöhnisch, wenn es um ihre Pfründe geht: Wenn dank einer Maßnahme des Handelsprätors der Preis für Wein steigt, werden die Feste weniger rauschhaft und der Prätor der Spiele kann auf weniger freimütig dargebrachtes Bestechungsgeld hoffen. Wenn der Kriegsprätor große Teile der Garde ständig für die Stadtwehr in Anspruch nimmt, entgehen dem Schutzprätor Bestechungsgelder für zeitweise vermietete 'Exklusivbeschützer'. Dazu kommen noch Prätores, die das Wohl der Stadt gefördert wissen wollen, solche, die sich — völlig unprofessionell - in ihrer persönlichen Ehre gekränkt sehen, oder solche, die einfach ihre eigene Vorstellung von Politik haben und alle anderen für Banausen halten.

So kommt es dazu, dass den Amtskollegen bisweilen kleinere und größere Steine in den Weg gelegt werden: Verwaltungswege dauern länger, die Arbeit wird behindert und der Rufeines Prätors gezielt beschmutzt. Durch die Verfilzung mit den Besitzenden der Stadt haben fast alle Prätores gute Beziehungen, um solche Intrigen in die Wege zu leiten. Auf der anderen Seite geben sie aber damit den Reichen die Gelegenheit, zwei Amtsinhaber gegeneinander auszuspielen.

DER VOGTVIKAR

Obwohl der Kalif von Unau die nominelle Oberherrschaft besitzt und obwohl jährlich die neun Ministerposten vom Schicksal gewählt werden, ist die eigentliche Macht in der Hand der Reichen: Chorhop hat eine Plutokratie. Ihr steht der mit Abstand reichste Mann der Stadt vor, der auch das Vorrecht hat, als Vogtvikar der einflussreichste Geweihte zu sein: *Adnan Zeforika*.

Das auf der Großen Lotterie basierende Regierungssystem ist phexgegeben. Phexgegeben ist auch die Macht des Vogtvikars über die Lotterie.

Adnan Zeforika kann

- jederzeit über die Tätigkeiten eines Prätors Rechenschaft verlangen und die Prätores in den Palast zitieren.
- bei Kompetenzstreitigkeiten zwischen den Prätores eine Entscheidung fällen.
- einen Prätor seines Amtes entheben.
- bei vorzeitigem Ausscheiden eines Prätors aus dem Amte Kandidaten als Nachfolger vorschlagen, die dann von der Prätoresversammlung gewählt werden.

Wie bei einem Geweihten des Fuchsgottes zu erwarten, kommen noch allerlei 'inoffizielle' Methoden hinzu: Man munkelt von Manipulation der Lostrommel bei der Großen Lotterie, wirkungsvollen Einschüchterungen, listigen Pakten und Beziehungen in allen Bevölkerungsschichten sowie einem langen, einflussreichen Arm, der über die ganze Westküste und bis zu den tulamidischen Städten reicht. Jeder, der ihn kennt und über ein wenig Menschenverstand verfügt, kann den Ortsfremden einen Ratschlag geben: "Versuch das Feuer der Niederhöhlen mit Spucke zu löschen und den ewigen Dschungel mit einem Arangemesser zu fällen, doch lege dich niemals mit Adnan Zeforika an!"

IN AMT UND WÜRDEN

EIN NEUES LEBEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam erwachst du aus einem tiefen, traumerfüllten Schlaf. Sonnenlicht leuchtet durch lange Seidenvorhänge, Vögel singen. Du liegst weich in einem Bett, größer als ein Wagen des Stoorrebrandt. Erschreckt fährst du hoch. Träumst du etwa immer noch? Prachtvoll bestickte Laken, das Fell eines Schneeleoparden als Bettvorleger, frische Südfrüchte in Porzellanschalen — und ein Badebecken mit Messingverzierungen!

Während sich der Held ein wenig in seinem neuen Domizil umsieht (und Blumenkränze, parfümierte Taschentücher und eventuell eine starke 'Fahne' von den Feierlichkeiten der vergangenen Nacht an sich entdeckt), tritt der schnauzbärtige *Praioipio Piriones* herein. Er grüßt mit den Worten: "Gestatten, Euer zukünftiger Secretario, Exzellenz. Es ist bereits kurz vor der Mittagsstunde." Damit legt er dem Helden die bereitgehaltenen Pantoffeln zu recht.

Sollten sich die anderen Helden noch in Sklaverei befinden, finden Sie auf Seite 15 Hinweise zu ihrer Auslösung. Wurden sie bereits gestern befreit, haben sie die Nacht natürlich in den Gästequartieren ihres Freundes und frisch gekürten Prätors verbracht.

Praioipio steht seinem neuen Herren mit Rat und Tat zur Seite. Überraschen Sie den Helden mit immer neuen Annehmlichkeiten seines neuen Lebens, in denen er schwelgen kann:

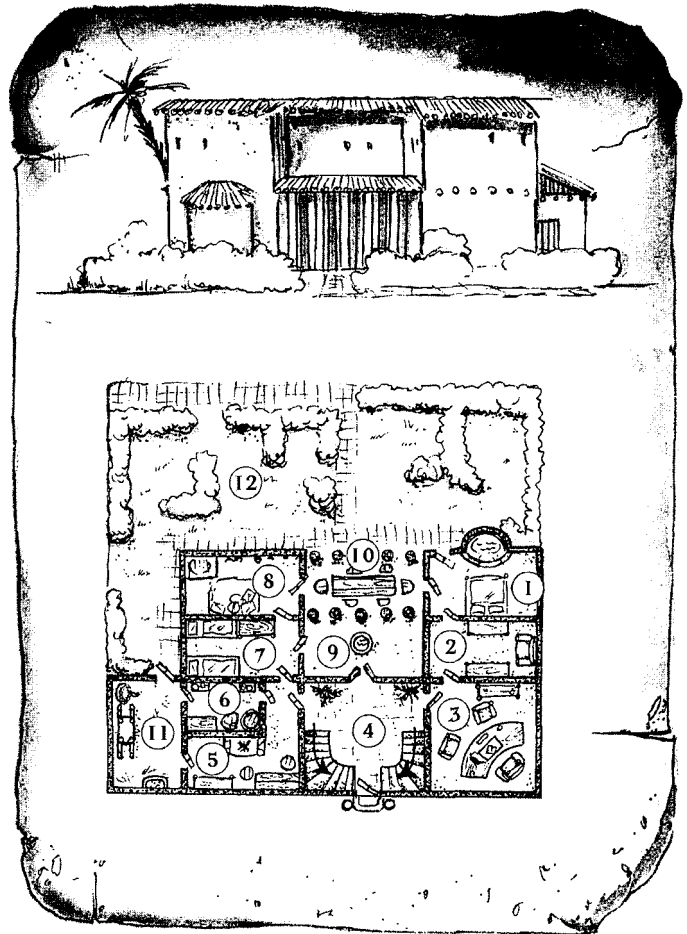
- "Wo Ihr seid? Dies ist das Bett des Schutzprätors. Das Gemach des Schutzprätors. Der Palast des Schutzprätors. Und wenn mich nicht alles täuscht, so seid Ihr besagter Schutzprätor."
- Der Kleiderschrank enthält teure Samthosen, Seidenkleider, taftbesetzte Ärmel und selbst farbenprächtige Uniformen. Nach einer kurzen Suche wird sich ein passendes Gewand für den Helden finden lassen.
- Auf ein Klatschen hin erscheinen vier halbnackte Jünglinge und junge Frauen, die auf Tablett ein opulentes Frühstück servieren: Maisbrot mit Honig, Waldfrüchte, gebratene Schildkröteneier, zyklöpäischen Ziegenkäse, thalusischen Tee und Zucker.
- Das Haus besticht durch ein luxuriöses Zimmer nach dem anderen (siehe Beschreibung unten). Im Atrium stapeln sich Blumengebinde, Fässchen, Karaffen, mit Geschenkpapier umwickelte Schachteln und ein quiekendes Glücksferkel. "Die Geschenke zu Eurer Amtserhebung, Eure Exzellenz. Soll ich sie ins Lager bringen lassen?"
- "Eure Sänfte ist leider nicht bereit. Eure Exzellenz. Für diese Unannehmlichkeit werde ich den Verantwortlichen auspeitschen lassen. Aber Ihr mögt Euer Schlachtross *Tician* nehmen, wenn Ihr wünscht — ein echtes Shadif-Pferd."

DAS DOMIZIL

Jeder Prätor bekommt für seine Amtszeit ein Haus zugewiesen, das von einer schlichten Bleibe (Kloakenmeisterin) bis zu einem Palast (Almosar) alles sein kann. Das Domizil des Schutzprätors ist ein weiß gekalktes, zweistöckiges Lehmhaus unweit der Garde.

1 — Schlafgemach: ein mächtiger Diwan mit roten Seidenbezügen, silberne Kandelaber, ein marmornes Badebecken und der Blick auf einen blumenbestandenen Garten: hier fehlt es an nichts. Der Wandschmuck besteht aus gekreuzten Gleten, Brabakbengeln und Sklaventöttern, allesamt überprunkte Schmuckstücke.

2 — Ankleideraum: Zwischen zwei duftenden Rosenholz-Kleiderschränken kann man sich gemütlich auf einem Sessel von einer Sklavin ankleiden lassen, während eine die andere die Fußnägel schneidet. Nachts lärmt allerdings eine große Mäusefamilie hinter den Schränken.



3 — Oratorium: Das Arbeitszimmer bietet einen halbrunden Schreibtisch mit Ebenholzdekor, lederbezogene Lehnstühle und ein Papyrusregal. Hier werden auch manchmal Antragsteller empfangen, die die zahlreichen Nippesfigürchen von Waldmenschen, Rüsseltieren und Heroen bestaunen können.

4 — Sala: Der geflieste Empfangsraum wird von zwei mächtigen Purpurfarnen beherrscht, die den Treppenaufgängen gegenüberstehen. Auf einem Zinnteller liegen zwei Würfel: Es ist Tradition, dass jeder Besucher um so länger warten muss, je höher er würfelt — doch dafür werden ihm zur Begrüßung auch kostbarere Annehmlichkeiten angeboten.

5 — Küche: Hier wird für die hohen Herrschaften gewaschen und gekocht. Zu fast jeder Zeit ist ein Diener anwesend.

6 — Vorratsraum: angefüllt mit Hirse, Mais, Tee, Früchten und edlen Tropfen wie dem örtlichen Wein ('Chorhoper Hasen-

sprung') sowie südländischen Gewürzen wie Pfeffer, Benbukkel, Lorbeer und sogar Vanille und Güldenländer.

7 - Gästezimmer: Zwei Betten, ein großer Schrank mit Ungeheuerfratzen und eine mit Monden bemalte Decke zeichnen dieses Zimmer aus.

8 - Gästezimmer: Edelste Gäste werden hier verwöhnt: ein kissenüberhäufte Diwan, goldglänzende Schalen, eine aranische Wand, ein Spieltisch und Jagdtrophäen an den Wänden (wenn auch dem Warzennashornkopf ein Auge fehlt).

9 - Atrium: Mit einem kleinen orchideenbestandenen Springbrunnen, der einigen Fröschen als Heimat dient, bildet dieser Innenhof das Zentrum des Hauses.

10 - Säulengang: Ein großer, ovaler Tisch und sieben Stühle machen diesen schattigen Säulengang (abends durch Laternen erhellt) zum Salon des Domizils.

11 - Stall: In dem Holzverschlag wird die Shadifstute Tician umsorgt. Daneben steht die Sänfte des Schutzprätors.

12 - Garten: Der oleanderbestandene Hausgarten mit den Plattenwegen ist ein wenig ins Kraut geschossen, da die letzte Prätorin verboten hat, hier zu jäten: "Es soll alles wachsen, wie auch das Unkraut dieser Stadt."

Obergeschoss: In den eher engen Räumen des Obergeschosses befinden sich die Schlaf- und Werkgemächer der Sklaven, ein Stauraum und eine Glocke, die bei besonderen Anlässen erklingt. Secretario Praiopio besitzt ein besser ausgestattetes Schlaf- und Arbeitszimmer direkt über dem Oratorium, von dem aus er mit einem Klingelzug zu rufen ist.

Bedienstete

»Wer mit Erdnüssen zählt, darf sich nicht wundern, wenn Affen für ihn arbeiten.«

—Thalasisches Sprichwort

Dem Helden stehen fünf Lakaien zu Diensten, allesamt teuer gekaufte Sklaven. Als Haushofmeister fungiert Secretario Praiopio (der ein freier Mann ist).

Aljosso, 32, Chorhoper, muskulös, ruhig: Sänfenträger, Stallbur-sche, Schwerarbeiter

Zalema (eigentlich Moriki), 24, Oijaniha, lange Zöpfe, unterwürfig: Sänfenträgerin, Küchengehilfin

Merago, 17, zwei fehlende Finger, da einst in Kuslik beim Diebstahl erwischt, schwächling: Putzsklave, Leibsklave

Adamantua, 22, Tulamidin, geschickt, sinnlich: Leibsklavin, Näherin

Primo (eigentlich Mutu-Iti), 63, Moha, dick, perfektionistisch: Koch, Werksklave

Dienstankunft

Nutzen Sie den ersten Tag des Helden als Schutzprätor, um ihn ins kalte Wasser zu stoßen: Er wird mit den Aufgaben seines Amtes konfrontiert, ohne genau zu wissen, was er tun kann, was er tun muss und was er nicht tun darf.

Die Garde

Gemeinsam mit Secretario Piriones, der mehr oder weniger wertvolle Ratschläge gibt ("Wenn Euch die Gardisten grüßen, so grüßt zurück: Ausgestreckte linke Hand an die Schläfe. Niemals die Rechte, das beleidigt sie."), geht es zu Pferde zum Gardehaus. Das langgestreckte Gebäude mit der großen Wachstube ist

stark belebt: Eine Besoffene wird zu den Zellen geführt, Gardisten spielen um ihren Sold, ein mohischer Elefantenführer wird verhört, ein Weibel hält zwei Neulingen eine Standpauke. Die Blicke richten sich auf den Helden, während Piriones ihn durch das Haus führt. Plötzlich hört man deutlich die Stimme eines bulligen Gardisten, der zwischen drei Kameraden steht: "Na, das wird ja ein schönes Jahr, wenn wir uns nun schon von Sumpfnasen befehligen lassen."

Gespannte Stille.

Der Affront wird bewusst bei neuen Prätores gemacht, um sie einschätzen zu können. Der respektlose Gardist Grodero übernimmt meist diesen Part. Der Held kann auf unterschiedliche Weise darauf reagieren:

- Die Äußerung ignorieren: Es ist nur eine Frage der Zeit, bis mal wieder ein nicht direkter, aber unmissverständlicher Angriff folgt.

- Entrüstet oder pikiert reagieren: Die Gardisten werden sich kaum ein Lachen verkneifen können und ihren Prätor erst ernstnehmen, wenn er einiges geleistet hat.

- Alle Stärke zeigen: Sei es, dem Gardisten verbal den Hosenboden stramm zu ziehen, ihm mit sofortiger Entlassung zu drohen oder ihm zeigen, dass Torfnasen hart zuschlagen können. Bei Gelingen wird dem neuen Amtsinhaber spürbar Respekt entgegengebracht.

Die Vorgängerin

Die Prätoresstube ist von Rauch verqualmt. Hinter Pergamenten und Bergen von Müll sitzt eine übernachtete Frau mit stumpfem Haar, die trotz Müdigkeit guter Dinge zu sein scheint: *Haricella Lumbedor*, die Vorgängerin im Amt. Sie packt gerade ihre Siebensachen.

Die bisherige Schutzprätorin ist eigentlich eine Rosenholzschnitzerin, die das Amt zunächst mit einigen idealistischen Gedanken annahm, es dann aber nur als Geldquelle verwendete. Zeichnen Sie dem Spieler das Bild einer frustrierten Frau, die froh ist, diese Aufgabe weitergeben zu dürfen: "Eines sag ich Euch gleich: Versucht gar nicht erst, dem Verbrechen in dieser Stadt Herr zu werden. Nehmt das Geld, das Euch angeboten wird: Das Eisen Eurer Waffe mag brechen, aber Gold biegt sich."

Der Secretario händigt dem Helden die Amtsbrosche des Schutzprätors aus: Sie hat die Form einer goldenen Orchideenblüte mit einem Schutzschild, in dem ein erbsengroßer Rubin funkelt.

Im Amtsraum herrscht große Unordnung; Register und Papyri sind unvollständig.

Manege frei!

Die (fast) komplette Garde tritt auf dem Hof an, um den neuen Schutzprätores zu begrüßen, der vom Secretario mit vielen Worten, einer schwammigen Beschreibung und der abschließenden Floskel "Die Götter mögen ihre Hand über unseren Prätor halten, bis wieder Phex am Himmel herrscht." in Empfang genommen wird.

Pedantische Helden können bereits an den Gardisten sehen, dass manches im Argen hegt: sehr lässiges Verhalten, Überschreiten von Kleidervorschriften, ungereinigte Waffen. Am Ende der Vorstellung raunt der Secretario dem Helden zu: "Man erwartet Eure Eröffnungsrede, Exzellenz."

Hier ist nun alles möglich, von nichtssagenden Worten und langen Sermonen, bis hin zur Verhängung von zusätzlichen Dienststunden oder der Einladung auf eine freie Runde Zyklopenmost.

Zurück vor der Amtsstube warten dort bereits die ersten Bürger, die dem neuen Prätor ihre Aufwartung machen wollen:

- Die redselige Kaschemmenbesitzerin vom Haus gegenüber, die dem neuen Prätor zum Amt gratuliert und vorschlägt, dass ihr Haus doch auch im folgenden Jahr die Verpflegung der Gardisten übernimmt.
- Ein alter, grantiger Spielhausbesitzer, der sich beschwert, dass im Südteil der Stadt immer zu wenig Gardisten zu sehen sind (Bestechungsgeld: 4 Dukaten bei einem Wink des Helden).
- Eine hinter Schleiern verborgene Novadi, die sich offenbar nur vergewissern will, dass "die Angelegenheit in der heutigen Nacht auch wie abgesprochen abläuft". Offenbar ein Handel mit der Vorgängerin (Bestechungsgeld: 15 Dukaten gegen die Versicherung, dass es das Novadiviertel betreffend heute keine Befehle mehr gibt).
- Ein aufgeweckter Zwölfjähriger (*Titco*), der sich für 3 Heller am Tag als Laufbursche verdingen will.

DER SCHUTZPRÄTOR

AUFTRAG

Der Schutzprätor ist — irdisch gesprochen — der Polizeichef Chorhops. Er leitet alle Angelegenheiten der Garde und der Brandwehr der Stadt. Je nach persönlichem Stil kann er sowohl Entscheidungen hinter dem Schreibtisch fällen und nur seine Paraphe (Unterschrift) unter Papiere setzen, als auch selbst im 'Feldeinsatz' tätig werden.

In seinen Zuständigkeitsbereich fallen somit:

- Schutz von Einrichtungen, Personen, Feierlichkeiten: Hier kann der Prätor nach eigenem Ermessen Patrouillen und Leibgarden aussenden, kann sich aber natürlich durch Schmiergelder beeinflussen lassen — und sollte es nicht wagen, einer 'Empfehlung' Adnan Zeforikas in dieser Angelegenheit nicht nachzugehen.
- Untersuchungen von Verbrechen, Jagd auf Delinquenten: Inwieweit die Garde ihre Kräfte darauf verwendet, jedes kleine Vergehen zu ahnden oder nur Verbrechen 'von ganzheitlichem Interesse der Stadt Chorhop' gezielt zu verfolgen, kann der Prätor entscheiden. Wie intensiv Anzeigen nachgegangen wird, entscheiden oft Status der Person und ihr Schmiergeld. Protokollierte Zeugenberichte, Beweise und Streitgegenstände werden von der Garde aufbewahrt, bis sie dem Kadi übergeben werden.
- Durchsetzung von Beschlüssen der Stadt: Anordnungen, die andere Prätores treffen, vor allem aber Urteile des Obersten Kadi müssen manchmal mit Gardistengewalt durchgesetzt werden.
- Verwahrung von Missetätern: Bis zur Verhandlung vor dem Kadi oder aber zum Absitzen einer Kerkerstrafe werden Verbrecher im Gefängnis des Gardehauses festgehalten.
- Brandvermeidung und -bekämpfung: Der Schutzprätor hat eigentlich bereits beim Anlegen von Straßen und dem Bau von Häusern dafür zu sorgen, dass das Risiko eines Brandes möglichst gering ist. Seine Kompetenz überschneidet sich hier aber mit der des Obersten Kadi.

Kompetenzgerangel

Während mit vielen Prätores Überschneidungen im Zuständigkeitsbereich nur in Einzelfällen geschehen, so gibt es mit dem

Besprechung im Palast

Is die Sonne bereits untergeht, tippt der Secretario dem Helden auf die Schulter: "Ihr seid noch zum Empfangssessen im Palast der Familie Zeforika eingeladen."

Nach näheren Ausführungen wohl eher ein Arbeitstreffen des Stadtrats — das aber dennoch angemessene Gewandung verlangt.

In einem dicht mit Farnen bewachsenen Innenhof des Palastes speisen zwei Dutzend Prätores und Zeforikas im Licht entzündeter Fackeln. Hausherr Adnan erhebt sich für jeden eintreffenden Besucher.

Hier können Adnan Zeforika und die anderen Prätores zum ersten Mal ausführlich vorgestellt werden. Der Vogtvikar fordert zu einer gepflegten Diskussion über die Zukunft der Stadt des Glücks auf (hier können Sie dem Spieler auch viele Informationen über das Machtgefüge der Stadt, gängige Probleme und Rivalitäten geben).

Kriegsprätor ständig Kompetenzstreitigkeiten: Der innere und äußere Schutz Chorhops hängt maßgeblich davon ab, ob sich die beiden Prätores absprechen oder aber im Streit miteinander liegen.

- Beide Ressorts greifen mit den Gardisten größtenteils auf dasselbe Personal zurück. Da die Gardisten auch die Stadtmauer zu bewachen haben und im Kriegsfall als erfahrene Soldaten dienen sollen, werden sie oft von der Kriegsprätorin zu Übungen abkommandiert. (Was Sie immer dann eintreten lassen können, wenn Sie der Gruppe zeitweise einen Großteil der Garde entziehen wollen.)
- Unglücklich ist, dass die Befugnis der Garde, wenn sie im Auftrag des Schutzprätors handelt, "hinter der Stadtmauer endet, jedoch nicht sogleich, sondern so weit als ein Steinwurf", während der Kriegsprätor in der Regel keine Verhaftungen durchführen darf. Für gewöhnlich ist dies kein Problem, einem rechtskundigen Straftäter kann diese Gesetzeslücke jedoch einen Freispruch vor dem Kadi bringen.
- Ein ähnliches Problem ergibt sich bei allen Schutzaufgaben jenseits der Stadtmauer, etwa wenn große Arenaspiele stattfinden. Hier kann der Kriegsprätor darauf pochen, die ranghöhere Kompetenz zu besitzen.
- Weitere wehrhafte Gruppen in der Stadt: etwa 80 Seekrieger und Bombardiere auf den Kriegsschiffen, gut 30 Söldner und Beschützer in Diensten einzelner Häuser, 15 berittene Novadikrieger des Hairans, 10 Gladiatoren. Immerhin jeder dritte erwachsene Chorhoper kann dank Wehrpflicht leidlich mit Befehlen und einer Waffe umgehen und hat die Bedienung eines Geschützes in den Batterietürmen erlernt. Diese Gruppe bildet die sogenannten Fußsoldaten.

DIE GARDE

Wie bereits erwähnt untersteht die Garde sowohl dem Kriegsprätor als auch dem Schutzprätor. Zur Verbrechensbekämpfung, dem Personenschutz und dergleichen können sie vom Schutzprätor eingeteilt werden, außerhalb der Stadt und zur Bewachung der Stadtmauer unterstehen sie jedoch der Kriegsprätorin.

(aufgrund der letztgenannten Aufgabe werden die insgesamt 70 Gardisten oft auch als 'Mauerwachen' bezeichnet).

Sie haben täglich acht bis vierzehn Stunden Dienst: 16 (nachts: acht) schieben stets Dienst in den Batterietürmen, weitere 15 (nachts: neun) überwachen die drei Stadttore und die Mauern. Etwa ein Dutzend ist als Beschützer von Palästen reicher Familien wie den Zeforikas und den Arupanaqs gebunden, während sechs weitere vom Frühen Nachmittag an Spielhäuser und Tavernen im Auge behalten. Tagsüber sind immer zehn Gardisten zu zweit auf Streife, ab Mitternacht sechs. Zur Marktzeit überwachen fünf Gardisten das Treiben auf dem Campo Arenal. Das Gardehaus ist immer mit mindestens fünf Gardisten besetzt.

Bei all diesen Pflichten wird klar, dass dem Schutzprätor für weitere Aufgaben maximal 20 Gardisten zur Verfügung stehen, oft sogar nur ein Handvoll.

Auch Einstellung, Beförderung und Entlassung von Gardisten sind Aufgabe des Prätors in Absprache mit der Gardehauptfrau.

Garnison

Das breite, eingeschossige Gardehaus besitzt ein Flachdach mit Brustwehr. Seine Vorderseite besticht durch enge, schießschar-artige Fenster, grobe Almadesken in rotbraun und einen geräumigen Eingang. Hinter dem Gebäude liegt ein staubiger Hof, auf dem morgens angetreten wird. Der Stall steht den fünf Pferden - den einzigen der Garde - zur Verfügung.

In der großen Wachstube werden die Sorgen und Anträge der Chorhoper aufgenommen, Speis und Trank verzehrt und die Waffen gereinigt. Hier halten sich tagsüber häufig mehr Gardisten auf, als es der Dienstplan vermuten lässt. Allgegenwärtig ist das Gezeter vom angeketteten Zirkusaffchen *Mizirion*, dem Maskottchen der Garde.

Während die Amtsstube des Schutzprätors ein reines Arbeitszimmer ist, bietet der Raum des Gardehauptmanns neben einem Schreibtisch auch eine Bettpritsche.

Magazin und Asservatenkammer enthalten Waffen und Ausrüstung für die Gardisten sowie allerlei sichergestellte Gegenstände/

Im Schlafraum stehen fünfzehn Betten und acht Spinde für diejenigen Gardisten bereit, die kein eigenes Heim besitzen. Hier werden nachts auch schon mal die wildesten Orgien gefeiert. Zwei weitere Gästeräume sind Schutzsuchenden oder wohlhabenden Gefangenen zugeteilt.

Der Keller mit dem niedrigen Kreuzgewölbe beherbergt die Gefangenen: Hinter einer Wachstube liegen acht vergitterte Zwei-Mann-Zellen und das drei Schritt tiefe Loch. In einer Sklavenhalterstadt wie Chorhop verbringt kein Gefangener mehr als vier Wochen in einem Kerker.

Stadtgardisten

Uniform: blau-gelbe Tuchrüstung, Sandalen, verstärkter Lederhelm mit blauem Federbusch

Bewaffnung: Breitschwert oder Säbel, oft mit Rundschild; Hellebarde (als Wache)

Ausrüstung: Geldbeutel, Dolch in Schenkelscheide, Gürteltaschen mit Fesselseil, Zunderkästchen, 3 beschriftete Knöchel als Würfel, Wundtuch, gelegentlich auch Arganabsud, Mohaska, Papyrus mit Griffel und Tinte. Das aus dem Haus einer blauen Seeschnecke gefertigte Gardistenhorn ist bekannt für sein modulierendes Getröte, mit dem Kameraden zu Hilfe gerufen werden.

Sold: 45 Silbertaler im Monat, die der Magistrat auszahlt. Besondere Prämien werden dagegen zur Hebung der Arbeitsmoral vom Schutzprätor ausgesetzt.

Stadtgardisten

Schwert: INI 8+W6, AT 12, PA 11, TP 1W+4, DKN

Schwert & Schild: INI 7+W6, AT 10, PA 14, TP 1W+4, DKN

Säbel: INI 9+W6, AT 12, PA 11, TP 1W+3, DKN

Säbel & Schild: INI 8+W6, AT 10, PA 13, TP 1W+3, DKN

Hellebarde: INI 8+W6, AT 12, PA 10, TP 1W+4, DKS

Faust: INI 8+W6, AT 11, PA 10, TP (A) 1W, DKH

LeP 31 **AuP** 33 **KO** 12 **MR** 5

GS 6 **RS** 3 (Tuchrüstung +, Helm)

Manche Veteranen sind schon seit über einem Dutzend Jahren bei der Stadtgarde und kennen sich als alte Hasen bestens aus. Zu ihnen zählen auch die sieben Truppführer oder Weibel. Sie erhalten als Sold 60 Silbertaler im Monat.

Veteranen und Truppführer

Schwert: INI 9+W6, AT 13, PA 12, TP 1W+4, DKN

Schwert & Schild: INI 8+W6, AT 12, PA 15, TP 1W+4, DKN

Hellebarde: INI 9+W6, AT 14, PA 11, TP 1W+4, DKS

Faust: INI 9+W6, AT 13, PA 11, TP (A) 1W, DKH

LeP 35 **AuP** 36 **KO** 12 **MR** 6

GS 6 **RS** 3 (Tuchrüstung + Helm)

Der Gardehauptmann und seine zwei Stellvertreter sind schließlich eher Streiter zu Pferde, die vor allem mit dem Rabenschnabel zu kämpfen wissen. Oder - wenn es denn zu Fuß sein muss — mit dem Rapier.

Offiziere

Rabenschnabel: INI 10+W6, AT 14, PA 14, TP 1W+5, DKN

Rapier: INI 11+W6, AT 14, PA 14, TP 1W+3, DKN

LeP 39 **AuP** 39 **KO** 13 **MR** 6

GS 7 **RS** 2 (Tuchrüstung)

Personen

Dominga Jerez Guerrero, 39, Gardehauptfrau, schwarzer Zopf, verhärmtes Gesicht, blutunterlaufene Augen, schnarrende Stimme: Die Gardeführerin ist überarbeitet, da sie allen Anforderungen gerecht zu werden versucht. Das hat die leidenschaftliche Boltanspielerin jedoch in die Arme des Branntweins getrieben, was sie vor dem Schutzprätor zu verheimlichen sucht.

Bribon Nurriconi, 43, geckenhafter Gardeoffizier, tadellose Uniform, lange braune Locken: Der Bruder des Obersten Kadi ist ein hochnäsiger Taugenichts, der selbst von Kindern und Witwen Schutzgeld eintreibt. Durch seine Beziehungen glaubt er, sich alles erlauben zu können.

Ruidoso die Stimme, 52, Truppführer, kugelrund und klein, aber mit großem Bart und mächtiger Stimme: Der Weibel trinkt auch im Dienst gerne ein Brabakbräu und lässt den Spaß nicht zu kurz kommen.

Fiorella, 17, Junggardistin, blond, enthusiastisch, fröhlich: Die noch nicht ganz ausgebildete Gardistin ist stolz auf ihre Berufung und nimmt jeden noch so kleinen Auftrag überaus ernst.

Grodero, 27, wuchtiger Zwei-Schritt-Riese, thorwalsche Tätowierungen, unrasiert: Er rüpelt gerne andere Leute an, ist aber im

Grunde ein herzensguter Gardist mit Frau und Kind zuhause. *Pelandro der Faulpelz*, 38, ein dünnes Milchgesicht mit äußerst unordentlicher Kleidung: Er schafft es stets, sich vor Arbeit zu drücken, herumzulümmeln oder in jeder denkbaren Situation einzuschlafen.

Tuco, 12, Kraushaar, aufgeweckte braune Augen, Turban mit Geheimversteck: Tuco ist der neue Laufbursche der Garnison.

FREISCHER WIND UND LOYALITÄT

Das Leben der Gardisten in Chorhop ist eher südländisch gelassen: Viele nehmen es mit Dienstbeginn und -schluss nicht so genau. Die Füße liegen auf dem Tisch, und zur heißen Mittagsschwüle wird ohnehin kein Finger gekrümmt. Die Uniform sitzt schon mal weniger korrekt, Angebote wie ein kühles Bier mag kaum einer ausschlagen. Formulare werden schlampig ausgefüllt, manch ein Fall wird nur halbherzig bearbeitet – schließlich wartet bereits der nächste.

Dass der Schutzprätor frischen Wind in seine Behörde bringen will, ist nur verständlich. Wenn er dabei behutsam aber doch konsequent vorgeht (der Spruch "Neue Besen kehren gut" ist auch hier bekannt), kann er auch Erfolge vorweisen. Lassen Sie sich von den Spielern erklären, was die Helden zu ändern gedenken, spielen Sie einige Szenen samt Reaktion der Gardisten aus und lassen ansonsten einen Zahlenwert entscheiden: Addieren Sie *Charisma*-, *Staatskunst*- und *Überzeugen*-Wert des Helden, vergeben noch einmal —5 bis +7 Punkte für besonders bedenkliche oder sinnvolle Ideen und teilen schließlich die Summe durch zwei: Sie erhalten den Wert *Loyalität*, auf den (evtl. modifiziert) mit dem W20 gewürfelt werden kann, wenn in Frage steht, ob ein Vorhaben an der mangelnden Disziplin der Gardisten scheitert.

RECHT UND GESETZ

Paragraphen haben in Chorhop nur wenig Gewicht: Wer sich keine Anklage vor dem Kadi leisten kann und nicht über Beziehungen verfügt, dem nützen die Buchslaben des Gesetzes wenig. Einflussreiche Personen werden vor Gericht meist freigesprochen — falls sie die Garde überhaupt verfolgt.

Hier seien einige typische Regelungen in Chorhop aufgelistet:

- Wünscht ein Kunde um einen festen Preis auf dem Markt, in einem Gasthaus oder Geschäft zu spielen, so muss diesem Wunsch Rechnung getragen werden, wenn das Spiel gerecht im Sinne Phexens ist (z. B. dergestalt, dass der Kunde bei einer 50 % Chance gar nichts, zu 50 % jedoch den doppelten Preis zahlen muss).
- Die Yakosh-Dey genießen als verbündete Krieger und Dschungelkundige der Stadt besonderen Schutz: Straftäter aus diesem Volk dürfen nicht verurteilt werden, sondern müssen zu ihrer Sippe eskortiert werden, wo sie ihr Häuptling auslösen kann.
- Selbstjustiz wird kaum behindert: Überfall und Einbruch, ja

selbst Leibesverletzung sind gestattet, wenn das Opfer dem Täter eine gewisse Summe Geld schuldet.

- Seit Kalif Chamallah die Stadt erobert hat, sind die 99 Gesetze *Rastullahs* eigentlich eine offizielle Rechtsgrundlage, jedoch gibt ihnen kaum ein Kadi den Vorzug. Darum lassen die gläubigen Novadis ihre Angelegenheiten lieber vom Hairan schlichten.

- Regengrolme dürfen die Stadt nicht betreten (die wenige Ausnahmen basieren auf Beziehungen), ebenso wenig 'Geschuppte' und Anbeter der Gottechse' (hier haben das 67. und 68. Gesetz der Novadis Einzug gehalten).

- Fremde, die in der Werft oder den Tintereien aufgegriffen werden, gelten als Spione anderer Handelsmächte und werden (im günstigsten Falle) ausgewiesen.

- Ähnlich wie in Al'Anfa ist das Erteilen eines Mordauftrags nicht strafbar.

- Zweihandwaffen dürfen nur Privilegierte (Krieger, Söldner) tragen. Aber für W6 Silbertaler drücken die Torwachen gern beide Augen zu. In den meisten Spielhäusern müssen Waffen ab 3 Spann Länge am Eingang abgegeben werden.

- In Anbetracht von Fremden aus dem Norden, die die Grundfesten der südländischen Gesellschaft verachten, ist folgende Regelung zum Gesetz erklärt werden: Sklaven dürfen vom Besitzer erst befreit werden, nachdem sie 2 Jahre sein Eigentum waren.

Strafen

- Im Bereich der Vergehen werden Ehrenstrafen (Pranger, öffentlicher Tadel) selten, Geldstrafen hingegen sehr oft angewendet. Eine übliche Drohung stellt, wenn Schulden nicht beglichen werden können, der Verkauf in die Sklaverei nach 28 Tagen schuldhaft dar. Die Stadt kennt aber auch die Verhängung eines befristeten Sklavendaseins in der Zeforika-Werft, bei dem man nach einiger Zeit (ein Monat bis fünf Jahre) seine Freiheit zurück erhält.

- Im Bereich der schweren Verbrechen sind Kerkerhaft und Verbannung fast unbekannt. Ein Mensch ist letztlich immer noch sein Geld als Sklave wert. Darauf wird nur verzichtet, wenn er eine zu große Gefahr für sein Umfeld darstellt (Magiekundige, finstere Kultisten). Ein Kuriosum ist das Überlassen eines Delinquenten an einen Yakosh-Dey-Schamanen. Was für ein Schicksal ihn dort erwartet, darüber gibt es nur dunkle Gerüchte und wilde Vermutungen.

- Dauerhafte Verstümmelungen werden ebenfalls nur ausgesprochen, wenn sie nicht die Arbeitskraft des Delinquenten mindern. Beliebter sind Auspeitschen und Untertauchen im Südask als Leibstrafen sowie die Brandmarkung an Hand, Schulter, Brust oder Wange.

- Die Todesstrafe wird durch Köpfen, Krokodilgrube oder am Würgepfahl durchgeführt. Besonders grausam ist auch das Ende am Krabbenmast: Hierbei wird der Todgeweihte abends an einem Strand südlich der Stadt festgekettet, wo bald Scharen von hungrigen Sägekrabben über ihn herfallen (W6 SP/ Spielrunde).

SPIELLEITERTIPP: HELDEN IN MACHTPOSITION

»Ich bin bereit, den Preis der Macht zu zahlen, was immer und wie hocherauchsein mag!«

—Tar Honak Patriarch von Al'Anfa,
wenige Monate vor seinem Tod

Die Ausgangslage

Mit dem Gewinn des Schutzprätorenamtes trägt ein Held für ein Jahr so viel politische Macht und Verantwortung wie selten zuvor oder danach in seinem Abenteuerleben. Gerade Chorhop ist

geeignet für die Darstellung einer relativ geschlossenen politischen Bühne: ein homogener, einzelstehender Stadtstaat. Das umliegende Land ist übersichtlich, die Beziehungen zu anderen Gebieten Aventuriens eher von geringer Bedeutung. Was hier geschieht, hat kaum Auswirkung auf andere Ereignisse in Aventurien. Sie können das Thema also weit ausschöpfen.

Ein Rollenspiel kann allerdings nie eine komplette Politik- oder Wirtschaftssimulation bieten, die Staatsausgaben, Truppenstärken und Bevölkerungsstimmung zuverlässig berechnet. Das vorliegende Abenteuer beschränkt sich auf die rollenspielerisch interessanten Szenen. Längere, ereignislose Zeitabschnitte können und sollten Sie im Zeitrafferstil kurz abhandeln.

Gefährten

- Da der Schutzprätor sicher nicht auf seine Mitstreiter verzichten will, kann er sie in den Apparat der Garde einbinden: Etwa, indem er ihnen den Titel eines 'Ehrenweibels' oder gar eines 'Sonder-Offiziers der Garde' verleiht. In Chorhop gibt es kaum einen, der deshalb eine Augenbraue hochziehen würde: Vetternwirtschaft und Bevorzugung von Freunden ist Standard, nicht Ausnahme.

- Wenn sich die Spieler die Aufgaben des Amtes teilen wollen, dann ist das durchaus sinnvoll: "Also, du wirst mit deinem Gaukler als gewählter Schutzprätor natürlich alles Offizielle unternehmen, Lothars Zauberer wird dich dabei unterstützen und darauf achten, dass dich keiner verzaubert. Inas Kriegerin wird mal der Garde auf die Finger schauen und mein Rattenfänger übernimmt ein paar 'inoffizielle' Aufgaben im Schatten der Nacht."

- Verhindern Sie jedoch, dass sich die Gruppe zu sehr aufspaltet und stets nur Einzelaufgaben nachgeht. Beim Ausspielen kann stets nur ein einzelner Spieler agieren, während der Rest zusieht. Verkürzen Sie Einzelmissionen nach Möglichkeit erzählerisch.

Die Grenzen der Macht

Helden des Schwarzen Auges sind per Definition bereits Gestalten, die bestehende Dinge verändern und aus der Masse der gewöhnlichen Menschen hervorstechen. Ausgestattet mit neuer Macht neigt man gerne dazu, diese zu überschätzen. Wichtig ist, dass praktisch niemand dem Schutzprätor etwas direkt vorschreiben kann. Selbst Adnan Zeforika beschränkt sich auf deutliche Warnungen vor bestimmten Taten — wenn diese aber missachtet werden, ist das Spiel früher oder später aus. Hier einige Mittel, um die Handlungen der Gruppe zu bremsen und in die richtigen Bahnen zu lenken:

- Bei neuen Vorhaben ist die erste Hürde meist Secretario Pirones, der schon die Seifenblasen von etlichen Vorgängern der Helden hat zerplatzen lassen. Er weiß, welche Projekte üblich, welche möglich und welche unmöglich sind. Methoden bei steigender Ablehnung des Vorhabens: ironischer Kommentar, Belehrung, tadelnder Blick, vehemente Protest, Niederlegung des Amtes.

- Wird ein ungewöhnliches Vorhaben der Helden offenbar (und manche Prätores scheinen ihre Spitzel überall zu haben), kann dies auf der nächsten Sitzung des Stadtrats angesprochen werden. Methoden bei steigender Ablehnung: Verlangen einer Stellungnahme, Debatte, Brückierung des Schutzprätors, Drohung.

- Ein Herrscher ist immer nur so stark wie diejenigen, die ihm unterstehen: Wenn die Garde für einzelne Vorhaben zu

faul, korrumpiert, unfähig oder illoyal ist, kann es schnell scheitern. Verhalten bei steigender Ablehnung: unwilliges Ausführen des Auftrags, Verzögerungen, höfliche Anfragen und Einwände, Meldung bei anderem Prätor/Gönner, Dienstverweigerung. (Beschränkend sind ebenso Sachzwänge: Das Fehlen von Pferden, der schlechte Zustand der Ausrüstung und mangelndes Geld können vielen Plänen die Luft ausgehen lassen.)

- Interessengruppen, die einer Heldenaktion entgegenstehen könnten, werden sich nicht scheuen, ihre Beziehungen spielen zu lassen, wenn sie bedroht sind: etablierte Bürger, Spielhausbesitzer, Zuckerbäcker und Edelholzschnitzer, Händler, Novadis, Geweihte und Sklavenhalter. Methoden bei steigender Ablehnung: persönliches Gespräch mit Bestechung, Mobilisierung von Beziehungen, Drohung oder Verbot, warnender Anschlag, Mordanschlag.

- Bedeutendste Instanz ist Vogtvikar Adnan Zeforika, der stets genau wissen möchte, was in seiner Stadt geschieht. Zwar kann er ebenso ein Vorhaben unterstützen, doch wenn ihm etwas missfällt, greift er ein. Methoden bei steigender Ablehnung: Warnung ("Das wird manchem nicht gefallen."), Drohung, Entlassung, Verbannung.

Gegen das System

In einer Stadt, in der Korruption, Glück, Sklaverei und 'Sittenlosigkeit' herrschen, mag sich manch ein Held seiner Ideale entsinnen und mit Hilfe des Prätoresnamtes eine 'Revolution von oben' versuchen. Von ähnlicher Tragweite, aber weit egoistischer sind Pläne, die Prätores und die reichen Familien zu stürzen und mit der Stadtgarde zu putschen.

- Mit dem Versuch, der Chorhoper Gesellschaft zu Sittenstrenge, Gottesfurcht, Ehrgefühl oder sonstigen 'fremdländischen Spinnerereien' zu verhelfen, ernten die Helden nur mitleidiges Lächeln. Anders sieht es aus, wenn das grundlegende gebende und nehmende Prinzip der Stadt bekämpft werden soll: die Korruption. Da Bestechung nicht ungesetzlich ist, kann der Schutzprätor sie niemandem verbieten. Verordnet er sich selbst und seinen Untergebenen Unbestechlichkeit, stößt er zunächst auf Ungläubigkeit bei den Kunden - und macht sich vor allem unter den Reichen viele Feinde.

- Die Abschaffung der Sklaverei findet bei praktisch keinem Chorhoper Gehör. Nicht einmal bei den Sklaven selbst, von denen viele nicht wissen, was sie denn mit ihrer Freiheit anfangen sollten. Das Freikaufen von Sklaven ist sowohl teuer als auch verboten. Nächtliche Befreiungsunternehmungen lassen schnell den Ruf nach der Stadtgarde laut werden — bis hin zu einer Absetzung des Schutzprätors, falls dieser der Lage nicht Herr wird.

- Stadtgardisten sind von Natur aus ordnungstreu. Ihre Bindung zu den bisherigen Verhältnissen, der Glaube an die phexgewollte Herrschaft der Zeforikas und die Angst vor Vergeltung sind stärker als die Loyalität zu einem Prätor, der in kaum einem Jahr ohnehin wieder ein Niemand ist. Damit kann es nur dem begnadetsten Menschenführer und Populisten möglich sein, auch nur eine Handvoll zu einer Palastrevolte zu bewegen.

- Wer sich trotz des Geldes und der Machtstellung gar nicht damit abfinden kann, ein Herr von Chorhop zu sein, kann auch jederzeit das Amt des Schutzprätors aufgeben. Dann zieht die Gruppe eben in ein anderes Abenteuer oder Sie versuchen, die Szenarien dieses Bandes aus klassischer Heldenperspektive zu spielen.

DIEBE, HEUCHLER, RUHESTÖRER

Der Alltag der Garde bietet allerlei Aufregendes, Neues, Verzwicktes, Wiederkehrendes und Verrücktes. Ereignisse und Szenarien dieses Abschnitts können Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt der Chorhop-Kampagne einsetzen.

IN GASSEN UND HÄUSERN

Aus dieser Tabelle können Sie gelegentlich aussuchen oder erwürfeln, was die Helden an typischen Ereignissen und Begegnungen erwartet.

Das Ereignis kann die Helden direkt betreffen, sie könnten aber auch beobachten, wie Gardisten die Angelegenheit regeln oder aus Berichten davon erfahren: Je nachdem, ob Sie eine Szene für die Helden, eine Ablenkung oder aber nur Material zur Ausschmückung des Hintergrunds benötigen.

Art des Ereignisses (W20)

- 1-5 Garnison
- 6-10 in den Straßen
- 11-15 Spielhäuser und Paläste
- 16-20 nächtliche Aktivitäten

Garnison (2W6)

2: Ein Matrose von vielleicht achtzehn Jahren tapst in die Amtsstube: "Seid begrüßt. Also, ich bin der Eolan und suche nach meinem Vater. Meine Mutter aus Kuslik war mal reisende Artistin hier und meint, er müsse noch hier in Chorhop wohnen. Naja, er ist mittelgroß, hat braune Augen, einen Kinnbart... und ein ringförmiges Muttermal zwischen den Beinen ..."

3: Der Angeber: In die Amtsstube schneit unversehens ein drahtiger Kämpfer mit edlem Kurbul und Tuzakmesser, *Odomyr von Hardenfels*, Edler, Kämpfer auf Maraskan und bereits in Diensten des Großfürsten von Khunchom und Königs von Brabak gewesen: "Ich bin euer Mann! Nehmt mich in die Garde auf, denn ich bin der beste Kämpfer südlich des Chabab. Und natürlich werde ich sogleich Weibel."

Tatsächlich ist er ein mäßiger Veteran, der im Mittelreich wegen Verrats gesucht wird.

4: Die reisende Magierin *Libana*, Mitglied des Ordens vom Pentagramm zu Vinsalt, sucht in Chorhop nach magiebegabten Zöglingen für eine graue Magierschule und hofft, bei der Garde Hinweise auf 'seltsame Kinder' zu bekommen.

5: Ein Waffenhändler bietet der Garde billig neue Breitschwerter an, wenn die Gardisten Werbung für sein Geschäft machen.

6: Einem blutrünstiger Gefangenen ist es gelungen, den wachhabenden Gardisten an den Gitterstäben seiner Zelle als Geisel zu nehmen: Während er einen Dolch an seine Kehle hält, verlangt er seine Freilassung.

7: Ein anderer Prätor fordert W6+1 Gardisten zur Unterstützung seines Amtes an: der Hafenprätor zur Durchsuchung eines Schiffes, der Handelsprätor für eine Zollstelle, der Meister der Spiele zum Schutz wichtiger Gäste, der Oberste Kadi für eine öffentliche Bestrafung oder Verhandlung.

8: Fünftulamidische Doppelsöldner poltern lauthals in die Garnison, beschimpfen Anwesende und verlangen ihre am Stadttor einkassierten Doppelkhunchomer wieder: Wie sollen sie ohne ihre Waffen einen neuen Auftrag bekommen?

9: Blaphesto Nurriconi (s. S. 66) besieht sich amüsiert das Domizil des Schutzprätors, gibt ein paar gestalterische Hinweise für das Oratorium und empfiehlt schließlich, am Hafen einige Bretterbuden der Ärmsten niederzureißen, um die Brandgefahr zu verhindern.

10: Ein Gardist ist nach einem Kampf gegen zwei Wegelagerer vor über einer Woche an Wundfieber erkrankt. Die ganze Garnison bangt um sein Leben, während sein Stöhnen aus der Bettstube zu hören ist.

11: Ein jaulender Gewürzhändler kommt mit krummem Rücken in die Wachstube und bezichtigt die *Biestige Heliantha*, eine Blumenverkäuferin im Südviertel, der Hexerei und Schwarzmagie. Tatsächlich ist die Frau zwar ein Hausdrachen, jedoch so magiebegabt wie eine Festumer Kartoffel.

12: Nachdem ein Novadi wegen einer Gesetzesübertretung (tätlicher Angriff Beleidigung von Geweihten) festgenommen wurde, erscheint sein Blutsbruder in der Garnison und fordert lauthals unter Anrufung Rastullahs Genugtuung für diese Schmach.

In den Straßen (2W6)

2: Ein alter Mann erscheint mit einer blutenden Brustwunde, behauptet, dies habe ihm ein Gardist angetan, und bricht zusammen. Er kann nur durch gute Heilkunst gerettet werden (*Heilkunde Wunden* +6 oder sofortige Heilmagie im Wert von 7 LP). Die Wunde hat ihm der zwielichtige Gardist *Bribon* verpasst, da der alte Mann mit angesehen hat, wie dieser eine Tagelöhnerin vergewaltigte.

3: Eine Fuhrfrau blockiert mit ihrem Ochsenwagen den Eingang zum Magistrat und beklagt sich lauthals darüber, dass sie die Zeforikas um ihren Lohn gebracht haben.

4: Der Südask hat den Kadaver eines Wasserbüffels mit drei Hörnern ans Ufer getrieben. Abergläubisch will sich niemand der faulenden Missgeburt nähern.

5: Ein Pulk von Chorhopern will einem Zahnreißer kurzen Prozess machen und ihn aufhängen: Er hat den falschen Zahn ausgerissen.

6: Ein wildgewordenes Kaltblutpferd trabt herrenlos durch die Straßen, tritt Passanten und entwischt den Gardisten immer wieder.

7: Auf dem Markt von Campo Arenal kommt es zwischen mehreren Marktschreiern und Händlern zu Streitigkeiten. Es folgt eine Schlacht mit Melonen, Maiskolben, Eiern, Krügen und Tomaten als Wurfgeschossen.

8: Das Gardistenhorn ertönt. Unweit wird eine Gardistin von drei Strolchen attackiert: Tagelöhner der Werft, die mit der Gardistin in Streit geraten sind. Sie bewerfen die Verstärkung mit großen Steinen (2W6 TP), ehe sie zu fliehen versuchen.

9: Zwei Cavallieri aus dem Lieblichen Feld liefern sich auf der Plaza Ludisal ein Degenduell ohne Schiedsrichter, während Umstehende Opfer von Taschendieben werden könnten.

10: Eine liebfeldische Hofdame liegt bewusstlos im Dreck, eine Beule am Kopf. Sie wurde nach einem überaus glücklichen Abend in einem Spielhaus überfallen, ihr Gewinn von 130 Dukaten ist geraubt.

11: Auf Campo Arenal soll ein Raubmörder durch das Beil hingerichtet werden. Gerade, als der Scharfrichter Maldigol ausholt,

trifft ihn ein Wurfbolch: Zwei Komplizen versuchen, den Todge-
weiheten zu befreien und im Tumult zu fliehen.

12: Drachenschatten: Ein Westwinddrache oder gar Riesenlind-
vurm kreist über der Stadt und verursacht Panik bei den Men-
schen, die durch- und übereinanderlaufen. Schwächere fallen
hin, Marktstände stürzen ein, eine Kutsche wird umgeworfen.
Zieht der Drache weiter, hat er Spaß daran, Menschen herumzu-
scheuchen, oder fordert er gar ein Opfer?

Spielhäuser und Paläste (2W6)

2: Vor dem Palast *Yezemin al Kirachins* fordert ein ehemaliger
'Gast' der edlen Kurtisane eine weitere Nacht mit ihr. Zu Pferde
und mit fünf weiteren Speißgesellen beginnt er, den Garten zu
zertrampeln und den Palast zu stürmen.

3: Im Spielhaus *Casa Bellaite* (Seite 60) stürzt ein Kronleuchter
auf einen Spieltisch und beendet ein seit vier Stunden dauern-
des Boltanspiel, dessen Einsätze in enorme Höhen gestiegen
sein sollen. Die Halterungen des Leuchters sind deutlich durch-
schnitten. Die Garde wurde von *Zerndia du Berillis* gerufen, die
gerade das - ihrer Meinung nach — beste Blatt hatte. Ob der beim
Spielen getragenen Masken konnte sie die Identität ihrer Mit-
spieler nicht lüften, die natürlich längst verschwunden sind.

4: Das Tulamidische Badehaus (Seite 60) wird von einer Ratten-
plage heimgesucht. *Marizia Delaplana* bittet die Garde um Hilfe
beim Beseitigen der Tiere, da sie derzeit nur wenige Leute zur
Verfügung hat.

5: Erschrockene Gäste aus Mengbilla beschwerten sich über ein
vom Himmel gefallenes Leichenteil: eine angeknabberte Hand
mit einem novadischen Ring. Die Spur führt zum Turm des
Schweigens ...

6: In einem Palast am Südask haben sich drei Gruftasseln im
Keller eingenistet, die die Garde vertreiben soll.

Gruftasseln

INI 4+W6	AT 11	PA 5	TP 1W+3	DK H	LeP 25
AuP 30	KO 12	RS 4	MR 12	GS 4	GW 7

7: In einem Spielhaus wird ein Falschspieler entdeckt.

8: Die Katze *Obosita al'Bondigs* ist im Garten des Zeforika-Palas-
tes auf eine Tamarinde geklettert und traut sich nun nicht mehr
herunter. Wer hinaufklettert (*Klettern-Probe*), stellt fest, dass es
sich bei dem "Kätzchen" um einen jungen Hausgепард handelt,
der scharfe Krallen besitzt (W6 SP, wenn keine CH-Probe ge-
lingt).

9: Vier Thorwaler randalieren in einer Taverne auf der Avenida
Bellarte und können nur mit Mühe überwältigt werden.

10: Morgens findet sich ein Kästchen vor der Garde, das unaus-
gewogene Würfel enthält, die sehr häufig auf die 1, 2 und 3 fallen.
Ein Begleitbrief behauptet, sie stammen aus einem bestimmten
Spielhaus, in dem die Garde sich mal genauer umsehen sollte.
Echter Fingerzeig oder nur das Manöver eines Spielhauskonkur-
renten?

11: Ein Droher Kaufmann, der all sein Geld bei einem Glücks-
spiel verloren hat, will sich vom Dach eines Hauses zu Tode stür-
zen.

12: Unfall im Batterieturm *Fuldigor*. Ein Bock hat sich bei einem
Probeschuss aus seiner Verankerung gelöst und einen Bombar-
dier eingequetscht. Das Geschütz steht so ungünstig, dass nur
zwei Mann mit einer gesammelten KK-Probe +12 den Verletzten
befreien können, der ansonsten binnen 3W6 SR stirbt.

Nächtliche Aktivitäten (2W6)

2: Ein Trunkenbold, der sich selbst *Ugido* nannte, ist nachts
in Gewahrsam genommen worden und am nächsten Morgen
aus seiner Zelle verschwunden. Die Zelle ist intakt, die Wachen
sahen niemanden ein- und ausgehen. Erst magische Analysen
lassen erkennen, dass es sich um eine Geistererscheinung gehan-
delt haben muss. Eine Stadtchronik berichtet vom stadtbekann-
ten Säufer *Ugido Destillero*, der sich 967 BF zu Tode gesoffen
hat.

3: Zwei stämmige Frauen schleppen einen großen Sack durch die
Nacht, aus dem deutlich zwei Füße hervorlugen. Es handelt sich
jedoch nur um eine rüde Variante des Bräutigamsraubes: Der
Eingesackte hat soeben geheiratet.

4: Anwohner rufen die Garde wegen eines Familienstreits: Toch-
ter und Mutter, die beide denselben Mann lieben, gehen mit
Messern aufeinander los.

5: Ein Brief des *Hüters der Nacht* erreicht den Schutzprätor: Seit
ein Spielhaus in der Nähe des Boron-Tempels den Besitzer ge-
wechselt hat, ist es dort durch Musik, Feuerwerk und Feierei un-
gebührlich laut. Er bittet die Garde im Namen Borons, für die
heilige Ruhe des Angers Sorge zu tragen.

6: Ein Stall hat Feuer gefangen. Im Innern hört man das ängstli-
che Blöken von Phraischafen. Wer sie retten will, muss Verbren-
nungen hinnehmen (2W6 SP, bei Misslingen einer GE-Probe
weitere 2W6 SP).

7: Ein mohischer Sklave entläuft, die Stadttore werden sogleich
dicht gemacht. Er muss sich noch irgendwo in Chorphop aufhal-
ten.

8: In einem verlassenen Lehmhaus huschen nachts Lichter umher.
Verschwörer, Schmuggler, entlaufene Sklaven oder ein Irrlicht?



9: Ein schon länger einsitzender Gefangener ist entflohen: Die Gitterstäbe seines Fensters sind durchsägt. Es bleibt die Frage nach dem Helfer (ein Gardist?) und die Suche nach dem Entflohenen.

10: Die Leichen eines jungen Sklaven und der Tochter eines Plantagenaufsehers werden vergiftet aufgefunden. Nachdem zunächst ein Mord vermutet wird, stellt sich heraus, dass die zwei ein Liebespaar waren, das für sich keine Zukunft gesehen hat und darum den Tod wählte.

11: Als ein Tölpel den rahjakultischen Nackttanz einer Sharisad als Angebot missverstand, hat sie zur Verteidigung ihr Messer benutzt. Nun fordert der Verletzte mit ein paar Freunden den Tod der "schlitzenden Schlampe".

12: Bei einer Einbruchserie wurden in sieben Nächten fünf Häuser ausgeraubt, jedoch jeweils nur etwa ein Spann hohe Mohastatuen aus Elfenbein und Onyx (Wert: 30 D pro Stück) aus der Reihe *Wilde beim Stammesfest* gestohlen, wie sie der Schnitzer *Tiomartin* herstellt. Dieser kann berichten, dass vor einer Woche ein Vermummter die letzten drei Exemplare aufgekauft hat. Er weiß von vier weiteren seiner Kunden, die eine solche Mohastatue besitzen. Legen sich die Helden hier auf die Lauer, ertappen sie bald einen versponnenen Künstler aus Belhanka, der diese Figuren so sehr liebt, dass er alle besitzen will.

Behördensprache

Das Justizwesen Südaventuriens bedient sich oft alter Fachausdrücke aus dem Bosparano. Gardisten, Advokaten und Richter verwenden gerne diese angestaubten Begriffe, um sich vom Alltagsgeplapper abzuheben und um ihrem Tun den Anstrich von Offizialität zu geben. (In Ihrer Runde kann dieses Vokabular zunutze sein, um allzu moderne Ausdrücke aus dem Bereich der Verbrechensbekämpfung zu vermeiden.)

Bandagen = Ketten, Handschellen

Demimundo = die sogenannte 'Halbwelt', das Milieu der Verbrecher

despektivisch = verachtenswert

Evidenz, Corpus delicti = Beweis

examinieren = verhören

inkriminieren = beschuldigen

irritieren = aufgreifen, verhaften

Malifikant, Delinquent = Krimineller

Präservierung = Schutz durch die Garde

Proskription = Aussetzung einer Belohnung auf Flüchtige

Requisition = Beschlagnahmung

Subversivum = Verdächtiger

supervidieren = beobachten, observieren

Verunzierer = Täter gegen gute Sitten oder schöne Dinge, Rufmörder

SCHMIERGELDER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder fällt ein Säckchen auf deinen Schreibtisch. Goldstücke klippeln heraus. Die Profile der Kaiser Reto und Hal lächeln dich an. Du weißt, was dein Gegenüber erwartet.

Bestechungsgelder fließen fast immer, wenn ein Gefallen von der Garde eingefordert wird. Die Summe ist um so größer, je ungewöhnlicher der Wunsch und je größer der Aufwand für den Schutzprätor ist. Klassisch sind zum Beispiel die Bitte um schnelle Aufklärung eines Verbrechens, besonderer Schutz eines Ortes oder einer Person oder das Beschatten des Eheweibs/Geschäftspartners/Kontrahenten.

Wöchentlich treten etwa ein bis zwei Personen (wenn Sie es dem Zufall überlassen wollen: W6-2) mit Wünschen an den Helden heran. Jede von ihnen ist bereit, für einen entsprechend großen Auftrag 10 Goldstücke springen zu lassen (zufällig erwürfelt: W6*W6, bei einem Pasch wird sogar mit einem dritten Würfelwurf multipliziert).

Die Helden können Korruption rundweg ablehnen (was ihnen Schwierigkeiten mit den Mächtigen einbringt), der Stadttradition gemäß alles mitmachen oder — was am wahrscheinlichsten ist — von Fall zu Fall entscheiden. Leider sind gerade die einträglichsten Angebote auch die fragwürdigsten:

- Ein Adliger aus dem Mittelreich empfiehlt, am heutigen Abend zwei Gassen beim Haus der Spiele nicht mit Patrouillengängen zu beachten: 60 Dukaten. Hier spielt heute Abend ein alter Feind des Adligen und soll auf dem Heimweg eine finstere Überraschung erhalten.

- *Huraq Arupanaq* lässt über einen Mittelsmann ausrichten, dass es dieses Jahr nicht nötig sei, die Plantage *Magna Alphana* und die Tischlerei der Familie am Südask durch die Garde zu untersuchen: 80 Dukaten. Hier arbeiten nicht nur fünf Yakosh-Dey-Sklaven, was nach den Gesetzen verboten ist, sondern auch drei Nordländer, nach denen noch Verwandte suchen.

- Ein größtenteils Vermummter (dunkles Haar, Zwirbelbart, feine Seidenkleidung eines Beamten), der seinen Namen nicht nennen will, sagt voraus, dass die Prätorin *Zerradia du Berillis* bald Gardisten zu ihrem persönlichen Schutz anwerben wird. Dieser Bitte soll stattgegeben werden, allerdings haben die Gardisten bei 'Zwischenfällen' wegzublicken: 150 Dukaten! Hier geht es natürlich bereits um Mordpläne. Sollten die Helden den Mann festsetzen (ein Hausdiener der Zeforikas!), wird ihn der Oberste Kadi freisprechen müssen, da nichts gegen ihn vorliegt.

ATTENTATE

Wen die Helden gut behandeln, der wird sich auch revanchieren: Lobende Worte, kleine Geschenke, vielleicht auch ein Fest. Ebenso unvermeidlich ist es aber auch, dass die Helden sich irgendwann Feinde machen. Im Folgenden einige Versuche, die Helden auf die ein oder andere Weise abtreten oder ihren Posten verlieren zu lassen.

Das Angebot

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwei Augenpaare mustern dich finster. Dann erscheint ein Beutel mit Edelsteinen: Rubine, Smaragde, Schlangenaugenopale und Türkise: "Diese Stadt ist nicht groß genug für uns beide. Juwelen im Wert von 333 Dukaten. Nehmt sie, tretet vom Prätorienposten zurück und verlasst die Stadt reich und glücklich. Oder aber nehmt sie nicht, bleibt auf Eurem Stuhl kleben und lernt die Schattenseiten Eures Amtes kennen."

Eine solche Offerte kann natürlich nur jemand machen, der über genug Geld verfügt. Wenn der Held auf das Angebot nicht eingeht, sollte er sich schon einmal überlegen, wie viel Einfluss mit diesem Geld an anderer Stelle gegen ihn eingesetzt werden kann - oder welche Meuchler damit zu bezahlen sind ...

Erzwungenes Duell

Einen Helden, der Wert auf Ehre legt, wird der Widersacher von einem bezahlten Schlägetot zum Kampf herausfordern lassen. Wurde er von der Garde abgelehnt, so ist es der Veteran Odomyr von Hardenfels (s. S. 24), ansonsten ein Brabaker Krieger namens Korroero.

Der stämmige Krieger rempelt den Helden auf einer Straße mehrmals an, entschuldigt sich dauernd scheinheilig- und stößt den Helden schließlich in den Straßenschlamm. Sobald dieser eine Beschimpfung ausspricht oder handgreiflich wird, poltert der Rüpel: "Das sollt Ihr mir büßen, Schurke. Ich fordere Euch heraus zum Kampfe aufs dritte Blut. Am Morgengrauen. Oben vor dem Boron-Tempel, dann habt Ihr es nachher nicht so weit..."

Da der gedungene Kämpfer nicht so gut ist, wie sein Auftraggeber glaubt, verwendet er gerne Gift, um sicherzugehen, dass er bei diesem Duell auf Leben und Tod der Sieger ist. Das Kelmongift ist auf den Rittersporn (ein verborgenes Stiefelmesser) gestrichen, das der Kämpfer hervorspringen lässt, wenn er dem Helden zu unterliegen droht (eine Aktion, die im Morgengrauen vielleicht unbemerkt bleibt: *Sinnenschärfe/Äuße-Probe*).

Duellgegner

Tuzakmesser: INI 11+W6, AT 15, PA 14, TP 1W+6, DK NS

Rittersporn: INI 9+W6, AT 12, PA 11, TP 1W+2*, DK H

LeP43 AuP37 KO 15 WR 5

GS 7 RS 4 (leichte Platte)

Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag, Meisterparade, Binden, Ausfall

*) Kelmongift: Bei gelungener KO-Probe +5 nach 5 KR 2W6 SP und AT/PA -4 für eine halbe Stunde, bei misslungener Probe dagegen 4W6 SP und vollständige Lähmung.

Am seidenen Faden

Ein gewaltloser, jedoch unsicherer Wechsel in Borons Hallen ist die 'Liane des Todes'. Der Meuchler *Ebodil* (Werte siehe unten) schleicht sich nachts auf dem Domizil des Schutzprätors zu einem Fenster seines Schlafgemachs. Mittels eines früher gebohrten Lochs oder einer Angel lässt er eine abgeschälte Mirhamer Seidenliane über dem Kopf des schlafenden Helden herabhängen. Binnen einer SR tropft das Kukrisgift herab, läuft in Mund und Nase und beginnt W3 SR später seine Wirkung als Einnahmegift zu entfalten: 1W6 SP/KR bis zum Tode bzw. 1W6-2 SP/KR für 50 KR bei gelungener KO-Probe +12.

Falls die Helden Schutzmaßnahmen für ihr Grundstück ergreifen haben, wird der Attentäter diesen Anschlag abrechnen.

Der Schlafende kann mit einer gelungenen Probe auf *Sinnenschärfe* 44 oder *Gefahreninstinkt* erwachen, während der Meuchler hantiert. Anschließend darf der Held für jede Spielrunde, in der das Gift auf ihn herabtropft, dieselben Probe ablegen. Schließlich erwacht er bei einsetzender Giftwirkung mit Krämpfen, sobald mit dem W20 eine Probe auf die insgesamt erlittenen Gift-SP gelingt.

Brandanschlag

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr sitzt abends im Säulengang, lasst den vergangenen Tag Revue passieren und blickt in das hypnotische Flackern einer Kerze. Plötzlich liegt Brandgeruch in der Luft. Aus der Küche hört ihr den Schreckensschrei eines Lakaien.

Dies ist eher eine Warnung als ein ernsthafter Anschlag: Ebodil hat den Stall entzündet. Die vor Angst tobende Stute Tician reißt sich bald los, die Flammen zerfressen die Sänfte und greifen schon auf das Haus über.

Bestimmen Sie die Brandgröße (BG) mit 4W6. Alle fünf Kampf- runden vergrößert sich dieser Wert um W6, ab Größe 20 um 2W6. In dieser Zeit kann ein Löschversuch unternommen werden: Ein Eimer Wasser oder Teppiche reduzieren die BG um W6, bei gelungener *GE-Probe* sogar um 2W6. Ein ZORN DES WASSERS verringert sie um die angerichteten TR Ab Größe 20 erhält man bei Löschversuchen 1 SP/KR, ab Größe 25 2 SP/KR. Sollte die BG auf über 30 steigen, so ist ein Löschen aus der Nähe aufgrund der Hitze unmöglich geworden.

Bolzenschuss

Letztlich muss der — nicht sonderlich gute - Meuchler doch die direkte Konfrontation wählen. Er lauert dem Helden mit einer Leichten Armbrust auf und wartet, bis er in eine gute Position gerät: nicht zu weit entfernt, möglichst nicht von Menschen umgeben, stillstehend.

Er schießt einmal, lädt nach, um noch einmal zu schießen (15 Aktionen), und versucht, über die Dächer zu fliehen, wenn ihn jemand aufspürt. Die Bolzen sind wiederum mit Kukris vergiftet. Nahkämpfe führt er nur so lange, bis er fliehen kann.

Meuchler Ebodil

Leichte Armbrust: INI 2W+6, FK 18, TP 1W+6

Schwerer Dolch und Linkhand: INI 12, AT 15, PA 13, TP 1W+2, DK H

LeP 32 AuP 34 KO 13 MR 7

GS 8 RS 1 (dunkle Lederkleidung)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Linkhand, Parierwaffen I, Scharfschütze

ABENTEUERPUNKTE

Sie können nach jeder Szene oder jedem ausgespielten Tag Abenteuerpunkte vergeben. Je nachdem, wie sehr sich ein einzelner Held engagiert hat und wie gefährlich oder bedeutend die Situation war, sind 5 bis 20 Abenteuerpunkte angemessen. Allerdings sind die meisten Erlebnisse und Vorfälle spätestens beim zweiten Mal Routine, so dass dann keine neuen Abenteuerpunkte mehr fällig sind.

Denken Sie sich alternativ spannende szenische Höhepunkte aus, nach denen Sie gesammelt Abenteuerpunkte vergeben.

Je nachdem, wie Sie das Leben in Chorhop gestalten, sind Summen von insgesamt **500 AP oder mehr** denkbar — zusätzlich der AP durch die Einzelszenarien, die in den kommenden Kapiteln beschrieben werden.

KAPITEL II:

DAS GLÜCK DES TÜCHTIGEN

Das vorliegende Kapitel bietet Ihnen einzelne Abenteuer, Missionen und Szenarien an, die die Helden binnen eines Jahres in Chorhop erleben können.

Zu jedem Szenario rinden Sie eine Angabe, zu welchem Zeitpunkt es spielen könnte. Die angegebene Abfolge soll er-

möglichen, dass die Gruppe nach einigen kleineren und typischen Aufträgen bald vor grö-

ßeren Problemen steht, die in den Ereignissen der beiden folgenden Kapitel ihren Höhepunkt finden. Sie können aber problemlos einzelne Szenarien ausklammern, neue hinzufügen oder die Reihenfolge verändern.

DAS PIRATENNEST

(ZEIT: INGERIMM)

HOLT UNSERE JUNGS ZURÜCK!

Einige Wochen, nachdem ein Held das Schutzprätorat gewonnen hat und sich die Helden ein wenig eingelebt haben, müssen sie ihre erste Feuerprobe bestehen: die Befreiung von drei Gardisten aus den Händen der Piraten von Nasha.

Während ein Frühlingssturm die Palmen Chorhops durchschüttelt, erreicht der aufgeregte Botenjunge *Tuco* den Schutzprätor und bittet ihn, zum Jaguartor zu kommen. Dort halten die Torwachen einen erbosten Yakosh-Dey-Krieger fest, der ein Pferd mit Decken und Schatzschatulle mitführte. Die Wachen erkannten Pferd und Schatulle (mit dem Wappen Chorhops) als Besitz eines dreiköpfigen Steuertrupps der Stadt, der avisgezogen war, um Abgaben bei einigen Plantagen im Süden einzutreiben.

Der Yakosh-Dey *Eyapa-Tisa* spricht nur in seiner Stammessprache und schimpft unflätig auf die "Blassfinger" und "Modderschneckenengesichter". Er hat das Pferd vor vier Tagen in der Nähe von Nasha ohne Reiter und mit aufgebrochener Schatulle entdeckt, weswegen es ihm gehöre. Etwas entfernt davon sah er schließlich mit an, wie Wegelagerer drei Gefangene "mit Kleidung, wie die Torgucker sie tragen" in Richtung Piratendorf schleiften.

Die Almosarin kann bestätigen, dass ihr Steuertrupp gestern zurückerwartet wurde, jedoch nicht erschien. Die Piraten von Nasha gelten als grausam und haben einen solchen Hass auf die Chorhoper, dass sie die Gardisten zweifellos umbringen werden. Dies geschieht — einem Piratenaberglauben gemäß — stets am Feuertag - also in drei Tagen.

Sollten die Helden selbst nicht an Rettung denken, wird ihnen natürlich von allen Seiten nahegelegt, "mit Euren besten Leuten" dorthin zu reiten. Dies ist ein Auftrag für den Schutzprätor selbst und seine Mitstreiter. Kriegsprätorin Tetaka Arupanaq lässt es sich nicht nehmen, diese Unternehmung zu begleiten. Das, so sagt sie, gebiete ihr ihre Kämpferehre (und der Hinweis, dass Expeditionen außerhalb der Stadtmauer eigentlich nur unter ihrem Befehl unternommen werden dürften).

Aufgrund des Sturms können die Schiffe den Hafen nicht verlassen, so dass der Landweg genommen werden muss.

AUF DEM DSCHUNGELPFAD

Die knapp 60 Meilen zum Piratennest auf dem Dschungelpfad sind zu Fuß mit Eilmärschen in gut drei Tagen zu schatten —

gerade noch rechtzeitig. Hoch zu Ross (wenn die fünf Pferde der Garnison nicht ausreichen, können für 10 Dukaten je Woche weitere Pferde gemietet werden) benötigt die Reisegruppe für den Weg etwas mehr als einen Tag.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Sturm bringt immer noch Regengüsse und peitscht die Bäume nieder, während ihr dem schlammigen Weg nach Süden folgt. Zunächst wird die Savanne immer wieder durch Plantagen und Wehrhöfe unterbrochen, dann umgeben euch von Haifagras bewachsene Hügel. Gen Süden verdichtet sich der Wald, so dass sich der Pfad unter dem Blätterdach des Dschungels zwischen großen Brettwurzeln windet.

In einer Ansiedlung berichtet man den Helden von einem Aussichtsposten der Piraten von Nasha, der mittels Botenaffen jeden meldet, der sich auf dem Pfad auf das Dorf zu bewegt. Der Aussichtsposten soll ein Baumhaus gut drei Meilen nördlich von Nasha sein und sich an einer Stelle befinden, an der der Pfad durch einen Hohlweg führt.

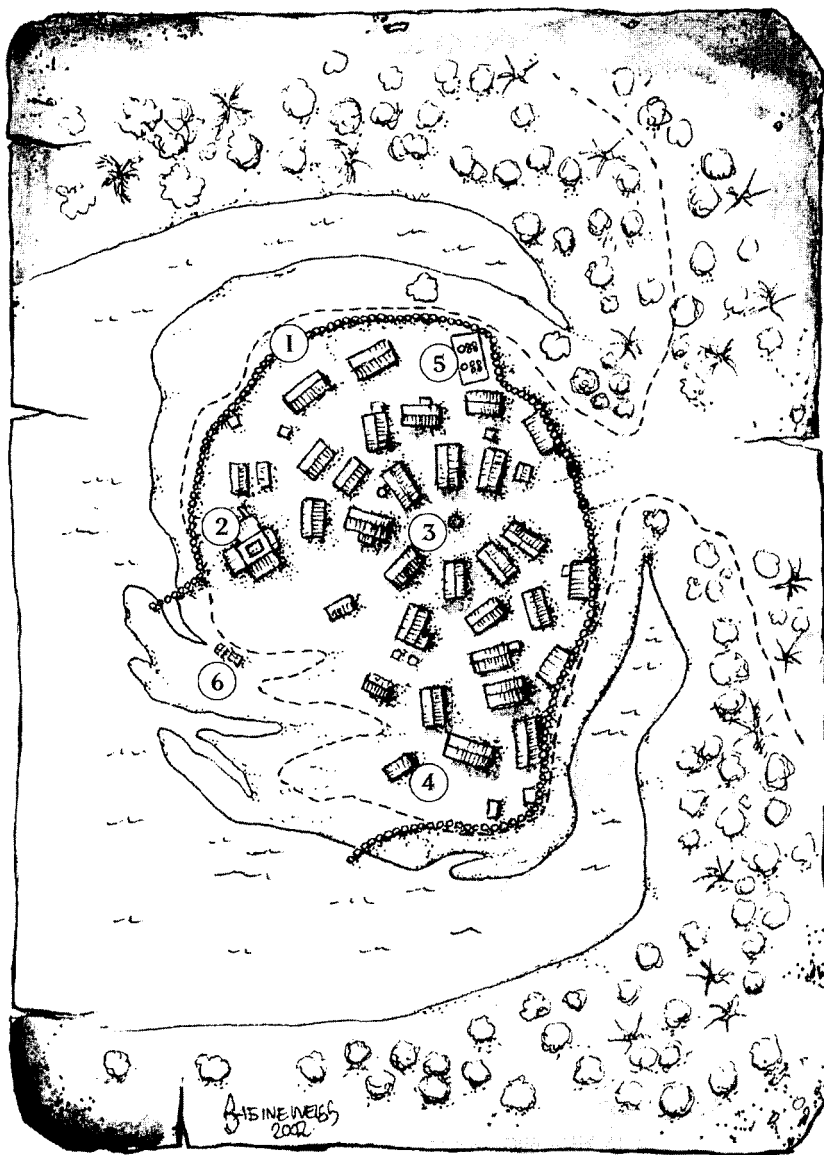
Um den Aussichtsposten zu überwinden, ehe dieser Alarm schlagen kann, muss das Baumhaus zunächst im Geäst eines jungen Elefantenbaums (20 Schritt hoch) entdeckt werden (jeder Späher darfeine *Sinnesschärfe-Probe* +4 ablegen). Nach lautloser Annäherung und Erklimmen des Baumes (tagsüber *Schleichen-Probe* +3, nachts unmodifiziert; *Klettern-Probe* +2) kann der wachende Pirat angegriffen werden (Werte siehe S. 30). Gelingt es ihm noch, eines seiner beiden flinken Purzeläffchen loszuschicken, ist dieser Bote nur sehr schwer zu erwischen (GS 8, Zielgröße: sehr klein).

ПASHA

Das Piratendorfliegt in einem Strandwald am Ende einer langen Bucht. Mangrovengewächse, die bei Flut überschwemmt sind, und krokodilverseuchte Priele umgeben das von einer Palisade geschützte Dorf auf drei Seiten. Die Häuser sind meist lange Pfahlbauten aus Brabaker Rohr. Die Hälfte der über 600 Bewohner lebt von Fischreichtum, Maisfeldern und gelegentlichem Handel mit den Waldmenschen, während die andere Hälfte Piraterie betreibt. Die momentan drei Koggen und Thalukken ankern eine halbe Meile entfernt, wo das Wasser tieter ist.

1—Palisade

Der Holzwall ist zweieinhalb Schritt hoch und besteht aus an-



gespitzten Pfählen (zur Überwindung: *Klettern-Probe* +5, bei Misslingen W6 SP). Am Bambustor und zwei weiteren Hochsitzen wacht bisweilen ein Pirat (insgesamt W6—3 Piraten an den drei Orten).

2 - Korsarenburg

Ein dreigeschossiges Haus aus Brabaker Rohr mit Galerie und Turmbau. Hier thronen die derzeitigen Anführer der Piratenschiffe und ihre engen Vertrauten über einem großen Raum, der schon viele Gelage, Beuteverteilungen und blutige Gemetzel gesehen hat. Hier liegt auch das Beutegeld des Chorhoper Steuertrupps in einer Kiste: noch 4W20 Dukaten. In der Korsarenburg sind stets W6 Piraten und W3-1 Anführer aufmerksam, 3W20 Piraten und 2W6 Anführer sind schnell zur Stelle.

3 - Tanzplatz

Der von vielen Hütten gut einzusehende Dorfplatz ist mit Feuerschalen und Holzgötzen geschmückt. An diesem einst mohischen Kultplatz (*nasha* = tanzen-Erde) wird Tagwerk betrieben oder zu Versammlungen gerufen. An einem Holzpfahl steht der halb verdurstete Gardist *Brenno*, der vor kurzem zur allgemeinen Erheiterung ausgepeitscht wurde.

4 - Efferd-Tempel

"Auch Piraten sind götterfürchtig", weiß der einäugige Efferd-Geweihte *Riolo*, der mit seinem Dreizack schon mal selbst Karavellen gestürmt hat. In dem aus Planken erbauten Tempel kann man sich zwischen den vielen sperrigen Opfergaben aus Raubzügen gut verbergen, wenn man den häufig schlafenden Geweihten nicht weckt.

5 - Schanze

Hier stehen auf festem Untergrund zwei kleine Böcke (Katapulte), die zur Abwehr von Angreifern zu See und Land sowie als Abschreckung für kriegerische Waldmenschen dienen. Hier halten sich durchgängig W6-2 Piraten auf.

6 - Flutkäfige

In diesem Priel stehen zwei würfelförmige Rohrkäfige mit anderthalb Schritt Seitenlänge. In ihnen hocken die gefangenen Gardisten *Cherimoya* (mit gebrochener Hand) und Truppführer *Ruidoso* (kaum noch bei Bewusstsein). Bei Flut stehen die Käfige fast komplett unter Wasser, während draußen Krokodile gefährlich nahe kommen. Sie sind über je drei Seile und Pflöcke in den Sandboden gerammt, können aber mit mehreren Leuten fortgetragen werden (100 Stein mit Insassen). Eigentlich soll ein Pirat die Käfige immer im Auge behalten, das ist aber nur bei 1-3 auf W6 wirklich der Fall.

DIE BEFREIUNG

Bei längerer Beobachtung des Dorfes können die Helden Folgendes feststellen: Während tagsüber das Dorf von den Bauern, Frauen und Kindern belebt ist, sind die Piraten vor allen Dingen abends im Licht großer Lagerfeuer zu sehen,

wie sie Grog trinken und derbe Spiele machen (in die manchmal auch die Gefangenen mit einbezogen werden). Nach Mitternacht beruhigt es sich zusehends. Der Tidenhub beträgt in der Bucht drei Schritt. Hochwasserstand herrscht abends und morgens um acht Uhr.

Ein mit Federbüschen geschmückter Pirat verkündet lauthals, dass die Gefangenen morgen zur Mittagsstunde den Krokodilen zum Fraß vorgeworfen werden sollen.

Nun sind die Helden am Zug, ihre Taktik zu wählen:

- Selbst, wenn die Helden (unvernünftiger Weise) einen Großteil ihrer Garde mitgenommen haben sollten: Ein Sturmangriff auf die Stadt ist nicht zu bewältigen. Bei Alarm sind insgesamt 6W20 Piraten kampfbereit, die Dörfler stellen sich auf deren Seite.
- Mit Verhandlungsgeschick könnten die Piraten überzeugt werden, die drei Gardisten freizulassen. Die Piraten verlangen allerdings 5 Dukaten pro Gardistenfinger (und dass das insgesamt nur noch 135 Dukaten sind, liegt nicht an mangelnden Rechenkünsten der Seeräuber...). Zudem wird es kritisch, wenn die Gesandtschaft der Helden als zu schwach erscheint. Denn dann könnte den Piraten der Gedanke kommen, gleich noch einmal ein paar weitere Chorhoper samt ihrem Gold einzusacken.

- Die Verkleidung als Pirat ist durchaus möglich, da sich aufgrund der wechselnden Schiffe viele Bewohner Nashas kaum zu kennen scheinen (Probe auf *Sich verkleiden*).
- Ein nächtliches Kommandounternehmen, möglicherweise mit einem Ablenkungsmanöver verbunden, ist eine weitere denkbare Möglichkeit. Wichtig ist, dass alle drei Gefangenen gleichzeitig befreit werden können. Die Flutkäfige können bei Wasserhochstand hervorragend von einem guten Taucher unbemerkt aufgeschnitten werden. Das anschließende Herausbringen der erschöpften Insassen stellt dabei das größere Problem dar. Die Befreiung des Gardisten auf dem Tanzplatz kann selbst dann von einem zufälligen Beobachter gesehen werden (5-6 auf W6), wenn die Helden alle Wachen ausgeschaltet haben.
- Die Geflohenen werden von einer Rotte Piraten noch bis einige Meilen in den Dschungel hinein verfolgt. Die Schanzenbesatzung lässt sich sogar dazu hinreißen, mit den Böcken Steinbrocken hinterher zu schießen: Wenig effizient (ein Held wird nur bei einer 20 auf W20 von einem Splitter getroffen: W6+2 TP), aber es lässt das Herz der Flüchtenden vermutlich dennoch in die Hose rutschen, wenn der Dschungel um sie herum von Geschossen durchsiebt wird.

GLADIATORENSPIELE

(ZEIT: АНПАПГ RAHJA)

HINTERGRUND

Das Spektakel eines Kampfes in der Arena und das Wetten auf die Kontrahenten zählt zu den liebsten Beschäftigungen der Chorhoper. Das Fest der Freuden bietet wiederum zahlreiche Gladiatorenspiele, an deren Ende die beliebten Kämpfer *Horkon der Zermalmer* und *Deredan der Arivorer* den Finalkampf bestreiten. *Marizia Delaplana* fördert Deredan und will dieses eine Mal das große Geld machen: mit einem Wettbetrug. Einige Tage vor dem Finalkampf lässt sie Horkon entführen.

Da niemand mehr an die rechtzeitige Rückkehr des Kämpfers glaubt, bei seinem Nicht-Antreten aber Deredan zum Gewinner erklärt wird, setzen alle Spieler auf Deredan. Daraufhin steigt die Gewinnquote für Horkon innerhalb kürzester Zeit deutlich an. Wenn die Helden den Kämpfer nicht schon vorher gefunden haben, wird Marizia Horkon kurz vor dem Beginn des Kampfes freilassen - und dieser gewinnt den Kampf trotz seiner erschöpfenden Gefangenschaft wider aller Erwarten. Denn Marizia hat ihrem eigenen Kämpfer die Anweisung gegeben zu verlieren und kann - da sie als einzige auf Deredan gewettet hat - mehrere tausend Dukaten einstreichen. Die Helden werden auf viele falsche Fährten gelockt, ehe sie die Wahrheit herausfinden. Und dann können sie sich entscheiden, ob sie Marizia wegen ihres Betruges aufgreifen oder mit ihr gemeinsame Sache machen.

DAS FEST DER FREUDEN

Vom 1. bis 7. Rahja herrscht Rahjas Freude in Chorhop: Häuser sind mit Weintrauben, Bändern und Dschungelblumen geschmückt. Noch ausgelassener als sonst ziehen Umzüge bunt kostümierter, lauthals singender und oft nur spärlich gekleideter Feiernder durch die Straßen. Die Tavernen locken mit kostenlo-

Piraten

Entermesser: INI 9+W6 AT 11 PA 10 TP 1W+3
LeP 31 **AuP** 34 **KO** 12 **MR** 4 **GS** 8
RS 0 (Kleidung)

Anführer

Degen: INM1+W6 AT 13 PA 12 TP 1W+3
LeP 36 **AuP** 37 **KO** 14 **MR** 5 **GS** 7
RS 1 (lederverstärkte Kleidung)

Rückkehr

Nachdem die malträtierten Gefangenen heilkundig versorgt wurden, kann der Rückweg nach Chorhop angetreten werden. Dort ist den Helden der Jubel der Stadtbewohner sicher. Ein verächtlicher Seitenhieb von Prätor Nurriconi wird dagegen nur dann ausbleiben, wenn es den Helden auch gelungen sein sollte, den Piraten das erbeutete Geld wieder abzuluchsen. Für das erfolgreich bestandene Szenario können Sie jedem Helden **50 bis 90 Abenteuerpunkte** gutschreiben.

sen Spielen und allerorten zaubert Rahjas Hauch den Menschen ein Lächeln, gerötete Wangen und wollüstige Blicke ins Gesicht. Wenn Sie im Jahre 32 Hal spielen, fallen auf diesen Tagen auch die Feiern zum 1900jährigen Bestehen der Stadt.

Im allgemeinen Freudentaumel kann die Garde natürlich versuchen, besonders aufmerksam zu sein.

Wenn ein Held seine Aufgabe zu ernst nimmt und sich gar keiner Freude hingeben will, sollten Sie ihm eine Überraschung gönnen: Einige fröhliche Feiernde des anderen Geschlechtes bringen Wein, Hautöl und beste Speisen und legen dem 'Helden von Nasha' nahe, sich mal so richtig verwöhnen zu lassen.

Im Staub der Arena

Das Rund der Arena tobt während der Rahjatage vor Jubel, Schreckensschreien und Applaus: Hier fechten Gladiatoren mit Schwert, Morgenstern, Kriegshammer und Netz gegeneinander oder gegen Säbelzähntiger, Sumpfechsen mit scharfen Zähnen gegen Stiere - und die Anhänger des einen Kontrahenten mit Gebrüll und Fäusten gegen die des anderen. Hier werden Kämpfer in allen denkbaren Kombinationen aufeinander gehetzt. Der Kampf mit Tieren ist stets hochgefährlich, während die Gladiatoren sich meist nur im Schaukampf messen.

Den Prätor der Spiele freuen die Wetteinsätze und die Einnahmen aus dem Eintrittspreis: 2 bis 10 Silbertaler pro Person.

Kämpfer

Horkon der Zermalmer (Kriegshammer)
Deredan der Arivorer (Bastardschwert)
Huka das Totengesicht (Speer und Netz)
Belsarius Zweihand (zwei Säbel)
Zum Arenatod verurteilter Malifikant
Säbelzähntiger
Sumpfechse
Stier

Kampfkraft

W6+6
W6+5
2W6
W6+4
W6+2
2W6+2
W6+1
3W6

Sieger einer Begegnung ist derjenige mit der höheren erwürfelten Kampfkraft. Bei einer Partie mit mehr als zwei Beteiligten wird die Kampfkraft der Seite an Seite Kämpfenden zusammengerechnet.

Die Wettquoten richten sich natürlich nach den Erwartungen der Bieter: Klare Favoriten bekommen eine Quote von 12 : 1. Das heißt: Wer richtig getippt hat, bekommt für jedes gesetzte Silberstück 12 Heller. Gleichwertige Gegner treten dagegen mit etwa 2 : 1 an, während krasse Außenseiter durchaus Quoten von 30:1 bekommen können.

Von jedem Gewinn muss ein Fünftel an den Meister der Spiele abgegeben werden, der das einzige offizielle Wetthäuschen betreibt.

NUR DER HELM BLIEB ZURÜCK

Die ganze Stadt spricht vom Finalkampf der Gladiatoren Horkon und Deredan, die morgen in der Arena aufeinandertreffen sollen. Der Sieger erhält einen goldenen Lorbeerkrantz im Wert von 111 Dukaten. An diesem Morgen macht jedoch das Gerücht die Runde, dass Horkon plötzlich verschwunden sei.

Bald danach sucht der deutlich schlecht gelaunte Prätor Blaphesto Nurriconi, Besitzer Horkons, mit zwei Leibwachen den Schutzprätores auf Er macht klar, dass der Kämpfer gefunden werden muss, bevor der Kampf beginnt, und will, dass der Schutzprätor persönlich diese Angelegenheit leitet. "Wenn der Gladiator nicht gefunden wird, muss jemand dafür seinen Kopf hinhalten. So wahr ich der Oberste Kadi bin!"

Scheppend wirft er den Bronzehelm Horkons hin, das einzige, was von ihm übrig blieb.

- Horkon ist zwar ein Sklave, kann sich aber frei in Chorhop bewegen und ist bekannt wie ein bunter Hund. Er ist morgens nicht zu seinen Übungen beim Sandmeister in der Arena erschienen, seine Schlafkammer war unberührt.
- Der Bronzehelm mit den Flügeln wurde unweit von Rouhals Turm im Dreck gefunden.
- Blaphesto vermutet auf Anfrage eine Entführung, hinter der entweder Marizia Delaplana vermutet, die das Preisgeld einstreichen möchte, oder aber einen unbekannten Erpresser.

ERMİTTLUNGEN

Da viele Gardisten anderweitig gebunden und hintsinnige Ermittlungen nicht gerade ihre Spezialität sind, bleibt es an der Heldengruppe, die Suche durchzuführen. Folgendes können sie bei ihren Nachforschungen in Erfahrung bringen:

- Horkon ist ein 30-jähriger baumlanger Blondschoopf mit ausgeprägten Muskeln und viel Arroganz. Er kämpft seit acht Jahren in der Arena, ist eines der großen Idole der Zuschauer und vergnügt sich gerne in den Spelunken der Stadt. Er hat auch einige Verehrer, von denen manche 'hartnäckige Geier' seien sollen.
- Der alte Sandmeister *Oreppo* ist in der Arena anzutreffen, wo er gerade einige Schaukämpfer trainiert. Zuletzt hat er Horkon bei den gestrigen Hammerübungen kurz vor Sonnenuntergang gesehen. Danach wollte er in die *Große Havarie*. Oreppo glaubt, dass sich der Gladiator aus dem Staub gemacht hat: "Spielschulden. Und nicht gerade wenige. Er hat immer anschreiben lassen bei Wirten und Spielhausbesitzern."
- Die Wirtin der *Großen Havarie*, die schielende *Rasfelda*, kann berichten, dass Horkon gestern Abend hier mit großem Pulk und

einigen lästigen Anhängern gefeiert hat, keinen Heller bezahlte und anschließend "mit seiner derzeitigen Kleinen, der Lederer-tochter *Kannenita Denares*" weggegangen sei.

- Die Lederei Denares, unweit der Garde im Nordosten der Stadt, wird von einem pruden Familienvater geführt, der zunächst ganz genau wissen will, warum die Helden mit seiner "unschuldigen und wohlerzogenen" Tochter sprechen wollen, ehe er sie vorlässt. Karmenita ist eine durchtriebene 17-jährige, die tagsüber das brave Mädchen spielt, um nachts heimlich aus dem Fenster zu steigen und Liebesabenteuer zu erleben. Nach langem Herumdicksen und der Versicherung, ihrem Vater nichts davon zu sagen, gibt sie zu, letzte Nacht mit Horkon ein Schäferstündchen in ihrem Zimmer verbracht zu haben: "Es ist doch das Fest der Freuden!"

Dabei habe sie am Fenster kurz eine Spannerin beobachtet: *Gingive*, eine hässliche Verehrerin Horkons, die ihm immer in einiger Entfernung folgt. Vielleicht hat diese ihn ja auch noch gesehen, nachdem er Karmenita verlassen hat, um wieder zur Arena zu gehen. Gingive, so viel weiß Karmenita zu berichten, ist eine Werftarbeiterin.

- Die Wachen, die nachts am Novaditor Dienst hatten, haben Horkon nicht gesehen. Mit einer *Menschenkenntnis-Probe* +3 lässt sich aber feststellen, dass der faule *Pelandro* unsicher wirkt. Wird er bedrängt, berichtet er, dass ihm gestern Abend eine Vermummte 8 Silbertaler gegeben hat, damit er den Mauerabschnitt nördlich des Novaditors in dieser Nacht nicht so genau überwacht. Dort finden sich bei genauer Suche noch die Reste eines durchschnittenen Kletterseils.

- Der greise Zauberer *Routhal* in seinem Turm antwortet nicht auf Klopfen oder Rufen. Werden die Helden penetranter, empören sich einige Novadis, dass der 'heilige Mann des Regens' nicht gestört werden darf. Rouhal hat tatsächlich nichts gesehen, spricht aber mystisch: "Höret, die Kräfte des Windes waren stärker in diesem Mann als die der Erde. Und so verschwand er. Vielleicht ist er nun ein Khomfink, ein Prachtschmetterling oder ein Schwarzgeier."

- Kontrahent Deredan ist in der Arena zu finden. Er weiß nur wenig von dem Plan Marizias, damit er sich nicht verplappert. Zwischen gezielten Schwertstößen gegen einen Haukerl stößt er hervor: "Er will sich wohl drücken, dieser elende Feigling."

Ein Brief

Während bereits allerorten die Wettquote für Horkon steigt und viele glauben, er trete nicht mehr zum Kampf an, taucht abends wiederum Nurriconi auf, eine Papyrusrolle in der Hand, die ihm vor sein Domizil gelegt wurde. In krakeliger Schrift verkündet der Brief:

Höchstwetter Oberster Kadi,

Eure Ungerechtigkeiten schmähren die Himmlischen. Nun tun wir es wie Ihr und halten einen Unschuldigen fest. So Ihr Euren Gladiatoren Horkon wieder kämpfen lassen wollt, müsst Ihr freilassen den bei euch eingekerkerten Alrigio Chermendez, unseren Freund. Wenn er bis zum Sonnenuntergang des nächsten Tages die Stadt Chorhop als freier Mann verlassen darf, soll bis zum darauf folgenden Sonnenaufgang Horkon wieder Euch gehören. Tut es!

die Freunde der Gerechtigkeit

Der Schrieb soll natürlich nur zur Verwirrung der Garde dienen und einen Scheingrund für die Entführung Horkons liefern. Ganz gleich, wie sich Blaphesto entscheidet, Horkon wird in jedem Fall wieder rechtzeitig zum Kampf freigelassen werden. Nurriconi fühlt sich natürlich in seiner Ehre als Kadi angegriffen und fordert die Helden wutentbrannt auf diese Entführer zu fassen — und zwar ehe morgen die Sonne untergeht.

Der Gefangene *A/rigio Chermendez* ist nur ein kleiner Dieb oder Falschspieler, dem vor ein paar Tagen der Prozess gemacht wurde. Er weiß nichts von Freunden und hat keine Bekannten in der Stadt. Aber freigelassen werden würde er schon gerne.

Die Verehrerin

An der Werft, wo Lastkräne Stämme hieven und meilenweise Planken ausgepickt werden, erfahren die Helden, dass eine Gingive hier als Drechslerin arbeitet, jedoch heute nicht zur Schicht erschienen ist: "Die wird noch was zu hören bekommen."

Sie soll irgendwo im Hafenviertel wohnen.

Die Verehrerin und Verfolgerin Horkons hat die Angst gepackt, nachdem sie seine Entführung mit ansehen musste. Aus Furcht vor den Entführern und der Garde verlässt sie ihr Heim nicht. Für ein paar Heller können sich die Helden jedoch bei Gassenjungen zu ihr durchfragen: Unweit des Batterieturms *Fuldigor* findet sich ein zugiger Bretterverschlag. Ein paar Kragenhühner scharren in einem Käfig umher. Auf Rufe reagiert niemand, im Innern ist es dunkel, die Tür ist verriegelt.

Verschaffen sich die Helden Zugang (KK-Probe für die Tür, die kein Schloss hat), ertönt ein hoher Schrei aus einer Ecke, wo eine verängstigte Gestalt mit einem Messer in der Luft herumfuchtelt. Gingive ist eine potthässliche, unförmige Frau mit schwärigem Gesicht, ungelungenen Bewegungen und zerschlissener Kleidung. Sie ist nur schwer zu beruhigen und wiederholt stets: "Ich habe nichts getan. Ich weiß nichts."

Erst wenn Gingive ein wenig Vertrauen zu den Helden gefasst hat (wobei unbedachte Bewegungen oder ungeduldiges Verhalten immer noch Angstzustände auslösen können), erzählt sie ihre Beobachtung: Sie verfolgt den vergötterten Horkon schon lange und verwendet jeden verdienten Silberhng darauf, die Arena zu besuchen. Gestern Abend hat sie — wie so oft — in einiger Entfernung 'auf ihn aufgepasst', als er von drei Gestalten überfallen wurde. Eine Frau mit Schlapphut und Klingenwaffe (Marizia Delaplana) sprach ihn an, zwei weitere kamen von hinten und schlugen ihn nieder. Zu dritt wurde er über die Mauer geschafft. Gingive verfolgte sie bis zu einer verlassenen Plantage vier Meilen östlich von Chorphop, dann hörte sie ein unheimliches Heulen und floh.

Während des Gesprächs hält sie sich krampfhaft an einem Stiefel fest, den Horkon beim Überfall verloren hat und den sie sich nicht wegnehmen lässt.

Die Meisterin der städtischen Kloake

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Marizia wischt sich den Schweiß von der Stirn und blinzelt zum Himmel: "Na, das mag ja sein, dass Horkon verschwunden ist. Aber was hat das mit mir zu tun, ihr Schlaufruchse!" Ich freue mich natürlich, dass mein Gladiator dann ganz ohne Blutvergießen die begehrte Trophäe erhält. Wollt ihr euch nicht auch noch eine Schaufel nehmen? Ich kann jede Hand bei dieser Sickergrube gebrauchen.

Für Marizia war so ein Besuch ebenso vorhersehbar wie unausweichlich. Sie spielt gekonnt die Rolle der vom Schicksal Begünstigten. Vorsichtshalber behält sie die Helden im Auge, um über die Erkundungen der Garde informiert zu sein.

GRAN BORACCIO

Das einzige größere Gut vier Meilen östlich von Chorphop ist *Gran Boraccio*, eine einstige Latifundie, über die heute Strauchsavanne und Bäume wachsen. Die Helden können sie binnen einer Stunde auf zugewachsenen Wegen erreichen. Bei gelungener *Fährtensuchen*-Probe +6 offenbart sich, dass hier vor einiger Zeit Menschen entlang gegangen sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Inmitten von bröckelnden Feldmauern liegen vor euch die Überreste eines einst großen Gutes. Farne und Sträucher wuchern im Garten, Lianen und Ranken haben die Mauern erklommen. Am Herrenhaus fehlt die Hälfte des Daches. Plötzlich hört ihr aus der Richtung des Hauses ein langgezogenes Brüllen und Röhren, das euch in Mark und Bein fährt: Das muss ein gewaltiges Raubtier sein!

Tierkunde-Probe+6: Das kann nur ein Schlinger sein!

Mittels eines speziellen Wasserkessels über einem Feuer können die beiden Häscher Marizias dieses furchterregende Geräusch immer dann erzeugen, wenn das Wasser kocht. Es soll Waldmenschen und Landarbeiter, aber auch mögliche wilde Tiere fernhalten - mit Erfolg.

Die hölzernen Stallungen sind eine Brutstätte für Vogelspinnen, die einem Besucher überall hin krabbeln und auf ihn herabfallen. Das Sklavenquartier ist nur noch ein Haufen Steine. Auf dem feuchten Boden vor dem Haus kann man überdeutlich die gewaltigen, drei-zehigen Spuren einer Sultansechse ausmachen. Bei einer gelungenen *Fährtensuchen*-Probe erscheinen sie jedoch als zu regelmäßig und haben eine zu kurze Schrittweite. Im Erdgeschoss des Hauses finden die Helden zwischen moosüberwachsenen Möbeln und Käferscharen die noch heiße Asche eines Lagerfeuers, zwei Schlafstätten, ein wenig Dschungelausrüstung und Proviant sowie den Schlinger-Kessel und ein Paar großer Schlinger-Scheinfüße aus Holz.

Eine Leiter führt hinauf in das Obergeschoss, wo man über morschen Boden (*Schleichen-Probe*, sonst 3W6 TP durch Einsturz) den Raum erreicht, in dem Horkon gefangengehalten wird (Handkette am Boden, Fußfesseln). Süßlicher Rauch liegt in der Luft: Ilmenblatt, das den Gladiator ruhig hält.

Die beiden Komplizen Marizias sind zwei stadtbekannte Mietlinge und Schlagetots, die vielleicht schon mehrmals in der Garnison 'zu Besuch' waren. Sobald sie die Ankunft der Helden bemerken, versuchen sie zu fliehen (verwenden Sie die Werte für einen Piraten wie auf S. 30).

Die Entscheidung

Die Helden haben gerade den bedröppelten 'Zermalmer' befreit, als sich ihnen eine Gestalt mit einer Laterne nähert. Das Licht fällt auf das entschlossene Gesicht von Marizia Delaplana. "Ich habe Euch ein Angebot zu machen. Eines, das zu hören nur Euch und den Sternen erlaubt ist."

Da es die Helden aus Marizias Handlangern ohnehin herausbe-

kommen hätten, spricht sie offen über ihren Plan und legt ganz bereitwillig ihre Motive dar: Sie dient dieser Stadt nun so lange und hat all ihr Vermögen gesetzt, um zu mehr Geld zu kommen. Den Helden bietet sie an, ebenfalls in ihr Geschäft einzusteigen und auf Horkon zu setzen, der dann kurz vor Beginn des Finalkampfes wieder erscheint. Die Quote liegt mittlerweile bei 6 : 1 ! Die Helden wären gemachte Leute.

Die andere Möglichkeit wäre, alles aufliegen zu lassen: Die Helden erhalten keinen Gewinn, Marizia würde nach Ausscheiden aus ihrem Prätorienamt (wann immer das sein mag) vor Gericht gestellt und die Gruppe hätte eine Feindin mehr.

KARAWANE INS PIRGENDWO (ZEIT: NAMENLOSE TAGE BIS PRÄIOS) FLUCH AUS DEM DSCHUNGEL

Die dunkelhäutige Sippe der Arupanaq, heute ein reiches Haus, das über Plantagen, Rosenholzschnitzereien und Sklavenjäger herrscht, stammt ursprünglich aus den Tiefen der Grünen Hölle. *Huraq Arupanaq*, das Oberhaupt der Sippe, wollte vor vierzig Jahren als junger Mann stets beweisen, dass er mit dem Aberglauben seiner Vorfahren nichts gemein hat. Er stahl ein kultisches Steinidol von einem verfluchten Ort der Waldmenschen — trotz der Warnung eines Oijaniha-Schamanen, der sprach: "Glaube nicht, dass der Wald keine Macht mehr über dich hat. Bring es zurück, oder der Satuul des Idols wird erwachen und Besitz von dir ergreifen, wenn du Kinder und Kindeskinde und Kindeskinde hast."

fahrelang stand das Idol unbeachtet auf Huraqs Nachttisch. Doch vor zehn Tagen gebar seine älteste Enkelin ein Kind. Zu Beginn der Namenlosen Tage fuhr aus der Steinfigur ein böser Geist und ringt seitdem mit Huraq um den Besitz seines Körpers. Auch Exorzisten konnten nicht helfen. Nun sucht Huraq jemanden, der das Steinidol zurückbringt und so den Fluch beendet.

DER BESESSENE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon seit drei Tagen herrschen die Namenlosen Tage, machen die Luft trocken, die Menschen ängstlich und die Orgien unsäglich. Sklaven feiern ihr Fest, das die Ordnung auf den Kopf stellt und sie für einige Tage die herrschenden Tubakas sein lässt. Glücksspieler machen frevelhafte Einsätze und die Novadis brüllen Hasstiraden. Sogar die Fackeln scheinen düster zu blaken. Aus dem Dunkel erscheint ein blonder Lakai und verbeugt sich tief: "Eure Exzellenz, ich überbringe eine Einladung von Huraq Arupanaq, der Euch eilig zu sehen wünscht."

Was kann der reiche Arupanaq zu dieser nächtlichen Stunde wollen? Die Diener der Arupanaqs (ausnahmslos blond und blauäugig) führen die Helden durch den verdunkelten Palast mit zahllosen Holzfratzen und Gemälden.

In einem großen Schlafzimmer mit Dutzenden bunter Seidenbahnen, die über Wände und Decke gehängt sind, werden die

Wie der Finalkampf also abläuft, liegt ganz in den Händen der Helden. Klingen werden aufeinander prallen, Funken sprühen, das Publikum wird begeistert sein und sich die Haare raufen, und am Ende wird einer den goldenen Lorbeerkrantz tragen. Wenn Marizias Plan aufgeht, gewinnt sie 1.200 Dukaten (abzüglich einem Fünftel, versteht sich) und spendet die Hälfte dem Tempel des Fuchses für seine Gunst.

Verteilen Sie für das Bestehen dieses Szenarios insgesamt 200 Abenteurpunkte auf die einzelnen Helden.

Helden von *Huraq* und *Tetaka* Arupanaq erwartet. Huraq — ein fettleibiger, schwarzgelocker Waldmensch von stolzen siebenzig Jahren — ist mit den Händen an die Bettpfosten gefesselt. Er schwitzt. Seine Nichte wirkt angespannt und besorgt und schließt die Tür hinter den Helden.

Ergänzt von ungeduldigen Einwüfen Tetakas erzählt Huraq nun seine Geschichte, in der Hoffnung, mit den Männern um den Schutzprätor die fähigsten Naturen für den folgenden Auftrag zu haben. Immer wieder bemächtigt sich zwischendurch für Sekunden der böse Geist seines Körpers: Wo Huraq erschöpft und gewöhlt spricht, bäumt er sich unter der Besessenheit des Satuuls auf, fährt herum, lässt seine Augen hervortreten, spuckt auf Nahestehende und brüllt aufgebracht:

- "Mawanga-tuta. Sepebe nabunga. Ihr seid der Dreck des Waldbodens. Ich werde wiedergeboren in diesem Körper und euch alle den Blutgeistern opfern! Topana, watahak."
- "Neken-baq. Glaubst diesem alten Schrumpfkopf nicht. Er redet wirr. Mit gespaltener Zunge will er eure Köpfe spalten. Iii-hihihi!"
- "Kauraq! Kauraq! Schlag mich. Töte mich oder ich werde dich töten! Grooo-tanala!"

Machen Sie Ihren Mitspielern durch ruckartigen Darstellungswechsel Angst. Auch für die Helden ist hier eine Mut-Probe angebracht, gegebenenfalls erschwert durch Aberglauben. Bisweilen sind die Anfälle so heftig, dass sich die Handfesseln lösen könnten.

Huraqs Auftrag

Die Helden sollen das grünlitzernde Steinidol dorthin zurückbringen, wo es es gestohlen hat: ein kleines Zikkurat in den Nebelwäldern des Regengebirges, südlich vom Petolo-Pass. Dort muss die Figur in ihre alte Nische zurückgestellt werden, damit der Fluch endet.

Der Patrizier bietet den Helden dafür Edelsteine im Wert von 200 Dukaten (und lässt sich in seiner Not auch noch nach Ihren Maßgaben nach oben handeln).

Die Wegbeschreibung, die er ihnen an die Hand gibt, lautet: "Wo der Passpfad unter einem Wasserfall entlang führt, blicke nach Süden. Meilen entfernt siehst du einen Berg mit zwei Basaltdomen als Spitze. Erkletterst du diesen Berg, siehst du gegen Südwest einen grünen See in Bananenform. An seinem Ufer steht das Zikkurat."

Außerdem bittet der die Helden eindringlich, sich zu beeilen, denn es ist nicht klar, wann der Geist ganz die Kontrolle übernimmt.

Die Reise

Tetaka soll die Helden nicht begleiten, da Huraq fürchtet, der Fluch könne auch andere Familienmitglieder treffen. Aber die Helden sollen sich einer Karawane anschließen, die über den Pass nach Al'Anfa reist. Nebenbei können sie so bis zum Pass auch für die Sicherheit der Karawane sorgen.

Der Geist des Steinidols

Huraq ist zweifellos Opfer einer Besessenheit. Mit Fachkenntnis (*Heilkunde Seele*) oder magischer Analyse lässt sich feststellen, dass ein mächtiger verdorbener Ahngeist, ein Satuul, in ihn gefahren ist - ein Geist, der durch die lange Getangenschaft in seinem Artefakt offenbar wahnsinnig geworden ist. Die klassischen Austreibungen von BEHERRSCHUNGENBRECHEN, über GEISTER AUSTREIBEN bis hin zur schamanistischen GEISTHEILUNG und Liturgien wie SALBUNG DER HEILIGEN NOIONA zeigen nur insofern Wirkung, als dass der Geist für die folgenden 2W6 Stunden gänzlich ruhig bleibt. Gelingt die Probe mit einem Aufschlag von +12, fährt der Geist aus dem Körper, heult als schemenhafte Grauenfratze im Raum umher (wobei jeder Anwesende durch den kühlen Todeshauch W6 SP erhält) und dringt dann wieder in Huraq ein.

Das Steinidol

Das eiförmige, knapp einen Spann hohe Idol besteht aus graugrünlichem Diorit, einem körnigen Tiefengestein. Es zeigt einen mit Narben und Ohrringen geschmückten Kopf mit aufgerissenen Augen und herausgestreckter Zunge. Es liegt kühl in der Hand, reißt aber schnell die Haut auf und saugt alles Blut blitzschnell in sein Inneres.

Mit dem ANALÜS ARCANSTRUKTUR sind feine Matrixfäden zu erkennen, die schwer interpretierbar sind, aber darauf hindeuten, dass das Idol ein noch intaktes Gefäß für einen Geist ist.

Zeitweise zeigt das Idol unheimliche Eigenschaften. Würfeln Sie für jeden Tag mit dem W6:

1-2: Nichts geschieht

3: Die Augen des Idols wechseln immer dann die Blickrichtung, wenn man nicht hinsieht.

4: Stimmen dringen aus dem Steinidol, die sich beim näheren Hinhören als Schmerzensschreie Huraqs und Triumphgeheule des Satuuls erweisen.

5: Das Idol zieht alle Krabbeltiere der Umgebung an: Käfer, Fliegen, Taranteln und Tausendfüßler drängen zur Steinfigur.

6: Der Träger des Idols wacht davon auf, dass sie sich fest wie ein Schraubstock in seine Hand verbissen hat. Sie ist nur mittels einer *KK-Probe* +5 und W6 SP zu lösen.

AUFBRUCH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zu Beginn des neuen Jahres, am Morgen des 1. Praios, steht ihr mit der Karawane abmarschbereit vor dem Novaditor. Dutzende Dromedare, Thaluser Esel und einige Pferde werden beladen, Trägersklaven schultern ihre Last und stimmen ein Lied an. Gerade als sich der Zug in Bewegung setzen

will, prescht eine Schar Reiter in Wehr und Waffen heran, lässt die Pferde hochsteigen und erschreckt die Karawanenführer mit fuchtelnden Klingen. Da baut sich aus der Gruppe der Gardeoffizier Bribon Nurriconi drohend vor euch auf: "Einen prächtigen neuen Morgen wünsche ich euch, Arupanaq-Karawane. Ihr müsst wissen, die grüne Hölle ist eine sehr gefährlicher Ort. Vieles kann dort geschehen. Ganze Handelszüge sind dort schon verschollen. Bleibt lieber hier im sicheren Chorhop - wir wollen doch nicht, dass ein Unglück geschieht. Oh, bevor ich es vergesse, Eure Exzellenz, Schutzprätor. Ich beende hiermit meinen Dienst bei eurer Garde."

Die Marodeure warten eine Antwort der Karawane ab (die natürlich dennoch aufbricht), wirbeln noch einmal Staub auf und reiten dann voraus: "Verlasst euch darauf, wir werden euch im Auge behalten."

Die große Karawane soll das mächtige Al'Anfa jenseits des Regengebirges mit Chorhoper Waren und Kunsthandwerk versorgen. Huraq Arupanaq hat sie im Eiltempo zusammengestellt, um den Schiffsladungen seiner Konkurrenten zuvorzukommen, die eben erst im Hafen zusammengestellt werden. Die konkurrierenden Händlerfamilien - darunter auch die Zeforikas — wollen nun mittels eines Haufens marodierender Söldner unter der Führung des blasierten Bribon Nurriconi die Karawane aufhalten, damit ihre Schiffe zuerst die Perle des Südens erreichen. Möglicherweise gelingt es den Helden jedoch auch, Nurriconis Mannen aufgrund eines Vorwandes vorläufig festzunehmen (bis sie der Oberste Kadi wieder freispricht).

DIE KARAWANE

Menschen und Tiere

Karawanenführerin Ripunta: klein, lange schwarze Tausendzöpfe; eine den Arupanaqs treu ergebene Händlerseele und ein Organisationstalent; auch in der Wildnis genügsam

Verpfleger Irschan: kocht mit seinem klappernden Geschirr-Esel Eintöpfe und Wurzelbrühe und verteilt Sauerbrot, Hartwurst, Ziegenkäse und Oliven

Dschungellkundiger Alrik-wah (siehe unten)

5 erfahrene Söldner mit Khunchomer oder Säbel, Tüchrüstung, Lederhelm und bisweilen Schild

6 regenwaldtaugliche Pferde, davon 2 für die Söldner, der Rest für Karawanenführerin und Helden

20 Lastsklaven, meist Waldmenschen, die teilweise selbst Handelsware sind

8 Treiber

20 Schwarze Thaluser: dunkle Esel mit 170 Stein Tragkraft und großem Starrsinn

12 Dromedare: einhöckrige Kamele, die mit 200 Stein Last beladen werden können

Die Ware

Lastsklaven, Yakosh-Dey-Tabak, Chorhoper Schnitzwerk aus Rosenholz und Elfenbein, Iryanleder und Felle, Olivenöl, Hesindigo, Zyklopäischer Purpur, veredelte Chorhoper Sepiatinte, Waffen von Zwergen und aus dem Horasreich

Schätzen-Probe: Es ist ein Wert von rund 14.000 Dukaten, der hier auf Reisen geht.

Die Helden können und sollten zum zusätzlichen Schutz einige ihrer Gardisten abziehen. Diese müssen jedoch auch entsprechend verpflegt werden und erwarten eine Prämie für diese Aufgabe.

Alrik-wah, König des Dschungels

Erscheinung: ein braungebrannter Waldläufer mit ständig überlegenem Lächeln im Gesicht. Er trägt einen Krokodillederhut, ein Buschmesser und Lederkleidung. Trophäen, Amulette und allerlei kleine Ausrüstungsteile baumeln überall von ihm herab.

Charakter: Alrik-wah, ein Kind weißer Kolonisten, das größtenteils bei den Waldmenschen aufgewachsen ist, hält sich für den besten Dschungelkenner aller Zeiten und bindet es jedem ungefragt auf die Nase. Keine Situation, in der er nicht seine Lässigkeit und Erfahrung mit der Grünen Hölle demonstriert. Weiblichen Helden macht er zweideutige Angebote, offensichtlichen Städtern begegnet er gerne mit den Worten: "Ihr braucht keine Angst vor dem Dschungel zu haben. Ich bin ja bei euch."

Funktion: der nervtötende Angeber und Besserwisser der Expedition, dessen Erfahrung allerdings tatsächlich hilfreich ist.

Zitate: "Und nun seht mal, was ich mit meinem Messer und dieser Tomate mache. Allez hop!" — "Für Euch, schöne Nymphe, pflücke ich die farbenprächtigsten Blumen des Waldes." — "Nana, etwa abergläubisch? Glaubt Ihr, dass gleich Bo-Han-Tapam, der böse Mohageist aus dem Gestrauch hüpf?"

Geb.: 2 v.Hal; **Haarfarbe:** braun; **Augenfarbe:** grün; **Kurzcharakteristik:** meisterlicher Waldläufer, kompetenter Geschichtenerzähler; **HerausragendeEigenschaften:** CH 15, FF 14, GE 16; **HerausragendeTalente:** Körperbeherrschung 11, Gaukeleien (Messerwerfen) 10, Betören 7, Wildnisleben 14, Pflanzenkunde 10; **Sonderfertigkeit:** Dschungelkundig, Gefähreninstinkt 9

BRIBONS BRIGANTEN

Die Briganten sind ein Haufen von einem Dutzend berittener Söldlinge und Banditen mit derben Gesichtern, abgetragener Kleidung und geschundenen Pferde. Sie tragen schwarze Waffenröcke, einige sogar noch mit dem Haibanner Mengbillas geschmückt. Dazu finden sich Lederhelme und Schulterpanzer, Schwerter und Brabakbengel sowie einige Bögen in ihrem Besitz.

Der Söldlingshaufen gehörte einst zu den Mengbiller Bezirksgardisten, desertierte im Khomkrieg und war fortan nur noch als marodierender Trupp und Strauchdiebesbande unterwegs. Die Briganten kennen sich in Askanien gut aus und bilden unter Bribons Führung den ständigen Schatten der Karawane. Bribons Werte entsprechen denen eines Gardeoffiziers (s. S. 21).

4 Veteranen

Brabakbengel:	INI 7+W6	AT 14	PA 13
TP 1W+6	DK N		
Kompositbogen:	INI 7+W6	FK 17	TP 1W+5
LeP 38	AuP 35	KO 14	MR 5
GS 5	RS 4 (Lederhamisch und Helm)		

7 erfahrene Söldner

Schwert:	INI 8+W6	AT 13	PA 11
TP 1W+4	DK N		
Kurzbogen:	INI 8+W6	FK 15	TP 1W+4
oder Blasrohr:	INI 8+W6	FK 15	TP 1W+1+Gift
LeP 32	AuP 32	KO 13	MR 4
GS 6	RS 3 (Waffenrock+Helm)		



Die Briganten lassen keine Gelegenheit aus, der Karawane zu schaden:

- Nächtlicher Besuch durch W6 schleichende Diebe: Sie entwenden wichtige Ausrüstungsstücke, Lasttiere oder machen Ladung unbrauchbar.

- Versperrter Weg: An einem Engpass lösen die Briganten eine Lawine aus oder fallen einen großen Baum, um die Karawane aufzuhalten. Erst nach 3W6 Stunden schwerer Arbeit kann der Weg fortgesetzt werden.

- Verunsicherung durch gelegentliches Auftauchen an einem Felsvorsprung: "Kehrt um, ihr werdet den Petolo-Pass nicht lebend erreichen." Meist unterstützt durch einige gezielte Pfeilschüsse auf Träger und Lasttiere.

- Brandanschlag: Wenn die Karawane an einem Hang lagert, lassen die Briganten brennende Ballen aus trockenem Haifagras ins Lager rollen; Brandpfeile folgen.

Die Briganten um den hinterhältigen Bribon verschwinden nach jeder Tat blitzschnell und wollen keinen offenen Kampf mit der ganzen Gruppe riskieren. Gönnen Sie es den Helden dennoch, dass sie einzelne Söldner erwischen können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das grüngraue Licht des Regenwaldes erfüllt alles. Es lässt die feuchten Riesenblätter, borkigen Stämme und haarigen Moose als märchenhafte Schemen erscheinen. Nur dort, wo Mirabelle, Orchidee und Kannenrose sprießen, leuchten alle Farben aus Tsas Regenbogen. Oftmals müsst ihr auf dem Pfad verfaulte Äste oder triefende Lianen beiseite räumen. Brüllaffen turnen unsichtbar aber geräuschvoll im Blattwerk umher; ein Leguan döst auf einem Stein. Ihr mögt die verschiedenen Arten an farbenprächtigen, skurrilen und meist erschreckend großen Käfern, Spinnen und Moskitos gar nicht mehr zählen, die um euch herumschwirren. Einer sah gar aus wie ein winziger Vogel mit schnellem Flügel-schlag. Die Schwüle treibt euch den Schweiß aus den Poren, lässt ihn von der Stirn in die Augen laufen. Das Atmen fällt schwer, und doch singen die Lastsklaven scheinbar unbe-schwert ihren melodiosen Sklavenjammer.

Die Karawane braucht für die 80 Meilen bis zum Petolo-Pass im Regengebirge etwa fünf Tage (bis nach Vey im alafanischen Einflussgebiet weitere vier Tage).

Im Dschungel ist die nächtliche Regeneration um 1 vermindert. Eine Stunde Marsch bringt zwei Punkte Erschöpfung (gilt bei-des nicht für HITZERESISTENTE Helden).

Für Begegnungen und Ereignisse auf dem Marsch können Sie ein- oder zweimal täglich den W20 werfen:

1-8: kein Ereignis

9-11: Trommeln, die nachts ringsum im Dschungel einsetzen und ihr ständiges Tam-tam-tam ertönen lassen, verunsichern die Träger und Treiber. W6-2 verlassen aus Furcht die Karawane.

12-13: In der Karawane grassiert der Blutige Rotz, eine schwächende Regenwaldkrankheit. W6+1 Leute sind bereits erkrankt, Helden werden mit einer Wahrscheinlichkeit von 20 % ebenfalls darunter leiden. Werden die Kranken geschont oder zurückgelassen, macht dies die Karawane langsamer. Werden sie mitgeschleppt, erkrankt jeder mit 30 % Wahrscheinlichkeit an der schlimmeren Blauen Keuche, die oft zum Tod führt.

14: W6+1 Krieger der Yakosh-Dey, erkennbar an den roten Federn des Purpurbeos, verlangen einen kleinen Tribut von der Karawane, ehe sie weiterziehen kann - sowie den Haarschopf eines blonden Helden.

15: Ein mohischer Pilger, der zum heiligen Tal Kun-Kau-Peh zieht, um die Geisterspinne zu befragen (Zeichen: rote Spinne auf der rechten Schulter) bittet darum, den Lagerplatz mit der Karawane zu teilen. Sieht er das Steinidol, erzählt er davon, dass es ein Satuul-Gefängnis ist - und davon, wie sie zum *Loabugal* gebracht werden, damit sie die Lebenden nicht stören. Seine Ortsbeschreibung vom *Loabugal* ist genauso wie die Huraqs für das Zikkurat; allerdings nennt er es einen Baum.

16: Eine 7 Schritt lange Würgeschlange (Werte siehe Kasten rechts) attackiert aus dem Hinterhalt heraus einen der Träger, den sie schnell durch ihre Umschlingungen erdrückt, wenn kein Held einschreitet.

17: In den Büschen des Dschungels verbergen sich Schwärme von Grünschrecken, hellgrünen Spinnen von drei Fingern Länge. Diese Tiere stürzen sich auf größere Beutetiere, spinnen sie binnen weniger Augenblicke ein und saugen sie schließlich aus. Der Schwarm fällt sogleich über einen der vordersten Expeditionsteilnehmer her.

Der Schwarm besitzt eine Größe (SG) von 2W20+20 Tieren. Er hat eine AT von SG/2 (keine Ausweichmöglichkeit) und bewirkt, dass das Opfer jede Runde SG/5 TP erhält sowie einen Punkt GE und FF verliert. Gleichzeitig steigt der RS um einen Punkt, da das Netz immer dicker wird. Der Umhüllte kann pro KR versuchen, eine Spinne zu zerquetschen (*FF-Probe*), um die Schwarmgröße zu verringern, oder seinen Arm etwas zu befreien (*GE-Probe*), so dass er 1 Punkt auf FF und GE zurückbekommt. Fällt die GE auf 0, ist das Opfer bewegungsunfähig. Kommen andere Menschen zur Hilfe, kann es geschehen, dass sich der Schwarm aufteilt.

Der ganze Schwarm besitzt eine MR und einen GW von SG/2.

18: W3 Riesenaffen (Werte siehe unten) von 4 Schritt Größe kreuzen den Weg der Karawane. Die Männchen gelten als leicht reizbar und sind gefürchtet, wenn sie in Rage geraten.

19: Ein gefleckter Panther (Werte siehe unten) greift vom Baum aus an, zieht sich bei Misserfolg bald zurück und terrorisiert die Karawane so einige Zeit lang.

20: Riesenkaikane (Werte siehe unten) lauern regungslos am Ufer des Südask, bis ein Opfer in die Nähe kommt.

Würgeschlange

INI 11+W6	AT 10	PA 0	TP KR x W6 SP (Würgen)
DKH	LeP 50	AuP 10	KO 15
MR 5	GW 8	RS 0	

W3 Riesenaffen

INI 6/9+W6	AT 7/7	PA 6/3	TP 3W+2/3W+10
DK HN	LeP 45	AuP 20	KO 16
GS 7	MR 5	GW 9	RS 2

Die Werte hinter dem Schrägstrich beziehen sich auf einen in Rage geratenen Affen.

Panther

INI 10+W6	AT 14/19	PA 4	TP 1W+3 (Rachen)
oder 1W+2 (Pranken)	DK H	LeP 25	AuP 40
KO 10	GS 16	MR 1	GW 8 RS 2

Der Attacke-Wert hinter dem Schrägstrich gilt für den ersten Überraschungsangriff.

W6 Riesenkaikane

INI 7+W6	AT 8 (2/KR)*	PA 5	
TP 1W+2 (Schwanz) oder 2W+2 (Rachen)	DK HN		
LeP 24	AU 30	KO 11	GS 4/2 MR 7
GW 9	RS 4		

*) Die erste Attacke in der Initiative-Phase, die zweite acht Phasen später.

MARSCH AUF DEN PASS

1. Praios

Die Karawane passiert allerlei Wehrhöfe, in denen mit Feuern und Umzügen der Praiosfeiertag begangen wird. Eine öffentliche Sklavenauspeitschung sorgt für Ablenkung. Übernachtet wird kurz hinter Hoichem, wo der Dschungel wie eine Mauer aufragt.

2. Praios

Der Pfad führt nahe am Ufer des Südask entlang, der durch starke Regenfälle mit seinen braunen Fluten über die Ufer getreten ist. Mehrmals müssen Dutzende Schritt überschwemmten Weges durchquert werden, an denen Krokodile lauern könnten. Später am Tag erreicht die Karawane eine unheimliche Siedlung namens *Tota-Kape*, die jedoch von seinen weißen Bewohnern nach einem unerklärlichen Bluttausch verlassen wurde.

3. Praios

Der deutlich hügelige Weg ist stellenweise sehr eng und durch Lianen bewachsen. Ein kleiner Steinaltar der *Tsa* mitsamt Teich lädt zur Rast ein. Die Karawane zieht an einem großen Dorf der *Yakosh-Dey* vorbei und wird von Waldmenschenkindern bestaunt (und beklaut). Ein Felsplateau bietet sich als Nachtlager an.

4. Praios

An seinem Oberlauf gräbt sich der Südask rauschend in eine tiefe Schlucht, die der Pfad auf einer 100 Schritt langen Hängebrücke überquert. Heftige Winde fegen durch das Tal und lassen die Brücke schaukeln. Auch wenn die Helden Vorsichtsmaßnahmen treffen, muss für jedes überquerende Tier ein W20 geworfen werden: Bei einer 18–19 verliert es die Ladung, bei einer 20 stürzt es selbst in die Tiefe und droht womöglich einen Treiber mitzureißen.

Der Pfad windet sich nun in Serpentina in den Nebelwald des Regengebirges hinauf, führt durch ein nasses Felsenlabyrinth und bietet schwindelerregende Aussichten auf die schneetragenden Gipfel. An einer Stelle führt der Stieg so schmal über einen Abgrund, dass eine GE-Probe-3 bestanden werden muss, um nicht auszugleiten.

Schließlich führt der Weg an einem Überhang entlang und unter einem tosenden Wasserfall hindurch, der dem Südask hinzueilt. Nun ist es für die Helden an der Zeit, sich von der Karawane zu trennen. Der namenlose Berg mit den zwei Basaltdomen ist deutlich sichtbar. Mitgeführte Gardisten sollten zum Schutz beim Handelszug bleiben — wenigstens, bis die Siedlung *Vey* auf der anderen Seite des Regengebirges erreicht ist.

Für *Bribons* Briganten bleibt der neue Weg der Helden nicht unbemerkt. Der ehemalige Gardeoffizier argwöhnt, dass die Helden etwas im Schilde führen, und folgt ihnen mit 2 Veteranen und 3 Söldnern. Der Rest seiner Leute soll weiter die Karawane sabotieren.

IM NEBELWALD

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dunstschwaden verbergen und enthüllen nach scheinbar eigenem Willen den umgebenden Wald, in dem es überall tropft und trieft. Baumflechten und Lianen hängen wie Bärte und monströses Haar von den Baumriesen. Aus den Kronen der Bäume ertönen seltsame Vogellaute.

Durch den dichten Bergwald brauchen die Helden 22 Stunden reine Marschzeit bis zum Domgipfel. Von dort sind es wiederum 18 Stunden bis zum türkisblauen See. Beide Male wird die Marschzeit um die übrig behaltenen Punkte einer *Orientierungs*-Probe verkürzt.

- Auf dem grasbewachsenen Gipfel schießen zwei mächtige Basaltdome gewiss hundert Schritt in die Höhe. Ein Pärchen von Riesenschwarzgeiern (mohisch: *kon-doa*) verscheucht Eindringlinge mit Schein- und echten Angriffen (Klauenattacke: 1W+5 TP).

- Im Dschungel stößt die Gruppe immer wieder auf perfekt runde Steinkugeln von bis zu drei Schritt Durchmesser. Es ist nicht ersichtlich, wie sie hierher gebracht wurden oder welchem Zweck sie dien(t)en. Aufmerksame Beobachter entdecken bisweilen Anordnungen von Feuersteinen, Zweigen und Schneckenhäusern: *Nilayas*, Wegzeichen der Waldmenschen. Wer *Mohisch* mit einem TaW von wenigstens 6 spricht und eine Probe in *Wildnis* schafft (erleichtert für Dschungelkundige), kann erkennen, dass sie vor einem Ort der 'bösen Geister' mit 'Wächtern der Nacht' warnen — und gleichzeitig den Weg weist.

- Am Seeufer sehen die Helden das Glänzen von einem Schwert, das im Boden steckt. Daneben kauert das Skelett eines Questadoren, der offensichtlich in *Loabugal* gewesen ist. Sein schimmeliges Tagebuch berichtet davon, dass er vor zehn Jahren gehofft hat, hier Schätze der Verstorbenen zu finden. Stattdessen fand er den Tod. In seiner letzten Eintragung berichtet er davon, dass ihn "die Ausgeburten der finstersten Träume" überfallen und zerfetzt hätten, weil er sich "nicht an den Rat der *Oijaniha* gehalten" habe, der empfiehlt, das Blut des eigenen Körpers "sauer" zu machen. Nun sterbe er, verblutend an einem Baum.

LOABUGAL

DER HORT DER BÖSEN GEISTER

Im sumpfigen Umland des Sees können die Helden keinen Zikkurat erkennen, wohl aber einen verdreht gewachsenen Alveranspfeiler - mit 70 Schritt Höhe der mit Abstand gewaltigste Baum.

Nach *Loabugal* bringen die Schamanen der umliegenden Waldmenschenstämme die zuvor in Steinidole gebannten *Satuuls* Verstorbenen, damit sie die Lebenden nicht mehr belästigen. Wenn sich die Helden den Ratschlag aus dem Tagebuch des Toten zu Herzen nehmen und ihr Blut sauer machen wollen, so ginge dies — nach Volksmund - durch den Verzehr einiger Kräuter der Umgebung. Viele leicht giftige Dasselblätter (W3 Stunden Suche, *Pflanzenkunde*-Probe +5, W3 SP) oder ein paar *Donfstengel* (W6 Stunden Suche, *Pflanzenkunde*-Probe +8) sollen das Blut 'versäuern'.

Die Wurzeln des Alveranspfeilers ermöglichen keinem Baum in zehn Schritt Umkreis das Wachstum. Sein Stamm wird zum Boden hin ungewöhnlich breit. Ein mit Schrumpfköpfen behängtes, menschengroßes Loch zeigt, dass er innen hohl ist.

Im dunklen Innern kann man schließlich erkennen, dass dieser heilige Ort ein Baum und ein Zikkurat ist. In der Baumhöhle ragt die Spitze eines vorzeitlichen Zikkurats aus den Boden, das schon seit Jahrtausenden im sumpfigen Untergrund versinkt, so dass dieser Baum darüber wachsen konnte. Auf den drei letzten Stufen der Pyramide, die mit echsisch anmutenden Bildsymbolen und schwarzen Glyphen geschmückt ist, starren drei Dutzend Steinidole in Richtung Eingang: aus Granit, Marmor,

Schieferplatte, Obsidian, Karneol, Jaspis und Opal. Grinsend, lachend, zürnend, weinend und warnend.

Der Ort ist gegen uneingeweihte Eindringlinge gesichert:

- Wer an zwei Stellen eine straff gespannte Liane berührt, löst einfache mechanische Fallen aus: W6 vergiftete Holzsplitter (AT 10) Biegen auf den Helden zu. Sie sind mit dem Pfeilgift *Wurara* (Stufe 4) vergiftet. Nach einer SR überkommen den Helden Kälteschauer und Sehstörungen, für W6 Stunden erhält ein getroffener Held W6 SP/Stunde. Eine gelungene KO-Probe + 4 halbiert die Wirkung, mehrfache Treffer verstärken sie entsprechend.
- Fackeln bringen die unheimlichen Wächter des Baumes ans Licht: An der Innenwand hängen zahllose großer Vampirfledermäuse. Schon öffnen sie ihre rotleuchtenden Augen und stürzen sich mit schrillen Tönen auf die Helden.

Vampirfledermäuse (Anzahl: beliebig)

INI 7 AT 7* PA 0 SP 2 LE 5 AuP 50
KO 1 MR 3 GS 15 GW 1 RS 0

*) Fällt eine 1, hat sich die Fledermaus festgebissen und verursacht einen weiteren SP/KR, bis sich der Gebissene mit einer GE-Probe+5 befreit hat.

Wer sein Blut 'gesäuert' hat, wird nach W6 KR von den Angriffen der Fledermäuse verschont. Alle anderen werden dagegen gemartert, bis sie weit vom Baum geflohen sind.

In Loabugal sollte es zur endgültigen Konfrontation mit Bribon und seinen Handlangern kommen, der die Helden nun endlich zur Rede stellen will. Er sieht die wertvollen Steinidole und beansprucht sie für sich. Klassisch wäre es, wenn die Bösewichter den Giftfallen und den Fledermäusen zum Opfer fallen, denn natürlich sind sie nicht geschützt.

Die Helden können hier aber das Steinidol Huraqs abstellen.

Der Satuul

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein violettes Glühen geht vom Steinidol aus, nachdem ihr es in die leere Nische gestellt habt. Die Fratze bewegt ihren

obszönen Mund und grollt unverständliche Litaneien heraus, die im ganzen Baum widerhallen. Es dauert einige Augenblicke, da hört ihr einen zerfetzenden Schrei heranrasen: der Satuul! Als durchscheinender Schemen wirbelt er einige Zeit über dem Idol, dann blickt er hasserfüllt auf euch und fährt in die Leiche eines Söldners. Der Körper erbebt und liegt dann ruhig.

Von wegen! Sobald sich ein Held der Leiche nähert, erhebt sich dieser mit gelben Augen. Der Leib trägt die Macht des Satuuls in sich und will die Helden in das Totenreich senden, ehe er zurück in sein Steingefängnis muss.

Satuulleib

Schwert: INI 14+W6 AT 18 PA 18 TP 2W+7 DK N
LeP 80 AuP unendlich KO 10 WR 17 GS 10 RS 8

In jeder KR verliert der zerfallende Leib je einen Punkt AT, PA, MR sowie W6 LP. Jede zweite Kampfrunde verliert er je einen Punkt auf INI, RS und TP.

Wenn der Satuul schließlich geschwächt im Steinidol gebunden ist, können sich die Helden auf den Rückweg machen und etwa Mitte Praios wieder in Chorhop ankommen.

Die Idee, ein wertvolles Steinidol mitzunehmen, sollte ihnen vergangen sein: Hier mag der besitzergreifende Bewohner nicht 40 Jahre warten ...

Huraq Arupanaq ist von seiner Besessenheit wieder genesen und dankt der Gruppe. Wenn die Helden die Karawane einigermaßen erfolgreich beschützt haben, können sie bald erfahren, dass sie Al'Anfa ohne größere Probleme einige Tage vor einer Handelsgaleere der Zeforikas erreicht hat. Blaphesto ist über das Scheitern dieser Aktion betrübt - über den Tod seines Bruders weit weniger.

Geben Sie jedem Helden für das ausgestandene Dschungelabenteuer **100 bis 150 Abenteuerpunkte**. Spezielle Erfahrungen könnten die Helden bei *Wildnis/eben*, *Geographie*, *Götter/Kulte* und *Heilkunde Seele* gemacht haben.

RACHE AN DER KRAKON

(ZEIT: BELIEBIG)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du wolltest es zunächst nicht glauben, doch nun siehst du es selbst. Dort liegt das Schiff mit den grinsenden Elfenbeinschnitzereien, der dunklen Takelung und der Totenflagge: Die *Krakon* ankert in Chorhop. Allein der Anblick des Schiffes, auf dem du mit vielen anderen gequält wurdest, spült Erinnerungen und Gerüche an die Oberfläche, die kein Mensch zu nennen vermag.

Irgendwann liegt das verhasste Sklavenschiff wieder vor Chorhop und von Ferne ist das Geiern der Kapitänin Bastudina Einhand zu hören. Die Helden müssen sich fragen, ob sie den Seelenverkäufer einfach weiterziehen lassen oder ihm — offiziell als Prätor oder inoffiziell — eine Lektion erteilen wollen.

Als Schutzprätor kann der Held Matrosen und Söldner des Schiffes vor allem mittels seiner Gardisten schikanieren, wegen Kleinigkeiten einsperren lassen oder sie so lange beobachten, bis sie wirklich eine Schandtat vollbringen, die keine Gnade vor den Augen des Kadi finden wird.

Das Schiff wegen seiner Handelspraktiken festzuhalten oder gar zu beschlagnahmen zu wollen vermag nur der Hafenprätor. Doch Blaphesto Nurriconi sieht die *Krakon* vor allem als wichtigen Lieferanten für Wildfangsklaven, die von Ben Sharif und Arupanaq zu brauchbaren Schind- und Feldsklaven geformt werden. Ihre Ware ist billig und niemand will wissen, woher sie kommt.

Adnan Zeforika schreitet erst ein, wenn ihm die Helden berichten, dass das Schiff sogar Diener der zwölfgöttlichen Kirchen in das Joch der Sklaverei zwingt: Schließlich haben sie selbst das Elend von Schwester Kelsine miterlebt.

Mit einem von den Helden herangeschafften Beweis (die Akoluthin führte ein Tagebuch, das noch immer unter einer Planke im Sklavendeck versteckt liegt) veranlasst Adnan alles Nötige, damit die *Krakpn* wegen 'Gefahr der Blauen Keuche' untersucht,

die Fracht aufgelöst und das Schiff schließlich verbrannt wird. Gelingt der Schlag gegen die menschenverachtende Sklaverei, können Sie dafür bis zu **80 Abenteuerpunkte** unter den Helden verteilen.

PRÄTORENTOD

(ZEIT: RONDRA)

UNGELIEBTE ALMOSARA

Zerradia du Berillis hockt auf den Geldern der Stadt wie ein Riesenlindwurm. "Es wird Zeit, dass Chorhop sparsam wird und die Schätze für spätere Zeit bewahrt", höhnt sie und zeigt als Brabakerin allen ihre Verachtung.

Die Politik der Almosara bekommen auch die Helden zu spüren.

- Die Almosen für die Armen werden auf ein Minimum zusammengestrichen. Auf den Straßen muss sich die Garde täglich mit hungernden Kinder und bettelnden Alten abgeben. Die Novadis sind erzürnt, da das Almosen für die Bedürftigen ein Gebot an den Herrn Rastullah ist.
- Die Garde muss mit weniger Geld auskommen: Ausrüstung und Waffen werden nicht mehr regelmäßig erneuert, der Sold um 5 Silbertaler gekürzt. In der Garnison wird geflucht, ein Aufstand scheint nicht mehr weit.
- Auf einer Stadtratssitzung kommt es fast zu Handgreiflichkeiten. Blaphesto Nurriconi und Rastafan ibn Thabarullah attackieren Zerradia hart. Sie besteht darauf, zum Wohle der Stadt zu handeln. Adnan Zeforika bleibt überraschend gelassen, als sei die Angelegenheit schon geregelt.

Der Mord

Es ist beschlossene Sache, dass Zerradia du Berillis sterben soll. Der Vogtvikar beauftragt Nurriconi mit dieser Angelegenheit. Dieser schmiert Diener im Palast der Almosara und lässt in einer von Blitz und Donner aufgewühlten Monsunnacht zwei Mondskorpione in ihrem Schlafgemach platzieren. Das Gift der Tiere versetzt die Opfer in Panik, so dass sie sich meist selbst richten. Bei der Vorbereitung auf die letzte Nachtruhe in dieser Stadt — Zerradia ahnt die Gefahr und will sich mit Truhen voller Reichtümer absetzen — wird die Almosara von den Skorpionen gestochen und von klammer Furcht übermannt, stürzt sich jedoch nicht wie geplant vor Angst vom Balkon. Als Blaphesto wenig später überprüfen will, ob sein Plan aufgegangen ist, und die dicke Frau immer noch lebendig sieht, packt ihn Zorn: Er greift sie kurzentschlossen am Hals und stößt die Schreiende vom Balkon in die Tiefe.

So weit so gut: Doch das Geschehen hatte einen Beobachter. Eine Einbrecherin, die in den Palast der Almosara eingestiegen ist, hat sich bei kommenden Schritten in einem Schrank versteckt und alles beobachtet. Diese Einbrecherin war niemand anderes als Melyssa Zeforika bei ihrem bisher riskantesten Unternehmen. Sie ist jedoch zu der Überzeugung gekommen, dass diese Angelegenheit eine Spur zu groß für sie ist, und sich deswegen aus dem Staub gemacht.

LEICHE IM MONSUNREGEN

Mitten in der Nacht wird der Schutzprätor zum Palast der Almosara gerufen. Ein Diener hat vor einer Stunde die Leiche der Prätorin entdeckt. Am Tatort sind bereits allerhand Leute zusammengelaufen.

Im Palastgarten, zwischen bunten Orchideenblüten, die Wind und Regen hin und her peitschen, liegt unter einem Balkon der blasse, massige Leib der Prätorin. Alle Gliedmaßen von sich gestreckt, liegt sie mit dem Gesicht in der Erde. Sie trägt ein durchnässtes Nachtgewand.

Das Schlafgemach der Prätorin ist ordentlich und aufgeräumt: ein großer Diwan, zwei Kleiderschränke, Kommode mit Spiegel, Tigerfelle, ein Regal mit ungearbeiteten Kristallen. Das Bett ist unbenutzt, jedoch schon aufgeschlagen, als wollte sich gerade jemand hineinlegen. Von Besonderheit sind aber gepackte Kisten, Truhen und Beutel: Darin findet sich die persönliche Habe Zerradias, allerhand schöne Kleider — und säckeweise Goldstücke und Gemmen aus der Stadtkasse: gut 8.000 Dukaten.

Blaphesto Nurriconi, Adnan Zeforika und der Große Trom haben sich bereits eingefunden. Blaphesto ordnet sogleich die Konfiszierung des Geldes an, da es offensichtlich unterschlagen wurde. Bei genauer Untersuchung können detektivische Helden viele Indizien finden:

- Die Prätorin mag durch den Sturz ums Leben gekommen sein. Interessant ist aber ein frischer Einstich am rechten Bein, der von einem Biss, einer Nadel oder einem Stachel stammen könnte. Nur bei einer Probe auf *Heilkunde Wunden* +10 werden die schwachen Würgemale am Hals erkannt.
- Am Geländer des Balkons finden sich zwei frische Kerben; ein Blumentopf ist heruntergefallen (durch den Kletterhaken Melyssas).
- Auf dem Boden vor dem Bett kann ein handtellergroßer Fleck entdeckt werden. Genau besehen finden sich hier noch Reste eines Chitinpanzers — wie von einem zerquetschten Krabbeltier. (Zerradia ist vor Schreck auf den Skorpion getreten. Nurriconi hat die Überreste des Tieres schnell zu beseitigen versucht.)
- Hinter dem Bett kauert noch regungslos der zweite Mondskorpion: ein halbspannlanges weißes Gifttier mit schwarzem Stachel. Mit Handschuhen ist er schnell zu fangen. (Vorsicht: Er ist überraschenderweise in der Lage, einen Schritt weit zu springen.) Ein Gestochener wird von panischer Angst heimgesucht und muss aus engen Räumen fliehen. Einem Tier- oder Giftkundigen ist die Wirkung dieser Skorpiongattung - die eigentlich nicht westlich des Regengebirges vorkommt — eventuell bekannt.
- Nasse Fußspuren führen in die Nähe eines Kleiderschranks. Dort entdeckt man auf dem Schrankboden deutlich zwei Abdrücke von Schuhen. An einem Kleiderhaken hängt ein abgerissenes Haarbändchen mit einem langen braunen Haar daran. Bei gelungener KL-Probe +8 fällt einem Helden ein, dass Melyssa Zeforika derart edel gearbeitete Haarbändchen trägt.

- Falls die Helden den vorhergehenden Hinweis nicht finden, macht ihnen ein Hausdiener Meldung, dass er eine Frau, die der Glücksfee glich, zum Zeitpunkt der Unglücks gesehen habe, wie sie fluchtartig den Garten verließ.

ZEUGIN DER NACHT

Die Helden finden Melyssa (entweder zu dieser späten Stunde oder am nächsten Tag) im Haus der Spiele. Sie lacht unbekümmert, bietet sich einem fidelen Spieler als Maskottchen an und stiehlt ihm gleichzeitig heimlich etwas (*Sinnenschärfe-Probe + 5*).

Melyssa gibt natürlich — vor allem, wenn sie in aller Öffentlichkeit gefragt wird — nicht zu, dass sie im Anwesen der Almosara war. Ihre zweite Identität als Einbrecherin darf nicht ans Licht kommen. Sie sagt, sie habe sich in der fraglichen Zeit in ihrem Separee frisch gemacht und umgezogen. Für dieses Prozedere brauche sie durchaus zwei Stunden.

Erst wenn die Helden sie bedrängen und Beweise vorführen, gibt sie schließlich unter vier Augen zerknirscht zu, in den Palast eingebrochen zu sein. Sie bittet jedoch darum, dies nicht bekannt werden zu lassen. Melyssa schildert den Helden unter dem Siegel der Verschwiegenheit ihre Beobachtung, so dass diese nun die Möglichkeit haben, Blaphesto Nurriconi zu belasten. Die Diebin fürchtet jedoch darum, ihren eigenen Schwager anzuklagen, der zudem die rechte Hand Adnans und der Oberste Kadi der Stadt ist. Andererseits kann sie ihn nicht besonders leiden ...

Eine öffentliche Anklage scheidet praktisch aus. Mit viel Überzeugungskraft (und der Drohung, sie als Einbrecherin arrestieren

zu lassen) können die Helden Melyssa allenfalls dazu bewegen, ihrem Vater ihre Diebeszüge zu beichten. Dieser wird als Familienoberhaupt wenig erfreut sein, als Vogtvikar aber das listige und geschickte Blut in seiner Tochter freudig wiedererkennen.

Das Phexurteil

Adnan befindet schließlich, dass Phex selbst ein Urteil fällen möge: Blaphesto Nurriconi und der Ankläger (ein Held in Vertretung der sich verweigernden Melyssa) sollen im Tempel des Fuchses um die weiteren Folgen spielen. Gewinnt Blaphesto, soll er unbehelligt bleiben. Gewinnt der Held, so gibt Nurriconi auf der Stelle sein Amt als Oberster Kadi ab und soll nach Ablauf des Regierungsjahres unter Hausarrest gestellt werden. Ein mildes Urteil — aber nicht unerwartet von einem Vogtvikar, der die Tat Blaphestos unterstützt hat.

Verwenden Sie eines der in **Anhang III** (ab S. 68) dargestellten Spiele zur Darstellung des Duells oder kramen Sie ein griffbereites, nicht zu lange dauerndes Gesellschaftsspiel (von Strategiespielen wie Schach bis hin zu Kartenspielen) hervor. Am Ausspielen des Phexurteils können sich alle Spieler beteiligen.

Als Nachfolger im Amt des Almosaren bestimmt Adnan Zeforika den bisherigen Secretario *Lembedo*, eine stille Buchhalterseele. Sollte das Amt des Obersten Kadi frei werden, füllt er es fortan selbst aus. Blaphesto sieht sich in jedem Fall besiegt und sinnt auf Rache.

Je nachdem, ob es den Helden gelingt, Blaphesto überhaupt als Schuldigen zu erkennen, ihn zu überführen und zu schlagen, können Sie jedem Helden **30 bis 80 Abenteuerpunkte** gutschreiben.

ZYKLOPENHEIMWEH

(ZEIT: EFFERD)

Ein Riese im Maisfeld

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist gerade wieder der Namenlose in der Garnison los, als sich drei Maisbauern verlegen umsehen und sich dann schüchtern an dich wenden. Mit großen Augen spricht der Bärtige: "Herr, ich weiß nicht, an wen ich mich hier wenden kann, aber ... ein riesiges Ungeheuer frisst unsere Ernte auf"

Unter vielen Gesten erzählen die Bauern schließlich, dass ein "Mörderriese mit rasselnden Eisenketten", "bestimmt zehn Schritt hoch", "aber mit nur einem Auge und drei Nasenlöchern" über ihre Maiskolben hergefallen ist. Die Bauern kommen aus Nova Corapia im Süden.

Die Helden können sofort ihre Gardisten zusammenziehen und nach dem Rechten sehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr nähert euch einem Wehrhof und seht es schon von weitem: Die Maisernte ist weitläufig niedergetrampelt. Plötzlich scheuen die Pferde. Über der Scheune erscheint ein mächtiger Kopf mit schwarzem Haarschopf und nur einem Auge. Ein Zyklop, der gerade ein ganzes Selemferkel verschlingt.

Auf dem Hof schlachten und braten gerade die Bäuerin und die Knechte alles Vieh, um den Zyklopen zufrieden zu stellen. Das fünf Schritt messende Einauge sitzt im Schneidersitz vor der Scheune, trägt geborstene Ketten und ein mächtiges Eisenband um den Hals. Kinder hüpfen auf seinem Bauch herum und versuchen, ihn an den Füßen zu kitzeln.

Der Zyklop *Kusch'ta'par* wurde schon vor über einem Jahr von Zyklopäern in seiner Höhle auf Pailos gefangen genommen. Er diente, gehalten von etlichen Ketten und Männern, als kolossale Mitgift in einer Hochzeit unter Mächtigen: Der alananische Grande *Goldo Paligan* heiratete die zyklöpäische Prinzessin *Iocanda Cosseira dyll Teremon*. Der Zyklop wurde als Sklave auf einer Bireme in die Perle des Südens gebracht. Nach einiger Zeit als bestauntes Objekt befreite er sich, floh in den Dschungel und fand einige Zeit bei den Anoihas im Regengebirge Zuflucht. Schließlich zog ihn jedoch das Heimweh nach Nordwesten. Er durchstreifte den Dschungel und ist schließlich hier, in Sichtweite des Meeres, wieder auf menschliche Zivilisation gestoßen.

Der Riese ist hungrig, aber umgänglich. Er spricht ein radebrechendes Garethi und wünscht, dass ihm endlich der störende Halsring abgenommen wird und ihn ein Boot zurück nach Pailos bringt.

Verhalten sich die Helden aggressiv und lassen gleich ihre Garde in Stellung gehen, wird der Zyklop unruhig und droht, versehentlich die Kinder zu zerquetschen, während er sich seinerseits

angriffsbereit macht. Seit seiner Gefangennahme reagiert er äußerst schlecht auf schwarze Rüstungen und Ketten.

Kusch'ta'par

Größe: 4 Schritt, 4 Spann **Gewicht:** 1.600 Stein
MU 24 **KL** 7 **IN** 15 **CH** 12
GE 12 **FF** 15 **KO** 25 **KK** 58
Faust: INI 6+W6 **AT** 10 **PA** 9 **TP** 5 W **DK** HNS
Ast: INI 6+W6 **AT** 10 **PA** 9 **TP** W20+5 **DK** SP
LeP 110 **AuP** 130 **MR** 14 **GS** 10 **RS** 1

GROSSE PROBLEME

Das Auftauchen des Zyklopen stellt die Helden vor voluminöse Aufgaben:

- Der Riese scheint längere Zeit nichts gegessen zu haben. Er verputzt täglich einen Ochsen, 40 Maisbrote und Körbe voller Früchte. Die wollen mit 40 Maß Bier heruntergespült werden.
- Nach einiger Zeit fällt eine Gestalt auf, die am Rande der Maisfelder steht: Ein Mohaschamane, der davon berichtet, wie der "Baum-Mann mit der Steinhaut" wochenlang durch das Gebiet der Mohaha gezogen ist, Beute verschreckt hat und für den Tod von drei Stammeskriegern verantwortlich ist. Er selbst soll mit Zauberkraft dafür Sorge tragen, dass der Zyklop nie wieder den Dschungel betritt.
- Das eiserne Halsband kann nur mit Hilfe eines Schmiedes in Nova Corapia oder Chorhop aufgesprengt werden. Die Gluthitze macht dem Zyklopen nichts, dafür dem Schmied die Anwe-

senheit des Monstrums. Hier müssen die Helden ebenfalls Hand anlegen.

- Tetaka Arupanaq hat von der "menschenfressenden Bestie" gehört und will ihn mit ihrer Reitkatze und zehn ihrer besten Kämpfer zur Strecke bringen. Vermittelndes Einschreiten tut Not, wenn es kein Blutbad geben soll.

- Der Alchimist Gnorgl flüstert den Helden zu, dass er für ein frisches Zyklopenauge als alchemistische Ingredienz eine dreistellige Dukatensumme hinlegen würde. Darüber hinaus lässt sich herausfinden, dass Goldo Paligan nicht weniger als 800 Dublonen für denjenigen ausgesetzt hat, der ihm den Zyklopen zurückbringt.

- Es muss ein Schiff gefunden werden, das den Zyklopen 400 Meilen über das Meer zur Insel Pailos bringt. In Frage kommen nur eine der drei Biremen. Und selbst diese schaukeln stark unter den Bewegungen des Einaugen, das Holz knirscht gefährlich bei diesem Gewicht. Mit langen Reden und klimpernden Bestechungsgeldern sollte sich aber ein Kapitän darauf einlassen, einen Zyklopen zu transportieren — wenn die Helden mitkommen und persönlich auf den Riesen achten. Bei dieser Episode kann sich noch der auf Rache sinnende Hafenmeister Blaphesto Nurriconquerstellen.

Wenn es den Helden gelingt, Kusch'ta'par bis nach Pailos zurückzubringen, bedankt sich dieser mit riesenhaftem Händedruck. Die Helden haben hier einen felsenfesten Freund, der ihnen auch verspricht, auf Wunsch eine maßangefertigte Zyklopenwaffe zu schmieden — in drei Jahren ist sie dann (vielleicht) fertig.

Jeder der Helden erhält für dieses Szenario um die **80 Abenteuerpunkte**.

HELDENPROJEKTE

Sie kennen das: Ihre Spielerhelden kommen bereits während eines gewöhnlichen Abenteuers auf die verrücktesten Ideen. Was erst, wenn sie sich ein Jahr in derselben Stadt aufhalten und die Macht eines Ministerpostens im Rücken haben ...

Was Ihre Gruppe an Eigeninitiativen im Sinn haben mag, hängt stark davon ab, welche Spielertypen vertreten sind: Ein Rondra-Geweihter wird ganz andere Ziele verfolgen als eine Streunerin, ein mohischer Stammeskrieger oder eine Hexe. Wir können nicht vorhersehen, was Ihre Gruppe an Ideen ausbrütet, jedoch ein beispielhaftes Vorhaben skizzieren.

WIEDERAUFBAU DES PRAIOS-TEMPELS

Ein Traum des Geweihten *Pugdalion* würde wahr werden: Der Praios-Tempel (Seite 60) ist vor über hundert Jahren eingestürzt, die Grundmauern und Kellerräume sind noch vorhanden. In den Archiven des Magistrats findet sich ein alter Grundriss des Gebäudes. Mit entsprechenden Fähigkeiten in den Talenten *Baukunst* kann selbiger auch entworfen werden. Das Dach mit dem Sonnenemblem, die Säulengravuren, Innenornamente und andere Ausschmückungen werden mit je einer um 4 Punkte erschwerten Probe auf *Götter/Kulte* und *Steinmetz* rekonstruiert. Einige Kultobjekte wie der Mohagoni-Branibor, das Tabernakel und die goldene Altarschale sind noch erhalten.

Die Helden können gemeinsam mit (dem wenig beliebten) Bruder *Pugdalion* Geld für den Bau auftreiben. Selbst wenn jeder Gardist gelegentlich um eine Tempelspende bittet, kommen jede Woche nur W20 Dukaten zusammen. Durch Veranstaltung prächtiger Messen, Wunderwirken und Hausbesuche kann dieser Ertrag erhöht werden: Manche Patrizier spenden dann einmalig bis zu 200 Dukaten.

Der Bau des etwa 100 Rechtschritt großen Tempels kostet um die 4.500 Dukaten, Verzierung und Möblierung noch einmal 4.000 Dukaten. Wenn beständig ein Baumeister, zwei Vorarbeiter und zehn Maurer/Dachdecker daran arbeiten, ist das kleine Praioshaus binnen achtzehn Monaten errichtet, bei mehr Arbeitern entsprechend kürzer.

Große Gegner des Baus sind die Novadis, die ein Erstarken des Zwölfgötterkults nicht gerne sehen und vor Sabotage an der Baustelle nicht zurückschrecken. Manche Chorhoper fürchten zudem, dass mit dem neuen Tempel des Sonnengottes auch die Einflussnahme aus dem Kaiserreich auf Chorhop wieder zunehmen könnte.

Zur Weihe des fertigen Tempels muss das Heilige Licht von Neu-Gareth vom Wahrer der Ordnung *Praionor di Balligur* aus Dröl hergebracht werden — ganz zu schweigen davon, dass der Bote des Lichts schriftlich sein Placet zum Tempelbau zu geben hat.

KAPITEL III: HOCHZEIT MIT DEM TOD

Nach Szenarien von relativ eng umgrenzten Aufgaben wartet nun eine neue Herausforderung auf die Helden: Sie müssen auf einer großen Hochzeit unter den Mächtigen Südaventuriens den Bräutigam vor einem mörderischen Meuchler schützen — einem Attentäter, der sich während fröhlicher Feierlichkeiten unter Hunderten von Gästen und Bediensteten oder Tausenden in den Gassen der Stadt verstecken mag ...

FRÖHE KUNDE

Im Rondramond läuft ein Ausrufer durch die Straßen, begleitet von zwei Posaenträgern: "Höret, höret, höret, glückliches Volk von Chorhop. Es wird stattfinden eine Hochzeit vor Herrin Rahjas Gnaden und ein ebensolches Fest wird nicht zurückstehen vor dem Glanz und der Lauterbarkeit der Namen: Den Bund der Ehe schließen am 22. Tage des Travia *Melyssa di Zeforika*, hehre Glücksfee der Stadt, und Seine Prinzliche Hoheit *Pydilyon Cossei'ra dyll Teremon*, Herzogensohn der Zyklopeninseln. Frohlocket, Volk von Chorhop, und widmet euren besten Würfelwurf dem Brautpaar. Phex mit euch!"

In den Gaststätten hört man mitunter, wie junge Männer darüber klagen, dass die vergötterte Melyssa nun nicht mehr frei sei. Manch einer scherzt gar, dass bis zum Tag der Hochzeit dem Bräutigam "noch viel passieren könnte".

Adnan Zeforika ist es endlich gelungen, eine Verheiratung seiner Tochter gegen den Widerstand der Chorhoper durchzusetzen. Denn die Chorhoper glauben, dass mit ihrem Maskottchen das Glück die Stadt verlassen würde. Die Herzogsdynastie der *Cossei'ra*, die über die Zyklopeninsel Pailos, Phenos und Putras gebietet, freut sich über die große Mitgift der Braut und Vergünstigungen für ein herzogliches Galeerenbauprogramm, an dem sich die Chorhoper Werft beteiligt. Die Zeforikas hingegen lockt der Adelstitel und die Einflussnahme auf den Handelsraum Zyklopensee.

Der Bräutigam ist jedoch bereits im Helmvisier finsterer Mächenschaften: Seit seine Schwester, die jüngere *locanda*, mit dem herrischen alanfordischen Granden *Goldo Paligan* verheiratet wurde, steht nur noch Pydilyon vor dem Thronanspruch eines Erben Goldos. Damit Goldos Traum zur Gewinnung einer ganzen Provinz für seine Familie in Erfüllung geht, teilt er seine Bitte um Ableben Pydilyons der Stille in der Stadt des Schweigens mit. Schon wenig später rüsten sich zwei der gefürchtetsten Assassinen Aventunens — Mitglieder der Hand Borons — zu einer Reise nach Chorhop.

Im Palast von Teremon hatte sich der Kronprinz wirksam verschanzt. Doch zu seiner Hochzeit in Chorhop muss er diesen Schutz aufgeben. Sein Kopf ist 1.000 Dublonen wert.

Die beiden Assassinen haben sich entschieden, in diesem Fall die übliche Verheimlichung ihrer Bluttat aufzugeben. Stattdessen wollen sie allen Mächtigen Aventuriens demonstrieren, dass gegen die Hand Borons selbst die besten Schutzmaßnahmen nicht greifen. Es kommt zum Duell mit den Helden, deren Aufgabe natürlich darin besteht, die hohen Gäste vor jeder Unbill zu bewahren.

Die verschwundene Braut

Chorhop wird für das bevorstehende Fest geschmückt, Fässer werden durch die

Gassen gerollt, Mastrinder stehen kurz vor der Schlachtung, die Zuckerbäcker arbeiten im Akkord. Viel buntes Volk hat sich aus allen Himmelsrichtungen eingefunden, Possenreißer treiben ihre Späße, Messerwerfer bringen Sklaven ins Schwitzen, Astrologen sprechen von einer Sternstunde für die Stadt und Wettermacher wollen den Regen für die Festtage verbannen.

In die ausgelassene Vorfreude bricht die Nachricht, dass Melyssa Zeforika verschwunden sei. Zuletzt wurde sie gestern Abend am Familientisch gesehen. Danach hat sie sich auf ihr Zimmer zurückgezogen. Verschiedene Kleidungsstücke und etwas persönliche Habe fehlen. Man erzählt, sie wollte sich der Heirat nur mit Widerwillen fügen und habe immer wieder über die Hässlichkeit des Prinzen gespottet.

Melyssa hat sich tatsächlich abgesetzt, um für sich allein zu sein und eine Entscheidung zu treffen. Die ganze Stadt sucht nach ihr, sie kann sich kaum irgendwo verstecken. Sie können der Gruppe ein kleines Suchszenario anbieten, das schließlich, nach einem Hinweis einer alten Leibdienerin, Melyssa in ihrem Jugendversteck unter einer großen Tamarinde beim Boronanger findet. Dort müssen die Helden sie zu überzeugen versuchen, sich dem Willen ihrer Familie zu beugen. (Falls sie ihr zur Flucht verhelfen und Adnan das herausfindet, würde er das mit dem Rauswurf des Schutzprätorien quittieren.) Kommen die Helden erst zu spät auf ihre Spur, versucht sie, mit einem zwielichtigen Schmuggler aus dem Hafen zu fliehen. Dieser verkauft sie jedoch an ein vor der Küste liegendes Sklavenschiff.

Wenn Sie glauben, dass Ihrer Runde eine solche Szene zusagt, können Sie diesen Abschnitt für einen männlichen Helden aber auch anders enden lassen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du trittst abends in dein Schlafgemach. Ein kühler Lufthauch empfängt dich, die Seidenvorhänge wehen vor dem Fenster. Mondlicht taucht den Raum in Silber und beleuchtet eine Gestalt mit zerzausten Locken: Melyssa! Türkisblaue Augen funkeln dir entgegen. "Wenn ich schon mein Leben einem widerwärtigen Unprinzen schenken soll, so soll er wenigstens nicht meine Jungfräulichkeit haben", haucht sie. Mit einer Bewegung gleitet ihr Gewand zu Boden und entblößt die schimmernde Haut eines traumhaften Körpers.

DER PRINZ

Pydilyon Cossei'ra dyll Teremon

Erscheinung: Pydilyon ist ein klapperiger Aristokrat Anfang dreißig mit reichlich geschminktem, furunkelübersätem Gesicht, fauligen Zähnen und Mundgeruch. Er trägt einen silbernen Reif auf dem schulterlangen, schwarzen Haar, ein edles Wams mit purpurner Schärpe und Paillettenschmuck sowie Reitstiefel. Seine Stimme überschlägt sich bei fast jeder Gefühlsregung.

Geschichte und Charakter: Der Erstgeborene von Herzog Berytos ist bei seinen künftigen Untertanen unbeliebt und gefürchtet.

Die seit dem Kindesalter häufig auftretenden Trotzanfälle hat er immer noch nicht abgelegt, Bedienstete drückt er in den Staub, mit Höflingen treibt er grausame Spiele und zur Bestrafung von Übeltätern versucht er Sippenhaft einzuführen, wo es möglich ist. Seine Mutter soll er in einem Trotzanfall die Klippen von Pailos hinabgestoßen haben. Er kann es nicht ausstehen, wenn ihm jemand widerspricht, kuschelt jedoch, wenn man ihm nur entschlossen genug die Stirn bietet — dies getraut sich jedoch nur sein Vater. Melyssa blickt er mit kaum verhohlener Lusternheit an. Er ist so affektiert wie hässlich und hetzt jedem seine Leibwächter mit blitzenden Klingen auf den Hals, der es wagt, etwas über sein missgestaltetes Äußeres zu äußern.

Darstellung: Stellen Sie sich einen verzogenen, pubertierenden Jungen vor, der leider schon über 30 ist, und verfallen Sie in klassische Unartigkeiten (Nasopopeln, Essensreste aus den Zähnen pulen, Rülpsen) - das sollte genügen, um bei Ihren Spielern den Pydilion gebührenden Ekel zu erzeugen.

Funktion: Die Helden werden den Prinzen beschützen müssen, aber sie werden ihn gleichzeitig hassen. Selbst wenn der Meuchler seine Tat vollbringen kann, sollten die Spieler ein gewisses Erfolgsgefühl haben, dass Melyssa dieser Laffe erspart bleibt...

Zitate: "Was ist denn mit Euch, meine Teure? Ihr habt Euch gefälligst zu amüsieren." — "Diese Affen, die Ihr Diener nennt, sollten auch in Pailos dienen. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis wir wieder die Sklaverei einführen." - (nach einem Anschlag:) "Ich will nicht sterben! Ich will nicht sterben!"

Geb.: 1 v.H.; **Haarfarbe:** schwarz; **Augenfarbe:** braun

Kurzcharakteristik: kompetenter Taugenichts, unerfahrener Tyrann

Wichtige Eigenschaften: IN 15, Arroganz 11, Widerwärtiges Aussehen

Rapier: INI 9+W6 AT 12 PA 10 TP 1W+3
DK N LeP 29 AuP 33 KO 11 WR 5
RS 0 (edle Kleidung)

Herausragende Talente: Etikette 10, Überreden 9, Sich Verstecken 8, Gefahreninstinkt 4

Ausrüstung: Rapier mit Amethysten, Antidot E, Heiltrank D, Mondsilberstirnreif mit Achat (belegt mit WIDERHELLESICHT; 2x Erhöhung der MR um 6 Punkte für 1 Spielrunde)

Schild und Schutz

Da sich Pydilyon seit Jahren als potentielles Opfer von Meuchlern sieht, ist er gegen Attentate auch entsprechend gerüstet.

- **Leibwächter:** Pydilyon verwendet blauäugig die klassischen, stark gepanzerten und wenig beweglichen Wächter, deren Anblick allein die Attentäter abschrecken soll. Zwei Pailoswachen und zwei Schwertwachen finden sich stets in seiner Nähe, machen Platz, sichern voraus und nach hinten. Sie wachen vor Frauengemächern, die er aufsucht, vor seinem eigenen Schlafraum und vor dem Abtritt.

2 Pailoswächter

Pailos: INI 1+W6 AT 12 PA 9 TP 2W+5
DK S LeP 34 AuP 32 KO 14 MR 3
GS 1 RS 7 (Bronzeharnisch und Zeug und Morion)

2 Schwertwächter

Breitschwert und Schild: INI 8+W6 AT 12 PA 16
TP 1W+4 DKN
Wurfbeil: INI 8+W6 FK 15 TP 1W+3
LeP 31 AuP 33 KO 13 MR 4 GS 6
RS 3 (Kettenhemd)

- Nach Möglichkeit dürfen sich Bedienstete oder Boten nur auf fünf Schritt nähern. Auf öffentlicher Straße werden Passanten möglichst weit beiseite gedrängt. Dies gilt natürlich im geringen Maße auf dem Hochzeitsbankett, erlesenen Runden und gegenüber Personen hohen Standes.

- Gegen Kontaktgifte trägt der Prinz stets Handschuhe. Nachdem ein Anschlag auf ihn verübt wurde, zwingt er sich oft in einen Fünflagenharnisch (RS/BE 4/3), der nach außen hin wie eine reich geschmückte Lederweste wirkt, dem Prinzen mit seinem Gewicht jedoch die Luft raubt.

- Vorkosterin *Perainelope* muss jede Art von Speis und Trank überprüfen, ehe sie den Mund des Prinzen erreicht.

Die Bagage

Die Gefolgschaft des Prinzen besteht aus:

- Leibdiener *Kalchas*, 43, klein und geschickt. Er trägt Bandagen um den ganzen Kopf, da der Anblick seines hübschen Gesichts Pydilyon einmal so erzürnt hat, dass er es ihm mit einem Messer zerschneidet.

- Vier Leibwächter *Philomena*, *Lanil'e*, *Io/aos* und *Thalion*. Sie haben unbedingten Gehorsam gelernt, und sind zumindest entschlossen, für ihren Schützling zu sterben — ob sie dies dann auch wirklich in die Tat umsetzen, ist eine andere Frage.

- Baderin *Spicata*, 29, verschreckt, schneidet dem Prinzen Haare und Nägel und pflegt sein Gesicht.

- Vorkosterin *Perainelope*, 51, wohlbeleibt, ist sowohl Feinschmeckerin als auch eine große Zecherin, die selbst Thorwaler unter den Tisch trinkt.

- Weiterhin folgen Pydilyon ein Schreiber, eine Praiosgeweihte, ein Bote und drei weitere Hauslakaien.

Hochzeitgäste

Das Brautpaar hat eine illustere Gesellschaft versammelt, die der mehrtägigen Feier beiwohnt. Einige der Gäste:

- Die komplette *Zeforikafamilie* aus Chorhop unter Vorherrschaft des Brautvaters sowie die neun *Prätoren* der Stadt. Adnan selbst fürchtet übrigens keine Giftanschläge, da er es sich leisten kann, wöchentlich eine Olginwurze zu nehmen, die ihn immun gegen fast alle Vergiftungen macht.

- *Herzog Berytos Cosseira dyll Teremon*, 68, graues Haar, ein schwergewichtiger Mann, der ruhig und berechnend wirkt. Er liebt seinen Sohn nicht sonderlich und bezweifelt, dass dieser einen legitimen Erben zeugen kann. Er beschützt ihn aber als Mitglied seiner Familie.

- *Seebaron Dyridon dyll Phenos*, 46, ein Vetter zweiten Grades des Bräutigams, schlank, Schnauzbart - ein Scherzvogel, der sich gerne mit Masken als jemand anders ausgibt und sich am Schrecken anderer weidet.

- *Thalassandra dyll Teremon*, 16, Bastardtochter des Herzogs, zitterig, verfilzte Haare bis zu den Knien, gilt als verrückt, da sie bisweilen Stimmen hört und im Wahn undurchsichtige Warnungen ausstößt.

• *Rahjamanda*, 32, Hochgeweihte des Rahja-Tempels zu Teremon, flammendrotes Haar, feenhaftes Äußeres, unverhüllte Brüste (wie auf den Zyklopeninseln üblich), Hauskater Flinkfuß. Die hilfsbereite Geweihte traut das Paar und steht jedem mit Rat und Tat zur Seite. Stets versucht sie, Rahjas Hauch trotz Todesdrohungen nicht von der Hochzeit weichen zu lassen.

WICHTIGE ORTE

Schlafzimmer des Prinzen

Pydilyon ist im ersten Obergeschoss des Zeforikapalastes untergebracht. Eine solide Doppeltür trennt den Raum vom Gang (einer Galerie), eine weitere vom Ankleideraum. Ein kleiner Balkon gibt Sicht auf die See, zwei Lanzettfenster (je 3 Spann breit) spenden Licht. Der großzügige Raum verfügt über ein Himmelbett, schwere Vorhänge von der drei Schritt hohen Decke bis zum Boden, Sitzkissen und einen Tisch, eine Kommode, drei Truhen, einen großen Intarsianschrank und eine abgetrennte Nische mit Bett für den Leibdiener.

Schüren Sie das Misstrauen der Helden: Überall könnte ein Meuchler eindringen und sich verstecken.

Der Traualtar

Die Trauung findet im Tempel des Hauptgottes von Chorhop statt: Phex.

Der Predigtraum bietet Platz für gut 150 Menschen, von denen die Hälfte herangeschaffte Sitzbänke verwenden kann. Säulen, Gänge, Statuen und Nischen schaffen unübersichtliche Wände, das Licht erhellt den Raum nur spärlich. Für das Brautpaar ist ein Podest aufgebaut, das von Purpurstoff und Goldborten umhüllt wird. Dahinter thront die Statue des *Würfelnden Phex*.

Treppen führen hinauf oder in unterirdische Räume. Hoch oben erkennt man auf den zweiten Blick eine Galerie und Gucklöcher von Dachräumen.

Attentäter, die die Heiligkeit des Tempels nicht scheuen, können sich hier tatsächlich leicht verstecken. Die Möglichkeiten zur anderen Gestaltung des Raumes sind gering: Der Vogtvikar lässt zusätzliches Licht nicht zu und ist auch nicht bereit, irgendwelche Schutzwächter in die geheimen Dachräume des Tempels zu lassen. Er versichert jedoch, dass die Phex-Geweihten besonders aufmerksam sein werden.

DIE ASSASSINEN

Das Labyrinth unter dem Silberberg in Al'Anfa hat zwei seiner besten Meuchler ausgeschickt, die den Auftrag abzuschließen gedenken. Sie haben bereits Komplizen in Chorhop: Zwar ist es dem gewieften Vogtvikar bislang gelungen, drei Agenten der Hand Borons in der Stadt zu entlarven. Dabei ist ihm jedoch sein Schreiber *Batamoditis* entgangen, der stets akkurate Berichte über den Palast der Zeforikas liefern kann. Traditionellerweise unterstützt der stumme *Hüter der Nacht* ebenso die halb-religiöse Meuchlerorganisation. Noch nie hat ein Boron-Tempel einen Agenten der 'Hand' verraten.

Garras, die Schädelleule

Erscheinung: Garras ist ein mittelgroßer, durchtrainierter Mann unbestimmbaren Alters mit halblangem, dunklem Haar. Seinem Beruf gemäß ist er eine unauffällige Gestalt. Nur seine ruhigen Augen verraten, welch kaltherziger Mörder sich dahinter verbirgt.

Geschichte und Charakter: Woher er stammt, weiß niemand. Er spricht Brabaci, Tulamidya und Mohisch so fließend, als wären sie seine Muttersprache. Als Meister der Verkleidung kann er schnell in das Gewand eines Schauermanns, stolzen Novadis oder fürsorglichen Heilers schlüpfen — und in jeder dieser Verkleidungen noch Zugriff auf seine Tötungswerkzeuge haben. Garras ist ein Virtuose seiner Zunft und bekannt dafür, dass er seine Opfer auch schon mal spektakulär zu Boron schickt, ungeachtet eventueller weiterer Toter. Pläne macht er nur so weit, wie es erforderlich ist und seine Intuition ihn nicht leitet. Seine magische Begabung, eigens geschult in dunklen Kammern des Labyrinthes, hilft ihm bei der Ausführung seiner Attentate unheimlich. Unheimlich ist die Fähigkeit, in anderer Leute Träumen zu erscheinen. Er liebt das Katz- und Mausspiel, zu dem auch die Verunsicherung des Gegners gehört. Leibgarden und Meuchler stehen für ihn in einem immerwährenden Wettkampf, der jedes Mal aufs Neue entschieden wird.

**MU17 KL 14 IN 17 CH 13 GE 17 FF 15 KO 14
KK14 LeP38 AuP 38 AsP 28 WR 7 GS 9**

Säbel: INI 19+W6 AT 16 PA 15 TP 1W+3 DK N

Mengbilar: INI 16+W6 AT 21 PA 14 TP 1W+1 DK H

Kettenstab: INI 20+W6 AT 19 PA 16 TP 1W+2 DK HN

Wurfdolch: INI 18+W6 FK 23 TP 1W+1

RS/BE: 0/0 (Kleidung)

Vor- und Nachteile: Linkshänder; Krankhafte Reinlichkeit 3, Neugier 5, Verpflichtungen

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I bis III (Ausweichen 19), Entwaffnen, Finte, Gezielter Stich, Improvisierte Waffen, Kampfflexe, Todesstoß

Talente: Dolche (Mengbilar) 16, Kettenstab 14, Säbel 11, Wurfmesser 14, Klettern 8, Körperbeherrschung 12, Schleichen 12, Sich verstecken 7, Sinnenschärfe 9, Stimmen Imitieren (Menschenähnliche) 10, Etikette 8, Gassenwissen 11, Sich verkleiden 14, Überreden 8, Magiekunde 8, Heilkunde Gift 11, Schlösser Knacken 7

Zauber: ADLER WOLF (Schädelleule) 7, AXCELERATUS 9, CHAMAELIONI 6, EXPOSAMI 4, TRAUMGESTALT 11

Waffen: Garras hat oft einen Säbel an der Seite. In seinen Verkleidungen ist er dagegen scheinbar unbewaffnet, trägt aber einen verborgenen, gefüllten Mengbilar aus Zwergenstahl (BF 5, im Springarm) oder einen Kettenstab bei sich. Häufig versteckt er zudem noch drei Wurfdolche in seiner Kleidung.

Karianna

Erscheinung: eine schlanke Frau mit schmalem, kindlichem Gesicht und blondem Haar. Sie trägt meist graue Stoffe und braunes Leder. Ihre Kleidung hegt eng an ihrem schlanken Körper an.

Geschichte und Charakter: Die Fuhrmannstochter steht seit acht Jahren in den Diensten der 'Hand', hat sich aber 'nur' als meisterliche Meuchlerin erwiesen, nicht als das große Talent, das ihre gnadenlosen Ausbilder in ihr sahen. Ihre Spezialität sind beidhändiger Kampf und stille Einstiege in Häuser und Räume, wo sie wie ein Schatten stundenlang verharren kann und unbemerkt bleibt, bis ihr Opfer die Klinge in seinem Hals spürt. Nachteilig ist ihr Verlangen nach Samthauch, einem Rauschmittel aus den Pollen einer Orchidee, das in Überdosis auch als Atemgift verwendet wird. Alle paar Tage stürzt sie die Droge in einige Stunden ekstatischen Deliriums.

MU 16 KL 12 IN 15 CH 13 GE 15 FF 14
KO 15 KK 15 LeP 39 AuP 37 MR 5 GS 8

Zwei Schwerter:

INI 11+W6 AT 15 PA 13 TP 1W+4 DK N

Zwei Langdolche:

INI 11+W6 AT 18 PA 14 TP 1W+2 DK H

Leichte Armbrust: INI 11+W6 FK 18 TP 1W+6

RS/BE: 1/1 (Lederkleidung)

Nachteile: Drogensucht, Verpflichtungen

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Beidhändiger Kampf I und II, Finte, Gezielter Stich, Todesstoß, Linkhand

Talente: Dolche (Langdolch) 13, Schwerter 11, Armbrust 9, Klettern 11, Körperbeherrschung 10, Schleichen 14, Selbstbeherrschung 12, Sich verstecken 15, Überreden 6, Heilkunde Gift 19, Heilkunde Wunden 9, Schlösser knacken 12

Waffen: Karianna kämpft mit zwei verborgenen Langdolchen oder aber mit zwei Schwertern. Dabei steht ihr pro Kampfrunde eine zusätzliche Attacke oder Parade zur Verfügung. Ihre Armbrust versteckt sie vorzugsweise unter einem auf dem Rücken getragenen Bündel oder Tornister.

Ausrüstung

- Ringe mit hohlen Glassteinen: für Atem- und Einnahmegifte
- Talaschinsalbe (neutralisiert Gerüche) gegen witternde Hunde
- feuerrote Iryanlederrüstung (RS/BE 3/2), die gegen Feuer schützt
- Springnuss: Irgendwo ausgesetzt, hüpfte sie umher und erzeugt ablenkende Geräusche.
- Amphoren mit Brandöl, die ausreichen, um ein Haus in Brand zu setzen
- Perücken, falsche Barte, Schminke und verschiedene Sätze Gewandung zur Verkleidung
- Eisenmantel (RS/BE 3/2) in Gestalt einer Robe
- Elixiere: 2x Schlafgift E, 2x Antidot E (Arbeitsunfälle!), Gewandtheiselixier D, Kraftelixier D, Zielwasser C
- Vier Gelbe Pfeilfrösche (2 Finger lang), deren Gift bei Berührung stark juckt (1 SP/SR für W6 SR)
- 2x *Goldleim* (Gift 5. Stufe): Beliebt zur Terrorisierung des Opfers, wenn es auf Klinken, Pfosten und Fensterbrett geschmiert wird. Das Kontaktgift zerfrisst Holz, Stoffe und lebendes Gewebe. Es richtet 2W6-3 SP/Stunde für 2W6 Stunden an. Durch Goldleim kann das Opfer auch — wenn es die Vergiftung nicht bemerkt — sterben.
- 4x *Samthauch* (Gift der 5. Stufe): Wer diese Pollen einatmet, fällt nach einigen Minuten in einen Schlaf mit wüsten Träumen und wacht womöglich nicht mehr auf: 2W6 SP/Stunde für W6 Stunden.
- 4x *Kukris* (Gift der 12. Stufe): 'Königsmacher', das Lieblingsgift der Meuchler. Als Waffen- oder Einnahmegift verursacht es 10 KR nach der Anwendung W6SP/KR für 3 SR. Zunächst stellt sich Juckreiz ein (KL, FF -1), 5 KR später Krämpfe (KK, GE-3).
- 1x *Purpurblitz* (Gift der 20. Stufe): Klar, geruchlos und geschmacklos lässt sich dieses Gift leicht in Speise und Getränk mischen. Einzige Vergiftungssymptome sind purpurne Nebel vor den Augen des Opfers. Der Vergiftete erhält 2W6 SP/KR bis zum Tode.

TRAUMGESTALTEN

Sobald Garras die Helden als seine Hauptgegner ausgemacht hat, wird er mittels der TRAUMGESTALT in die Träume eines der Abenteurer eindringen. Garras will den gepflegten Dialog, will verunsichern, einschüchtern und verhöhnen, aber auch philosophieren. Er gibt in den Träumen Hinweise auf seine nächsten Schritte: nicht konkret genug, dass sie dem Helden wirklich einen Vorteil brächten, diffus genug, um ihn zu ängstigen.

Gestalten Sie die Träume größtenteils frei, je nachdem, was Ihre Helden besonders aufwühlt. Jede Vision bietet Möglichkeiten, mit der Traumfigur zu sprechen. Wenn die Helden wach bleiben wollen, um den Träumen zu entgehen, haben Sie Ihr Ziel erreicht. Wenn sie nur wegen der Träume einschlafen möchten, ebenfalls. Hier nur einige beispielhafte Sequenzen und Zitate:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du blickst auf ein Feld von Zinnfiguren, die sich auf einem gigantischen Spielbrett bewegen, das bis zum Horizont reicht. Da siehst du eine einzelne Figur mit vielen Wächtern: Pydilyon. Dort ein Schatten, der sich langsam nähert.

"Willkommen!", dröhnt eine Stimme. "Willkommen zum großen Kampf. Hier der bedauernswerte Prinz, den es von seinen vielen Unartigkeiten zu befreien gilt. Dort die Schädelleule, ihre Klauen sind geschärft."

Der Schatten jagt heran, scharfe Krallen werfen die Wächterfiguren um und bringen so auch den Prinzen zu Fall.

"Am Ende spricht jeder alleine mit dem Tod. So hat es Boron gefügt."

Der Schatten kommt auf dich zu, Krallen fahren in dein Gesicht ...

(Der Held erwacht mit Schrammen auf der Wange, die von einem Vogel stammen könnten: W3 SR)

"Der Tod ist unausweichlich. Stell dich ihm nicht entgegen, profitiere von ihm. Pydilyon ist sein Leben nicht wert, aber sein Sterben: 300 Dublonen sollst du erhalten, wenn du deine Wacht aufgibst. Wenn du gedenkst, abzulehnen, überlege, dass ich dieses Angebot nicht nur dir mache."

Das Nirgendwo umgibt dich. Deine nackten Füße stehen auf kaltem Stein. Vor dir steht ein Thron in Form einer offenen Hand aus dunkel flackerndem Obsidian. Eine Eule hockt auf einem Finger, blickt dich unverwandt mit Totenkopfgesicht an. Erst jetzt erkennst du, dass auf dem Thron jemand liegt, verwundet, blutend, ganze Fleischstücke herausgeschlagen. Du erkennst die Person, es ist...

Vor dir siehst du eine düstere Kapuzengestalt mit hervorstechendem Messer, ein Nachthimmel im Hintergrund: Die namenlose Stemenleere mit ihrer Meuchlerschwärze. Eine Stimme grollt: "So, du glaubst zu wissen, wer das Werkzeug Borons ist. Dann sieh her!"

Die Kapuzengestalt wandelt sich in einen Zuckerbäcker, eine Diebin, die ihr vor einer Woche arrestiert hattest, einen Werftarbeiter. In Adnan Zeforika, in den Großen Trom, Thassandra, Melyssa — und schließlich nimmt er deine eigene Gestalt an: "Ja, letztlich wirst du es sein, der den Todesstoß gibt. Es wird durch deine Hand enden."

SPIELLEITERRIPP: KAMPF GEGEN ATTENTÄTER

Ein typisches Attentatsszenario baut seine Spannung linear bis zu einem einzigen Punkt auf: dem Attentat. Damit nicht nur dann Interaktion möglich ist, müssen die Helden schon vorher mit den Assassinen in Kontakt treten, müssen mehrere (Schein-) Anschläge geschehen.

- Die Helden sind größtenteils in der Defensive und reagieren auf die Taten der Assassinen. Aktiv auf eigenen Antrieb können sie bei vorsorgenden Schutzmaßnahmen sein. Wo postieren die Helden ihre Männer? Auf weiche Möglichkeiten eines Anschlags wird vor allem geachtet? Welche Absprachen werden für den Fall eines Zwischenfalls getroffen? Stoßen Sie sie auch auf kreative Möglichkeiten zur Verfolgung der Meuchler: Reines Hesindigo-Pulver hinterlässt - ausgestreut auf dem Boden - an den Füßen oder Schuhen eines Eindringlings blaue Flecken, die sich nicht entfernen lassen.

- Wenn Interaktion mit den verborgenen Tätern nicht möglich ist, sollten Sie sich um so mehr um die Rolle des Schutzbefohlenen bemühen: Pydilyon ist gereizt, ängstlich und hat wenig Verständnis für umständliche Sicherheitsprotokolle.

- Die Jagd auf die Assassinen ist das größte Aktionselement der Gruppe: Bekommen wir die Assassinen, bevor sie den Prinzen bekommen? Lassen Sie die Helden mal eine kalte, mal eine heiße Spur verfolgen. Während Wissen über Anzahl und Aussehen der Meuchler zunächst nicht vorhanden ist, kommt es zum Ende hin schließlich sogar zur Begegnung mit ihnen. Garras sollte bis zum Finale stets entkommen können, aber mit dem Aufspüren Kariannas können die Helden einen Etappensieg und ein Erfolgserlebnis für sich verbuchen.

- Aufgabe eines Meuchlers ist das Töten. Es ist schwer, einen professionellen Mörder darzustellen und die Helden gleichzeitig nicht zu schnell sterben zu lassen. Lassen Sie die Assassinen die Helden nur dann tödlich attackieren, wenn diese Möglichkeiten zur letzten Rettung besitzen.

- Die Meuchler führen allerhand 'Gimmicks' mit sich, die Helden haben ebenso Zugriff auf allerhand teure Ausrüstung. In diesem Szenario können Sie gerne eine wahre Materialschlacht inszenieren, in dem Elixiere, Zauber und Fähigkeiten gegen andere gesetzt werden. Wer über die bessere Technik verfügt, ist im Vorteil. Mit Scheingriffen werden die Meuchler die Verteidigungsmöglichkeiten Pydilyons verschleißen.



REICH MIT DIE HAND, MEIN STERBLICHER

Im Folgenden sind die Tage bis zur geplanten Hochzeit skizziert. Sehen Sie die Reihenfolge und Gestaltung der Ereignisse als Vorschläge an, die Sie nach Ihrem Geschmack abändern können.

16. Travia

Die Meuchler erreichen, von Mengbilla kommend, Chorhop. Sie geben sich als Pilger aus, die auf ein Schiff nach Brabak warten. Einer aufmerksamen Torwache fallen die beiden Langdolche Kariannas auf, er macht jedoch für 3 Silbertaler keine Meldung. (Die Aussage dieses Gardisten können Sie einbauen, wann immer die Helden eine Spur zu den Meuchlern aufnehmen sollen.) Die Assassinen quartieren sich im Gasthaus *Askaniſc/ie Brise* ein, holen nachts ihre auffälligere Ausrüstung von einem Versteck jenseits der Mauern und beginnen, die Lage zu sondieren.

Garras findet über den Schreiber Adnans heraus, in welchem Zimmer Pydilyon untergebracht werden soll. In der Nacht vor Ankunft des Prinzen dringt Karianna dort ein und zeichnet mit Kohle das Symbol Borons auf die Rückseite aller Gemälde und unter den Sockel von Statuetten.

HF: 19. Travia

Der Bräutigam und die meisten Gäste von den Zyklopeninseln treffen mit der Schivone *Horas über den Wellen* ein. Am Hafen wird der rote Teppich entrollt, die Gesandtschaft wird von Adnan Zeforika empfangen.

Durch geschmückte Straßen und vorbei an jubelndem Volk wird der Bräutigam gebeten, einen riesigen Hefekuchen mit kandierten Früchten anzuschneiden — eine Nachbildung ganz Chorhops. In seinem Stück beißt Pydilyon auf etwas Hartes und lischt eine zwei Finger lange Obsidianhand heraus. Sofort bildet sich ein Kordon Bewaffneter um ihn, das Volk weicht erschreckt zurück.

Die Jagd auf Pydilyon ist damit eröffnet, die Partie beginnt. Der Bäcker *Panettone*, der das Zuckerwerk gestiftet hat, weiß gar nicht, wie ihm geschieht: Ein Dutzend Leute war im hektischen Betrieb der Backstube an dem Kuchen beschäftigt — da ist ständig jemand rein und raus gelaufen.

Nach dieser Warnung versuchen sich die Hochzeitsgäste im Rauchzimmer des Zeforikapalastes zu beruhigen, während Adnan Zeforika den Helden einschärft, dass alles zum Schutz des Prinzen unternommen werden muss.

In der folgenden Nacht geschieht nichts, allerdings geht Pydilyon nervös hin und her und schnauzt ständig alle Wachen an. Die Geräusche der Nacht sind lauter als je zuvor: Insektensummen

oder ein abrollendes Seil? Alfenschrei oder Signal? War da nicht eben eine Bewegung im Garten?

Falls die Helden nicht schon zuvor den Raum genau untersucht haben, findet der Prinz morgens die Boron-Symbole und bricht in Panik aus: "Er war schon hier!"

20. Travia

In voller Bedeckung unternimmt der Prinz in der Sänfte einen Gang durch die Stadt. Er wolle nicht auf Vergnügen verzichten, die Sicherheit sei ja schließlich die Aufgabe des Schutzprätors. Er besucht einige Spielhäuser und verbubelt dort Dukaten.

Nachmittags kommt alles im Festsaal zu einem großen Bankett zusammen. Wein fließt in Strömen, Elefantenfleisch wird frisch zubereitet.

Lassen Sie die Helden beim Spielhausbesuch Blut und Wasser schwitzen: Das Etablissement wurde nicht überprüft. Der Prinz geht mal hierhin, mal dorthin. Eine Liebfelderin, die sich das arrogante Verhalten des Zyklopäers nicht gefallen lassen will, wird fast handgreiflich.

Garras hat sich als Mundschenk (wenn auch nur für einen weniger wichtigen Tisch) verkleidet, um sich erstmals ein Bild vom Prinzen zu machen. Er kommt dem Opfer bedenklich nahe, bis eine andere Bedienstete den Helden zuflüstert: "Seht den da. Ich weiß nicht, wer das ist."

Garras setzt sich jedoch ab, ehe die Helden ihn erreichen können. Zum Sonnenuntergang besieht sich die Festgesellschaft die Darbietungen von Gauklern, Messerwerfern (!) und einer Bauchtänzerin, die dem Prinzen mit aufreizenden Bewegungen verdächtig nahe kommt.

Abends wird der Leibwächter Iolaos vermisst. Ein Schrei folgt. Die Helden sehen ihn, wie er blutend über die Galerie wandert, tödlich getroffen durch mehrere Messerstiche. Er wankt einem Helden entgegen, röchelt: "Sie töten alle, die ihn beschützen", und stürzt dann leblos die Treppe hinunter.

Der Wächter wurde von Karianna erwischt. Da sie in dem aufkommenden Tumult keine Möglichkeit zum Entkommen sieht, versteckt sie sich zunächst in einem Wandschrank, zu dem jedoch eine kaum sichtbare Spur von Blutstropfen führen. Wird sie hier aufgespürt (möglichst von nur einem Helden), bläst sie dem Gegenüber Samthauch ins Gesicht (s. S. 45), springt durch das Fenster in das Geäst eines Baumes und flieht in die Nacht.

Das war nicht der einzige Anschlag des Abends: Garras hat unterdessen in Verkleidung einer alten Putzdienerin die Gelben Pfeilfrösche im Bad platziert, wo sich nun Pydilyon einschließt, um seine Ruhe vor alldem zu haben.

Karianna versucht noch in der Nacht, Samthauch für ihre Sucht zu besorgen, findet aber bei Rauschkrauthändlern momentan nichts. Erst der Alchemist Gnorgl, dem ihre Augen nicht gefallen und der darum einen Empathiezauber wirkt, reicht ihr das Rauschmittel. Sobald sich der Grolm Profit davon verspricht, geht er zu den Helden: "Ich wüsste womöglich etwas, die Frage ist nur: Wie viel ist Euch das wert?"

21. Travia

Das künftige Brautpaar nimmt auf Campo Arenal Glückwünsche der Chorhoper entgegen, die eine kleine Parade veranstalten - mit Tiertreibern, Musikanten und bunt angemalten Sklaven.

Wenn die Helden alle Fenster und Dächer der Umgebung wirkungsvoll sichern, hat Karianna keine Möglichkeit, sich hier auf die Lauer zu legen.

Garras hat sich unter das bunte Volk gemischt und verursacht mit einem Knallfeuerwerk fast eine Katastrophe: Die zwei vorbeidefilierenden Elefanten und einige Pferde brechen aus und drohen, das Brautpaar niederzuwalzen: 2W20 SP Wenn die Helden das Paar schnell genug wegreißen oder die Elefanten beruhigen können, kann das Schlimmste vermieden werden. Eventuell sind aber Verletzte und Tote unter den Zuschauern zu beklagen.

Kurz danach türmt Lanike, eine Leibwächterin, die nicht für den Prinzen sterben will.

Im Laufe des Tages tötet Garras den Leibdiener Kalchas, zieht seine Kleider an und versucht, mit seinem Kukris-Mengbilar in die Nähe des Prinzen zu kommen. Den Schlag wird er womöglich setzen können, doch mit Hilfe eines Antidots sollte die Wirkung des Giftes beendet werden können.

Abends feiern Frauen und Männer getrennt die letzten Jugendtage von Braut und Bräutigam.

Das gesellige Beisammensein wird vor allem durch Thalassandra dyll Teremon gestört, die stets kreischt, sie habe einen Meuchler gesehen. Das Mädchen führt die Helden stets zu einem Flur, Vorhang oder Fenster, wo sie ihre Wahnvorstellung (?) zu sehen glaubte. Natürlich ist nichts zu sehen. Treiben Sie das Spiel so lange, bis wirklich kein Held mehr auf ihre Rufe achtet - und dann schlägt Karianna zu: Sie dringt nicht etwa in den Festsaal ein, der nun zu gut gesichert ist, sondern schlitzt der Göre die Kehle auf Karianna musste jedoch schon so lange verharren, dass sie es nicht mehr ausgehalten hat und eine Prise Samthauch 'zur Beruhigung' nahm: Sie ist berauscht, unvorsichtig und kann so von den Helden aufgespürt werden. Vielleicht fällt sie der *Disdychonda Khol-Idar* zum Opfer. Selbst wenn sie schwer verletzt entkommt, wird sie einer Hetzjagd durch die ganze Stadt nicht lange standhalten können: Die Helden haben ihre erste Meuchelmörderin, die jedoch eher stirbt, anstatt sich zu ergeben. Irgendwann im Lauf des Tages gelingt es Garras, die polierten Armreife, die der Prinz zu seiner Hochzeit tragen wird, mit Goldleim zu versehen. Wenn der Prinz die Armreife am kommenden Tag anlegt, wird ihm das Gift langsam den Arm zerfressen, falls er es nicht früh genug bemerkt.

22. Travia

Heute findet nun endlich die Trauung statt: zur Mittagsstunde im Phex-Tempel zu Chorhop. Über einhundert Familienmitglieder und Gäste fiebern der Zeremonie entgegen. Der Bräutigam steht bereits vor der Geweihten Rahjamanda, als im letzten Augenblick etwas atemlos, die vollkommen verschleierte Braut den Tempel erreicht. Wenn die Helden ob der gänzlich unkenntlichen Braut etwas argwöhnen, kann es hier zu einer peinlichen Szene kommen: Es ist wirklich Melyssa.

Je nachdem, ob die Schutzmaßnahmen der Helden überzeugender beim Tempeleingang greifen oder bei der Beobachtung der verborgenen Türen und Öffnungen an der Tempelwand, hat sich Garras entweder als reich gekleideter Verwandter ausgegeben, der in der dritten Bankreihe sitzt, oder er lauert hoch oben in einer Nische (durch einen CHAMAEIONI geschützt), bereit, an einem Vorhang hinunter direkt zu den Brautleuten zu gleiten. Hier setzt er alles auf eine Karte: Der Mengbilar ist mit Purpurblick gefüllt, die Wurfdolche sausen durch die Luft. Und anschließend gedenkt er, das Durcheinander zu nutzen und mit gewagten Sprüngen und Kletterpartien zu entkommen.

Sollte Karianna noch leben, setzt sie dem Bedrängten mit Armbrustbolzen und ihrem beidhändigem Kampfstil zu.

SEIN ODER NICHT SEIN

Das Szenario kann auf verschiedene Weise enden, doch der Attentäter wird auf jeden Fall das Zeitliche segnen:

Wenn Pydilyon stirbt, sollten die Helden wenigstens den Attentäter erwischen können. Nur selten ist es gelungen, einen Agenten der Hand Borons zur Strecke zu bringen, weswegen dies schon eine glorreiche Leistung wäre. Überlebt der Zyklopäer, kann dies nur heißen, dass die Assassinen letztlich bei ihrem Versuch ums Leben gekommen sind, denn das Gelingen des Auftrags steht über dem eigenen Leben.

Ganz gleich, wie das Ergebnis aussieht, sollten die Spieler das Gefühl bekommen, das sich zumindest etwas zum Guten gewendet hat: Bei Pydilyons Tod war der Prinz nun einmal ein infantiler Schurke, der es kaum anders verdient hat (Melyssa ist froh, ihm entkommen zu sein). Überlebt er dagegen, erweist er sich den Helden gegenüber als sehr dankbar und scheint gar aus

dieser ständigen Bedrohung ein wenig Demut gelernt zu haben. Für den Geschichtsverlauf im offiziellen Aventurien, wie er im **Aventurischen Boten*** dargestellt wird, ist der Prinz übrigens früher oder später gestorben: Wenn er nicht in Chorhop gemeuchelt wurde, so haben ihn später nachfolgende Attentäter doch noch im Palast auf Pailos erwischt.

ABENTEUERPUNKTE

Je nachdem, was die Gruppe im Kampf gegen die Attentäter alles erlebt haben, erhält jeder Held **80 bis 150 Abenteuerpunkte**. Der ständige Schutz einer Person macht spezielle Erfahrung im Bereich *Etikette*, *Menschenkenntnis*, *Kriegskunst*, *Sinnenschärfe* und der Gabe *Gefahreninstinkt* möglich.

KAPITEL IV: UNTER DEM ZEPTER DER HERRSCHAFT

Dieses Szenario können Sie ob seiner hohen Anforderungen als möglichen Abschluss Ihrer Chorhop-Kampagne verwenden: Auf die Helden warten die Schwierigkeiten eines Staatsbesuchs, Unruhe in der Bevölkerung, ein Geheimnis in vergessenen Höhlen, ein machtvolleres Artefakt und schließlich eine erwachte Bestie und die Gefahr eines Krieges.

AUS DEN TAGEN DER SCHLANGEN

Vor Jahrtausenden herrschten die Geschuppten über die Dschungel Meridianas: Achaz, Marus und Leviatanim geboten über Dienervölker, von denen die Menschen eines waren. In einigen Echsenreichen sicherten sie ihre Herrschaft durch eines der *Zepter der Herrschaft*, einem langen Stab mit Drachenkopf und spitzer Klinge. Die Macht des Zepters machte die Menschen gefügig, bis schließlich mit dem Fall des Goldenen Drachen auch die Echsenreiche langsam untergingen.

Die aus dem Raschtulswall hervordrängenden Tulamiden bemächtigten sich in einer längst vergessenen Schlacht des Zepters, versuchten, es für ihre Zwecke zu nutzen, und gerieten in Streit über die Macht: 2000 vor Hai stahlen es Söldner und Korjünger, die vor der Macht des Diamantenen Sultans bis an den Südsask flohen, um hier eine neue Stadt zu gründen.

Mit dem Zepter unterwarfen sie Waldmenschenstämme der Umgebung, die ihnen Gebäude und Plantagen schufen. Auf diese Weise hätten die Söldner mit der Stadt Chorhop ein neues Großreich schaffen können. Doch wenige Monate nach ihrer Ankunft hatten sie ein Unwesen aus Echsentagen im Regenwald aufgeschreckt: eine jagende Monstrosität, die Chimäre eines Schlangengriesters, die die Tödllichkeit eines Krokodils und eines ganzen

Wolfsrudels vereinte. *Al'Grodor*, Eisenschlucker, nannten ihn die Urtulamiden. Denn er machte Jagd auf die Söldner, tötete einen nach dem anderen und schien durch keine Waffe verwundbar zu sein. Erst als das Untier in die Grotten unter der Stadt gelockt und dann mit dem magischen Zepter der Herrschaft aufgespießt wurde, war die junge Stadt von der Kreatur erlöst. *Al'Grodor* versteinerte, das Zepter blieb in seinem Leib.

Das Wissen um diese Ereignisse verblasste. Mit den das Land erobernden Bosparanern gab es neue Herren von Chorhop und einen neuen Namen: Corapia. Aber es gab stets Gemeinschaften, die die Höhlen des großen Schuppenwolfes bewachten. Zunächst war es die Geweihtenschaft des Kor, später — als ihr Tempel zerstört wurde — die des Phex. Bis zum heutigen Tage hat sich der Glücksgott stets jemanden erwählt, der die jetzt Corapiagrotten genannten Tunnel zu hüten hatte. Meist war es ein Büßender. Seit vielen Jahren trägt nun schon Marizia Delaplana diese Bürde und kann sie doch nicht ablegen.

Auf der anderen Seite des Regengebirges ist vor kurzem Oderin du Metuant, Marschall-Gubernator und damit einer der höchsten Feldherren *Al'Anfas*, auf Legenden zu den Zeptern der Herrschaft gestoßen. Er erhofft sich von diesem archaischen Artefakt die leichtere Unterdrückung der Sklaven- und Volksmassen, derer die Perle des Südens bedarf, und glaubt an einen taktischen Vorteil in Schlachten — sei es gegen das Horasreich, die Novadis oder die Schwarzen Lande. Mit dem festen Entschluss, das Zepter von Chorhop zu finden, arrangiert er es, als Abgesandter für einen Staatsbesuch in die Stadt des Glücks zu reisen. Die Debatten über ein mögliches Bündnis mit *Al'Anfa*, die als Grund für seinen Besuch gelten, sind für ihn dabei nur nebensächlich. Tatsächlich sucht er den Zugang zu den verborgenen Grotten.

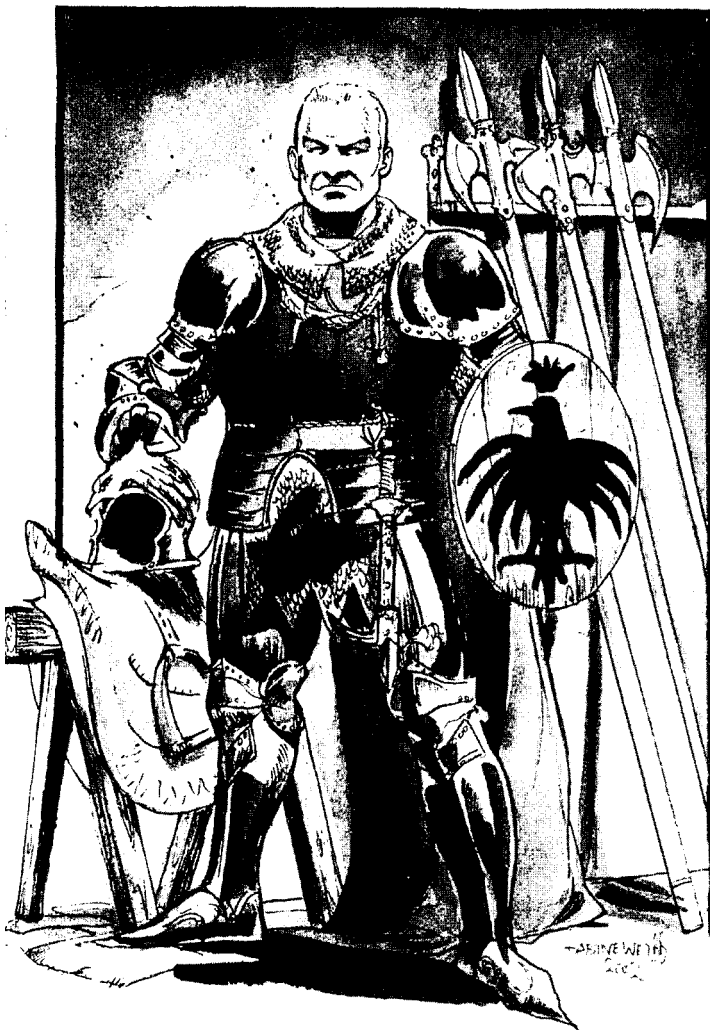
* Der *Aventurische Bote* ist das von Redakteuren und Spielern gemeinsam gestaltete Journal des Schwarzen Auges und informiert zweimonatlich über die wichtigsten aventurischen Geschehnisse. Gegen 2,50 Euro in Brietmarken erhalten Sie ein Probeexemplar und die Abo-Bedingungen: **Fantasy Productions, Aventurischer Bote, Postfach 1517, 40674 Erkrath**

SCHWARZE GALEEREN

Über einen Botenvogel erfährt der Stadtrat von Chorhop Ende Boron zwei Wochen vor dem Eintreffen Oderin du Metuants von diesem kurzfristig geplanten Staatsbesuch zur "Auslotung gemeinschaftlicher Interessen" und den "Fragen des Handels und des Schutzes". Adnan Zeforika weist die Helden an, Vorkehrungen für die Ankunft der alananischen Delegation zu treffen.

Am Mittag des 12. Hesinde meldet der Ausguck von den Batterietürmen dunkle Segel näherkommen und bald darauf gleiten Schwarze Galeeren in den Hafen von Chorhop: die *Silberberg*, eine Trireme der Gulgari-Klasse, und die berühmte *Schwarze Orchidee*, eine Bireme der Pfeil-Klasse. Mit Trommeln und Posaunen wird die Delegation empfangen, die aus Oderin du Metuant, zwei Schreibern und drei Kämpfern vom Orden des Schwarzen Raben besteht. Selbst der alternde Zeforika beugt sich ehrfürchtig vor dem Triumvirator. Der Großteil der alananischen Besatzung unter Sub-Admiral *Mochico Montillado* bleibt an Bord oder vergnügt sich im Hafenviertel.

Du Metuant, ein Mann von militärischer Prägnanz, will offenbar wenig Zeit verlieren, nimmt sich im Haus der Spiele ein Zimmer und schlägt vor, so bald wie möglich mit den Gesprächen zu beginnen. Die Ankunft des Al'Anfaners scheint bei den Novadis auf wenig Gegenliebe zu stoßen: Bisweilen hört man Schmährufe oder sieht Rastullah-Anhänger die Faust recken.



Oderin du Metuant, Triumvirator, Marschall-Gubernator

Erscheinung: ein stämmiger Ordensritter mit hoher Stirn, Bürstenhaarschnitt und einem auffälligen spitzen, schwarzen Rabenhelm. Er trägt einen schwarzen Plattenpanzer mit zahlreichen Orden und Kordel sowie auf dem Rücken einen Sklaventod.

Geschichte und Charakter: Der Spross aus einem Dröler Adelsgeschlecht wuchs mit der Rabengarde auf, der er bald als berüchtigter 'Greifer*' diente. Nach und nach stieg er in der Hierarchie auf, bis er schließlich Träger des Rabenhelms wurde und den Orden in den Khomfeldzug führte, wo er bald zum Befehlshaber aller Landtruppen wurde, der nach Tar Honaks Tod dafür sorgte, dass der Rückzug nicht zusammenbrach. Zurück in Al'Anfa war er bald gefeierter Feldherr und Triumvirator - für viele die Verkörperung des Imperiums.

Oderin ist ein Ordenskrieger der härtesten Sorte: loyal, perfekt ausgebildet, unerschütterlich, furchtlos und gnadenlos. Er denkt effizient und im großen Maßstab. Für ihn sind Al'Anfa, die Granden und er selbst vom Schicksal auserwählt, den Kontinent zu beherrschen. Alle ungewöhnlichen Ereignisse sind für ihn nur Trittsteine oder Hindernisse auf dem Weg zur unbeschränkten Macht. Auf seinem Posten als Generalpräfekt von Port Corrad droht er, ins politische Abseits gerückt zu werden. Doch mit dem errungenen *Zepter der Herrschaft* will er sich wieder in den Mittelpunkt stellen.

Darstellung: Bewegen Sie sich stets, als hätten Sie eine sperrige Rüstung an: Mit großen Gesten, Drehung des ganzen Oberkörpers anstatt nur des Halses. Sprechen Sie militärisch unterkühlt.

Zitate:

»Das Imperium wird nicht nur ewig bestehen, es wird irgendwann als einzige Macht bestehen.«

»Was nützen Reichtum und Glück, wenn sie nicht gesichert sind? Glaubt Ihr nicht, andere Mächte hätten nicht schon ein Auge auf Chorhop geworfen?«

Geö.:24 v.H.; *Haarfarbe:* braungrau; *Augenfarbe:* blau

MU 18 KL 14 INI 13 CH 13 GE 14 FF 10
KO 18 KK 16 LeP 46 AuP42 MR 9

Sklaventod:

INI 12+W6 AT 18 PA 15 TP 1W+5 DK N

Rabenschnabel:

INI12+W6 AT 18 PA 17 TP 1W+5 DK N

Leichte Armbrust:

INI12+W6 FK 18 TP 1W+6

RS/BE: 4/3 (Schwarze Plattenrüstung)

Nachteile: Aberglaube 6, Goldgier 5

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I bis III, Wuchtschlag, Niederwerfen, Kampfflexe

Talente: Hieb Waffen 16, Säbel 14, Armbrust 12, Körperbeherrschung 13, Reiten 12, Selbstbeherrschung 15, Etikette 11, Geschichtswissen 11, Götter/Kulte 11, Kriegskunst 17, Staatskunst 9, Gefahreninstinkt 7

Verhandlungen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Faust des Marschall-Gubernators donnert schwer auf den Tisch. Seine Schreiber verziehen keine Miene. "Heute gilt es, Geschichte zu machen. Und ihr, Prätores und Vogt-vikar, habt die Möglichkeit, sie zu gestalten."

Du Metuant ist kein versierter Diplomat, sondern spricht eher direkt aus, was das Ziel seiner Vorschläge ist. Seine Themen und Vorschläge sind — genau wie die ganze Idee, mit Chorhop einen Dialog zu führen — teils Überlegungen des Patriarchen, teils Interessen des Hohen Rats der Zwölf, teils allein Oderins strategischem Denken entspringend. Er selbst sieht die Gespräche auch nur als zweitrangig an. Sie sollen ihm den Aufenthalt in der Stadt und die Forschungen zu den Corapiagrotten ermöglichen.

Machen Sie sich den Spaß, mit den Helden über die Zukunft Aventuriens und seiner Machtkonstellationen zu fachsimpeln. Der Tenor ist ein engeres Zusammengehen der Städte an Perlenmeer und Meer der Sieben Winde:

- Al'Anfa möchte langfristig wieder den Pass von Sorbur öffnen, der westlich von Mirham über das Regengebirge führt und dann einem fast überwucherten Pfad durch den Dschungel bis Chorhop folgt. Dazu soll es Expeditionen, Baumaßnahmen und Karawanen geben, die diesen Weg fördern, vielleicht sogar die Errichtung mehrerer Regenwaldforts (die auch für Sklavenjäger genutzt werden).
- Das Piratendorf Nasha könnte gemeinsam mit alanfianischen Truppen bezwungen werden, dazu bedürfte es jedoch eines Bündnisses.
- Einige aus Al'Anfa entflozene Malifikanten, die die Gerichte der Perle des Südens gerne verurteilen würden, halten sich vermutlich in Chorhop auf. Sie sollen gefunden und den Schwarzen Galeeren überstellt werden.
- Die Admiralität Al'Anfas würde gerne vier weitere Biremen der Pfeil-Klasse durch die Chorhoper Werft bauen lassen — bei den möglichen Spitzeldiensten und der Offenheit Chorhops gegenüber Gästen aus allen Ländern scheint die militärische Sicherheit dieser Schiffe jedoch nicht gewährleistet. Abhilfe würde ein Bündnis schaffen.
- Oderin schlägt also vor: Chorhop möge sich von der nominellen Oberhoheit des Kalifats lösen und der Schwarzen Allianz beitreten. Angesichts der geringen Truppenstärke Chorhops sei dies ein "reiner Verteidigungspakt", der lediglich mit einschliesse, dass Chorhop den Hafen für feindliche Schiffe sperren müsse. Hinweise auf Proteste der novadisichen Bevölkerung tut er ab mit den Worten: "Darum sollten sich die Missionare der zwölf Kirchen kümmern."

Rastafan ibn Thabarullah, der sich während des Treffens bereits in Rage geredet hatte, verlässt daraufhin zornig das Treffen.

- 'Zur Wahrung der alanfianischen Interessen' würde natürlich auch ein Kontingent an Truppen aus der Schwarzen Stadt hier stationiert. "Sagen wir, ein-, zweihundert Mann und zwei Galeeren?"

Der Zorn der Novadis

Auf Bitten des Marschall-Gubernators veranstalten die Prätores eine Stadtführung, in der du Metuant die Befestigungen lobt, aber auch den Lebenspuls der Stadt mit seinen vielen Spielhäusern. Als die schweren Stiefel auf den Lehmbo-den im No-

vadiertel treten, rotten sich immer mehr Rastullah-Gläubige zusammen und beäugen den Staatsgast finster. Rufe werden laut: "Nieder mit dem Schlächter der Khôm!" und "Rastullah wird ihn strafen!"

Auch wenn die städtischen Gläubigen das Schicksal des Kalifats nur wenig teilen, wollen sie nicht den Anführer des alanfianischen Feldzugs in den Mauern Chorhops wissen. *Rastafan ibn Thabarullah* hat Dutzende aufgewiegelt. Bald sammelt sich ein bedrohlicher Pulk, der die Gruppe um den Marschall-Gubernator bewirft: mit Mist, Tomaten, Kokosnüssen (W3 TP) und Steinen (W6 TP). Die Helden müssen sich bald mit dem Al'Anfaner verschanzen. Doch es scheint nur noch eine Frage der Zeit, bis die Novadis auch das Gebäude stürmen.

Gehen Sie von 4W20 Novadis aus, die die Gruppe bedrängen. Jede Spielrunde kommen weitere 2W6 hinzu. Binnen einer Spielrunde können 2W6 Gardisten zur Stelle sein, nach einer weiteren SR noch mal 3W6, zwei SR später die ganze Stadtgarde. Wenn die Helden die Novadis nicht beruhigen können und stattdessen - wie von du Metuant vorgeschlagen — mit Waffengewalt vorgehen, wird es Verletzte und W6-3 Tote geben.

DAS ULTIMATUM

In den folgenden zwei Tagen widmet sich Oderin vor allem alten Schriften, um mehr über die Corapiagrotten herauszufinden. Die Bibliothek im Phex-Tempel, das Archiv des Magistrats und das Papyruszimmer des Palastes Zeforika hilft ihm weiter. Aber erst durch den Hinweis eines Rattenfängers weiß er, wo der Einstieg in die Corapiagrotten zu finden ist. Um Mitternacht des 14. Hesinde sehen erstaunte Nachtschwärmer, wie sich der Marschall-Gubernator und seine drei Boronsrabben mit Laterne, Seilen und Spitzhacke Zugang zu einem Kloakenschacht verschaffen und darin verschwinden. Sie tauchen nicht wieder auf. Offenbar hat du Metuant noch nicht einmal die Besatzung seiner Schiffe von diesem Alleingang informiert, denn in aller Frühe stöbert ein Trupp von 10 Seekriegern unter der Führung des Kommandanten der *Silberberg*, Sub-Admiral Mochico Montillado, die Prätores und Zeforika auf und verlangt harsch Auskunft: "Wo ist der Marschall-Gubernator? Er wurde vor einem Wassermaß am Pier erwartet. Er ist nicht auf seinem Zimmer, doch seine Habseligkeiten sind noch dort. Was habt Ihr mit ihm gemacht?"

Montillado zeigt sich von Anfang an nicht an Erklärungen oder Ausflüchten interessiert: Der Marschall-Gubernator ist noch nie zu spät gekommen. Der Sub-Admiral verlangt die sofortige Auslieferung Oderin du Metuants und scheint zu glauben, dass die Verhandlungen derart gescheitert sind, dass die Chorhoper den Staatsgast lieber in Gewahrsam nahmen, als ihn gehen zu lassen. "In zwei Wassermaß ist der Marschall-Gubernator am Pier, verstanden? Ansonsten werde ich die Herrschaft über die Suchtrupps übernehmen — und über die Stadt!"

Mit diesem letzten Wort macht er auf dem Absatz kehrt und marschiert zum Schiff zurück.

Da die Helden auch nach Ablauf dieser Zeit trotz Untersuchungen (siehe unten) den Marschall-Gubernator nicht vorweisen können, droht Montillado den Chorhopern: "Nun gut, Ihr seid uneinsichtig. Ihr sollt die ganze Härte der Schwarzen Allianz kennen lernen. Wir verlassen Chorhop, aber wir kommen wieder: In drei Tagen sind wir mit der versammelten Streitmacht unserer Verbündeten aus Mengbilla zurück. Ist der Marschall-

Gubernator bis dahin nicht gefunden, wird Chorhop annektiert."

Unbeirrt lässt er die beiden Galeeren die Anker lichten und nach Norden segeln.

Quellenfetzen

Das kleine, aber luxuriöse Zimmer des Marschall-Gubernators im Haus der Spiele scheint übereilt verlassen worden zu sein: Eine Karaffe mit Grog ist noch warm, Rüstungsteile liegen auf dem Bett, Waffenpflegeutensilien sind nicht ganz weggeräumt. In einer Kiste finden sich zwei Sätze Kleidung, Ersatzstiefel und ein wenig Ausrüstung: die spärliche Habe eines Soldaten. Aus einer Aktenmappe lugen Pergamentfetzen hervor. Hierbei handelt es sich nicht etwa um Mitschriften der Verhandlungen, sondern um die zusammengetragenen Quellen zum Zepter der Herrschaft und den Corapiagrotten. Hier einige Auszüge:

»Wer Sklaven hält, lebt auf Kosten anderer Menschen. Ein Reich, das die Sklaverei zu seinem Grundpfeiler macht, lebt auf Kosten anderer Völker. Langfristig kann diese Lebensweise nur durch Gewalt aufrechterhalten werden: Gewalt gegen unvorbereitete, friedliche Menschen und Länder. Es heißt, die alten Echsen hätten ihre Gewalt über Sklavenmassen ausgeübt, mit überderischer Macht. Ein Stab, den sie das 'Zepter der Herrschaft' nannten, unterwarf alle, die gering im Geiste waren, und machte sie zu willfährigen Dienern. Doch diese Stäbe sind zerbrochen mit dem Ende der Schuppenzeit—oder wurden sie nur verborgen?«

—Wahn der Verfolgung, von einer Phex-Geweihten zur Zeit der Priesterkaiser verfasst
(Sprache: Garethi; Schrift: Nanduria)

»Vielerorts Basreliefs und Steinschnitte mit partikular zerstörten Symbolen. Abschnitt 23-C zeigt einen zweifach hervorgehobenen echsischen Kronenträger, großer Rückenrücken, mit einem Gegenstand in seinen Händen (langer, geflügelter Stab mit Drachenkopf und Kugel, spitzes Fußende), von dem Strahlen ausgehen, die auf Zhlaah Vreehgh (Menschensklaven) zielen und sie unterwürfig werden lassen.«

—Expertise Salpikon Savertins zu Ruinen bei Mirham, 18 Hal
(Sprache: Bosparano; Schrift: Kusliker Zeichen)

»Um 1005 vor Bosparans Fall: Die bische Söldner bemächtigen sich während Mahwads Krieges des Dschinnes der Schatzkammer zu Khunchom und stehlen dem Diamanten Sultan Sheranbil I. Spiegelrüstungen, Feuerrubine, Geschmeide von Marustan und ein geflügeltes Zepter. Die Söldner setzen sich trotz der verfolgenden Meute ab bishinter die Eternen, wo sie eine neue Stadt gründen: Khorop.«

—Papirus einer Chronik der Tulamidenlande, um 700 vor Hal
(Sprache: frühes Tulamidya, Schrift: Tulamidya)

»Beiden Grabungen zur unterderischen Kloake auf natürliche Höhlungen gestoßen, die vermauert werden. Detailänderungen in den Grabungen vonnöten; Regengrolme wurden Beine gemacht. Die Kloake muss bald fertiggestellt sein.«

—Archivschrift des Magistrats ohne erkennbaren Zusammenhang, 273 vor Hai
(Sprache: Garethi; Schrift: Kusliker Zeichen)

»Wunderlich erscheint mir, dass niemals Bewohner des Hafenviertels und der nordwestlichen Stadt bis Campo Arenal wüste Alpträume

haben. Sieträumen sehr häufig von stillem Dienst und genügsamer Arbeit, von vollkommener Unterwerfung gegenüber Höheren. Als würde sie der Tempel des Fuchses oder etwas in Luft oder aus der Erde devot machen.«

—Abgeschriebene Notiz aus dem Traumbuch des Boron-Tempels zu Chorhop, neuzeitlich
(Sprache: Brabaci; Schrift: Kusliker Zeichen)

Ein ominöser Hinweis

Wenn sich die Helden durch den engen Zugang zur Kanalisation auf dem Campo Arenal zwängen, können sie die unterirdischen Bereiche A bis C erkunden (s. S. 52). Hinter der Geheimtür, die Oderin du Metuant geöffnet hat, endet der Weg bald vor dem reich geschmückten Eisentor: Es lässt sich nicht öffnen, da die vier vorhergehenden Eindringlinge hier zunächst allerlei Prüfungen durchstehen müssen, ehe sich das Tor für neue Aspiranten öffnen lässt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im schwachen Fackellicht erkennen ihr einen kleinen Zettel, der vor der Tür liegt. Eine Botschaft, geschrieben von feiner Hand:

»Diese Tür ist euch verschlossen, doch anderem öfnet man sie auf.«

Wenn ihr die Stadt retten wollt, so sucht nach jenem, der das Wissen um weitere Zugänge hütet: Sucht nach dem alten Lirobala auf der Insel Malatuda. Er soll euch leiten.

Phex se im Teuch«

Die Botschaft stammt natürlich von Marizia, der es als Wächterin dieses Ortes nicht erlaubt ist, den Helden direkt zu helfen und sie durch die Corapiagrotten zu führen. Es gilt also, den Mann auf der Siecheninsel im Askanischen Meer zu finden - ein Wettlauf mit der Zeit.

Auf die Siecheninsel

Malatuda ist die Siecheninsel Chorhops und Mengbillas, auf die alle unheilbar Kranken verbannt werden. Etwa 80 Meilen gen Nordwest müsste sie mit einem schnellen Schiff in wenigen Stunden erreichbar sein.

Im Hafen liegen die Biremen *Nordask* und *Südask*, die gerade für den Kriegsfall vorbereitet werden. Die Helden erhalten die *Nordask* samt Besatzung für ihren Einsatz, müssen jedoch bald zurück sein und sollen die Nähe Schwarzer Galeeren meiden. Binnen sieben Stunden wird die Insel erreicht. Allerdings weigert sich die Besatzung dort anzulegen, so dass die Helden mit dem Beiboot übersetzen müssen.

Malatuda ist eine 20 Meilen lange und bis zu 5 Meilen breite Insel mit regengrünem Wald und Sandstrand. Am Südende erhebt sich das Peraine-Kloster *Casa Esperanza*, in dem die Aussätzigen von den heilenden Schwestern gepflegt werden. Es riecht nach Krankheit und Leichenfeuern.

Auf die Siecheninsel werden alle Askanier geschafft, die an Ausatz, Paralyse, Jahresfieber, Zorgan-Pocken und unbekannten Urwaldseuchen erkranken. Wie fast überall in Aventurien sollen die Siechenden hier isoliert ihre letzten Tage verbringen. Nur die fünf Schwestern der Peraine (keine Geweihten, sondern nur Akoluthinnen) kümmern sich um die zwei Dutzend Ausgestoßenen. Es hat sich gar ein kleines Gemeinwesen herausgebildet, mit einigen Eheschließungen und (gesunden) Kindern.

Die Helden erfahren überall Elend: Verfallenen pelzt sich die Haut in Fetzen, Gliedmaßen werden taub hinterhergeschleift, Halbversteinerte starren mit Basiliskenblick, Jammernde krauchen hilflos über den Boden, Selbstverstümmelter sind an allen Gliedmaßen angekettert, Pockengesichter winden sich vor Schmerzen. Entfachen Sie in den Helden eine Mischung aus Mitleid und Ekel vor den Kranken, die bisweilen aufdringlich und doch zuvorkommend sind (eine echte Ansteckung sollte aber ausbleiben).

Lirobal ist ein alter Aussätziger, dem bereits ein Bein fehlt und Schwären die Arme hinaufwuchern. Er sitzt stets unter einer Kokospalme und blickt auf das Meer. Den Helden gegenüber ist er misstrauisch. Er ist nur bereit zu helfen, wenn ihm die Helden die ganze Tragweite der Ereignisse in Chorhop schildern oder wenn sie ihm die Botschaft aus der Kanalisation zeigen. Lirobal war früher ein reicher Händler, der nach einem Großen Wunder des Phex als Buße 20 Jahre lange die Corapiagrotten hütete, ehe Marizia (die er natürlich nicht erwähnt) seinen Posten übernahm.

Er berichtet den Helden von einem weiteren Zugang zu den Grotten: Im Keller des Batterieturms **Fuldigor** verdeckt eine Seitenplatte aus Eisen an der Müll-Luke einen Stollen dieses Höhlensystems.

Auf dem Rückweg können Sie der Gruppe noch die Begegnung mit einer mengbillanischen Galeere beschreiben, die eine Verfolgung der **Nordask** jedoch nach kurzer Zeit aufgibt.

DIE CORAPIAGROTTE

Die Corapiagrotten sind zum Teil ein natürliches Höhlensystem im Kalkstein, zum Teil wurden sie von den Wächtern von Kor und Phex erweitert. Die unvollständige Kanalisation ist vor 300 Jahren von Regengolmen im Auftrag der Stadt angelegt worden. Die Verbindungen zur Corapiagrotte blieben dabei dank der Bewahrer des Zepters geheim. Den Helden sollte die Gefahr der näherrückenden Streitmacht der Schwarzen Allianz bereits im Nacken sitzen, wenn sie die Grotten betreten. Sei es, dass die Gruppe bislang länger gebraucht hat, sei es, dass die Truppen Mengbillas früher bereit sind, als von Sub-Admiral Montillado angenommen: Schon melden Späher drei Triremen und fünf Biremen auf See und drei Schwarze Kohorten — 150 Berittene - auf dem Landweg.

A: Die zum Hafen hin abfallenden Kanalisationsgänge sind hier durch den Stein getrieben und mit Klinkern verkleidet worden. Annähernd rund, haben sie eine Höhe von 8 Spann und eine

Breite von 10 Spann — eine Kriecherei durch Chorhops Kloake. Pilzflechten, Modderschnecken, überraschend große Tausendfüßler und Fäkalwürmer besiedeln die Wände. Die unsägliche Masse ist schwarz — teils eingetrocknet, teils in breiter Rinne träge weiterfließend oder sich aus spannbreiten Zuläufen direkt von den Häusern ergießend. Der Gestank ist stellenweise unerträglich (**KO-Probe**, um nicht bewusstlos zu werden).

Die Kanalgänge erstrecken sich - teils eingestürzt — bis zum Novadierviertel im Osten.

B: Das Licht, das von hier kommt, trägt. Der Gang führt bloß in eine stinkende Sickergrube. Drei Schritt über den Helden liegt ein Gitter, durch das der Mist gekehrt wird.

C: Der geheime Eingang zu den Corapiagrotten. Drückt man einen leicht andersfarbigen Klinker tief ein, rastet ein Schloss aus und öffnet einen Mauerabschnitt, der weit aufschwingt. Dahinter finden die Helden einen kleinen Vorraum mit einem alten Tisch, zwei Hockern und einer Öllampe.

Ein zweiflügeliges Eisentor von zwei Schritt Höhe führt weiter: Es zeigt Füchse, die vor einer Höhle wachen, aus der gefährlich anmutende Klauen nach ihnen grabtschen. Das verschlossene Tor wurde von Geweihten mit der Kraft des Gottes versehen. Zum Aufstoßen durch reine Muskelkraft wäre eine gesammelte **KK-Probe +35** nötig (mehr als zwei Helden können hier nicht mitwirken), Zauberei bleibt hier wirkungslos.

D: Der Einstieg im Batterieturm ist gleich mehrfach verdeckt. Die Müll-Luke liegt unter einem Munitionshaufen, der von fünf Personen in **W6+4** Spielrunden beiseite geräumt werden kann (für jede gelungene **KK-Probe** eine **SR** weniger). Im darunter liegenden Schacht muss die Eisenplatte mit einem Brecheisen aufgehebelt werden. Dann öffnet sich ein Gang mit kühler Luft.

E: Der gehauene Tunnel von 9 Spann Höhe führt nordwärts. Linkerhand führen kleinere Spalten in Richtung der Meeresklippen,

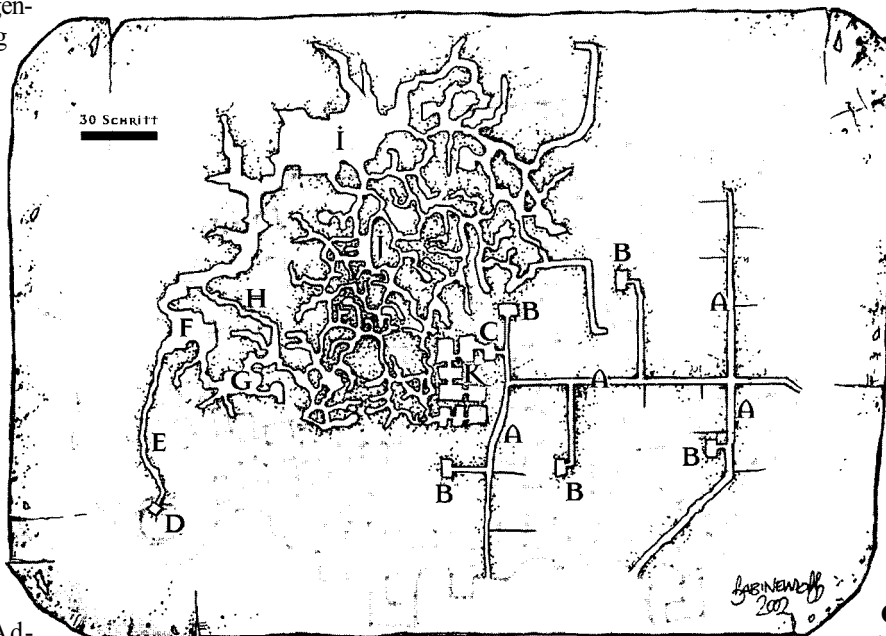
wo Möwen brüten.

F: Der Tunnel senkt sich hier weiter bis zu einer natürlichen Brandungshöhle, die vollständig vom Meer überflutet ist. Bis zum anderen Ende zu tauchen ist in dem dunklen Wasser ein riskantes Manöver (**Schwimmen +6**, **Orientierung +4**). Hier können die Helden **W6** Gruftasseln aufstöbern, die schlafend an der Decke hängen (Werte: siehe Seite 25).

G: Das Licht der Fackeln spiegelt sich in zahllosen

Kristallen wieder, die an den Wänden wachsen. Hier hat sich Marizia ein kleines Quartier mit Hängematte, Teppichen, Kochstelle, Geschirr, Tisch und Stuhl eingerichtet. In einer Truhe können die Helden evtl. Ausrüstung finden, die ihnen in den Höhlen von Nutzen ist.

Kristallüberwucherte Wandmalereien zeigen das Zepter der Herrschaft, die tulamidischen Söldner, wie sie es gegen Waldmenschen



einsetzen, und eine Entkräftung des Trägers (er wird immer dünner gezeichnet). Auf den zweiten Blick erkennt man die Zeichnung einer sechsbeinigen Monstrosität mit Wolfskopf und Rückenlamm, die drohend über allen Bildern lauert.

H: Zwischen Tropfsteinen ist der Weg hier uneben. Mit einer *Klettern*-Probe muss ein Höhenunterschied von zwei Schritten überwunden werden.

I: Die Grotte Al'Grodors: Zahlreiche Stalaktiten hängen von der Decke, als wollten sie diejenigen aufspießen, die am Boden gehen. Im Zentrum liegt — wie es scheint — die Steinfigur einer drei Schritte langen Bestie auf dem Rücken, sechs klauentragende Gliedmaßen von sich gestreckt. Urtulamische Zeichen sind in die Figur eingeritzt. In ihren Bauch bohrt sich ein Speer oder Stab mit geflügeltem Drachenkopf: das Zepter der Herrschaft.

Wenn die Helden hier eintreffen, sollten Sie zum Abschnitt **Die Erweckung** übergehen.

J: Die labyrinthartigen Gänge knicken unvermittelt ab, winden sich umeinander und besitzen tote Enden. Hier verliert man schnell die Orientierung.

In einem Seitengang arbeitet Marizia an ihrer Entschädigung für die vielen fahre in Phexens Diensten: ein gehauener Stollen, der kurz davor steht, in die Schatzkammer im Haus der Spiele durchzubrechen.

K: Die Räume der Prüfung: Jeder, der bis zu den Corapiagrotten vordringen möchte, muss diese Räume durchschreiten und sich diversen göttlichen Aufgaben stellen, die die Aspiranten in der Dunkelheit zermürben. Zwei von Oderins Boronsrabens starben hier durch Fallen.

DIE ERWECKUNG

Drei Tage musste Oderin die teils tödlichen Prüfungen des Phex über sich ergehen lassen, ehe er in die Corapiagrotten vordringen konnte — geschwächt, aber immer noch mit der Gier nach Macht. Die meisten dieser 'göttlichen' Prüfungen wurden von Marizia gesteuert, die alles versucht hat, den Marschall-Gubernator aufzuhalten. Doch jetzt ist es ihm gelungen, die Höhle Al'Grodors zu erreichen, wo sie sich ihm persönlich in den Weg zu stellen hat.

Die Helden erreichen die Höhle just in dem Moment, da der Kampf zwischen den beiden Parteien stattfindet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr hört Waffengeklirr. Dort, weit hinten in der Höhle, seht ihr drei Gestalten von undeutlichem Licht erhellt: Inmitten eines mächtigen Grottenraumes kämpft ein Boronsrabe gegen eine Frau mit Schlapphut — Marizia — und schlägt sie gerade nieder. Daneben schreiet Oderin du Metuant mit vor Freude erhobenen Armen und triumphalem Gelächter auf eine mächtige Steinfigur zu, in der ein golden glänzender Stab steckt. Mit entschlossenem Griff spannt er seine Muskeln und zieht den geflügelten Stab aus der Steinfigur. Ein Beben durchläuft die Grotte und lässt Steine und Staub herabrieseln. Rote Lichtblitze ohne Quelle tanzen über die Wände. Dann hält der Marschall-Gubernator den Stab in den Händen: das Zepter der Herrschaft.



Sobald du Metuant die Helden bemerkt, zieht er sich mit dem Zepter in das Labyrinth zurück,

um zum Ausgang zu finden. Hier verlieren die Helden zunächst seine Spur, zumal der Boronsrabe zurückbleibt und die Helden aufhält.

Boronsrabe

LeP 23* AuP 32 KO 14 MR 6 GS 3

RS 7 (Lamellenpanzer + Helm)

Rabenschnabel:

INI 6+W6 AT 15 PA 14 TP 1W+5 DK N

*) bereits geschwächt

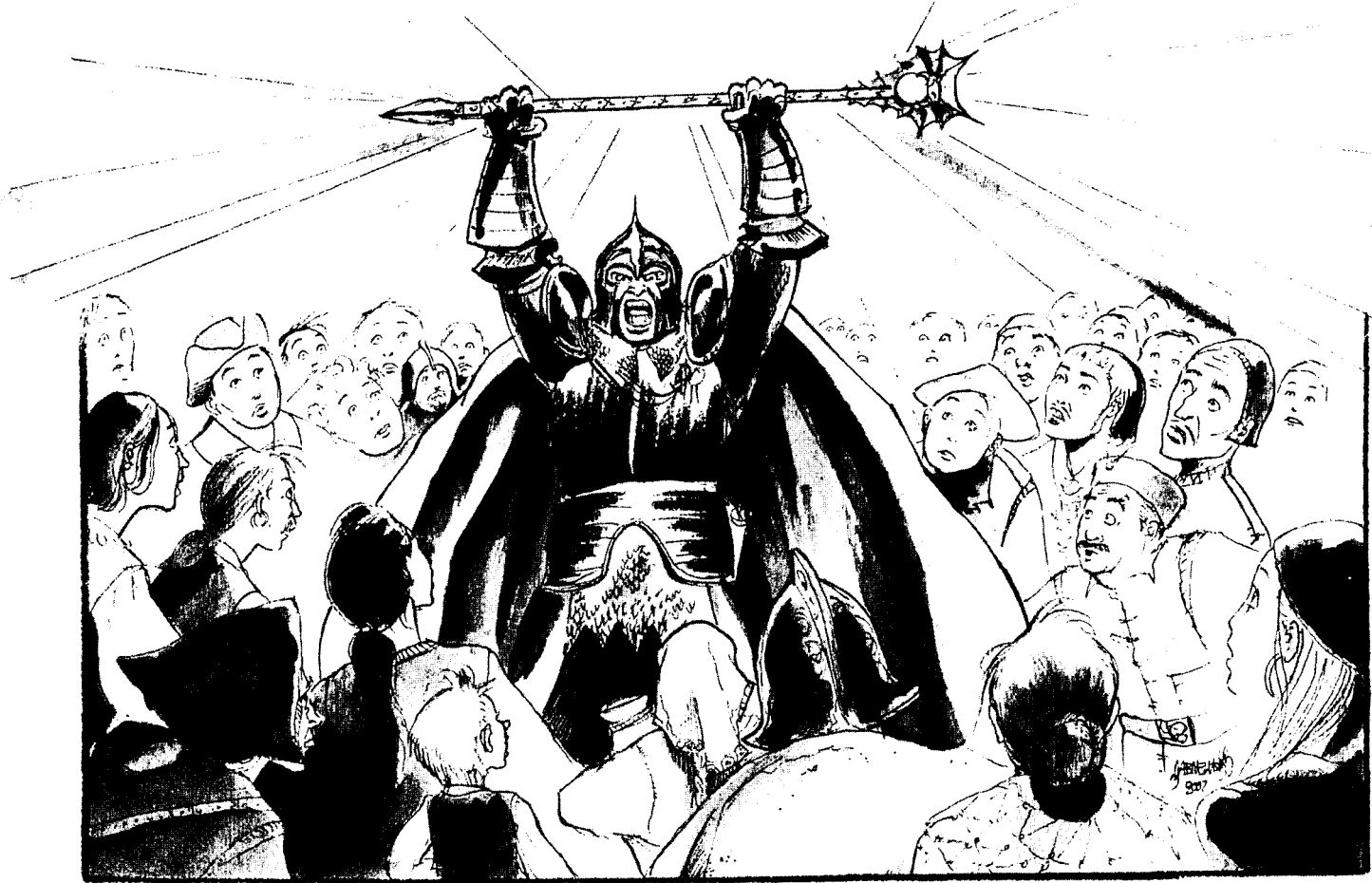
Marizia liegt mit zerschmettertem Bein am Boden: "Das Zepter! Ohne das Zepter wird Al'Grodor erwachen! Helft mir ... helft mir auf!"

Sie erklärt den Helden panisch und mit knappen Worten, dass das Zepter — geschaffen von echsischen Zauberpriestern — als einziges die Bestie (ebenfalls aus der Zeit der Geschuppten) aufhalten kann. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis das versteinerte Monstrum wieder zum Leben erwacht.

Da ist auch schon ein bedenkliches Knirschen zu hören: Risse bilden sich in der Steinfigur, ein tiefes Grollen ertönt, Steinbrocken platzen ab. Die Kreatur regt sich!

Marizia drängt die Helden nun, eilig zu fliehen. Humpelnd führt sie sie durch das Labyrinth in Richtung Ausgang. Al'Grodor setzt sich auf ihre Fährte: Wenn er vollständig durch den Steinpanzer bricht, ertönt ein infernalisches Heulen, das selbst die

anrückenden Truppen der Schwarzen Allianz noch schaudern lässt. Witternd und hechelnd kriecht die Bestie mit überraschender Flinkheit durch die Gänge, hetzt mal an einem Nebengang vorbei, scheint dann wieder hinter den Helden zu knurren.



Al'Grodor, die Bestie von Askanien

Entstiegen aus einem echsischen Kessel der Wiedergeburt, der Dutzende Raubechsen und die Lebenskraft eines ganzen Wolfsrudels aufgenommen hatte, ist Al'Grodor das unerreichte Urbild jenes Ungeheuers, das Chimärologen mit den Wolfechsen zu schaffen versuchen.

Die Bestie ist drei Schritt lang und von verhornten Schuppen überzogen, unter denen Muskelberge spielen. Der wolfsartige Kopf besitzt vier Augen mit geschlitzten Pupillen und lange Reißzähne, die die gewaltigen Kiefer schmücken. Neben zwei Greifarman mit langen Säbelklauen verfügt die Kreatur über zwei Beinpaare, auf denen sie geschwind und leise umherhuscht. Der lange Echsen Schwanz wippt stets unruhig hin und her. Als Brandzeichen manifestieren sich auf der ganzen Schuppenhaut die Schriftzeichen des Ur-Tulamida, die der Steinstatue eingeritzt wurden: Sie verdammen die Wesenheit und warnen davor, jemals das Zepter aus ihrem Leib zu entfernen.

LeP 90* AuP 100 KO 30 MR 18 GS 12
GW 18 INI 2+W6 AT 15(2AT/KR) PA 8**
TP 1W+6 (Klauen) und 2W+3 (Gebiss) RS 6

*) Die Bestie regeneriert jede KR 2W6 LP. Wirklich verletzen kann sie nur das Zepter.

**) Al'Grodor führt je einen Angriff mit den Klauen und den Zähnen durch.

Das Zepter der Herrschaft

Das Zepter der Herrschaft ist ein anderthalb Schritt langer, goldglänzender Stab mit einem vielfach geflügelten Drachenkopf, der eine große Kugel im Maul hält. Punktierte Zackensymbole laufen um das ganze Zepter bis zum unteren Ende, das eine klingenartige Spitze ausbildet.

Das goldüberzogene Artefakt besteht aus einer unbekannten Metalllegierung. Magische Analysen ergeben, dass es mit starken Zaubern echsischer Herkunft belegt ist: ein Spruch zur Massenbeherrschung (ähnlich dem BANNBALADIN), eine Verstärkung der Aura des Trägers (ähnlich dem CHARISMA) und schließlich ein Bannspruch gegen magische Wesenheiten, der sich vor allem in der Klinge manifestiert.

Wer sich das unzerbrechliche Zepter unterwirft (KO-Probe +10, bei Misslingen W6 SP), kann es als Machtinstrument einsetzen: Jede Person in 200 Schritt Entfernung, die des strahlenden Zepfers in der Hand des Trägers ansichtig wird, verliert pro Kampfunde einen Punkt auf ihre MR. Ist die MR auf 0 gefallen, wird das Opfer willenlos und erwartet die Befehle des Trägers. Für jede Spielrunde, die das Opfer dem Zepter ausgesetzt ist, hält die Wirkung für eine Stunde an.

Was Oderin nicht weiß: Die Anwendung des Zepfers schwächt den Träger. Pro Tag, an dem es genutzt wird, verliert der Träger einen permanenten LeP, pro Spielrunde W6 AuP

MACHTRAUSCH

Wenn die Helden den Corapiagrotten entkommen sind, setzt Oderin das Zepter bereits ein: Die Helden rinden ihn auf einem belebten Platz, wie er das Zepter der Herrschaft in die Höhe reckt und von Macht berauscht ruft: "Ich bin der neue Herr von Chorhop. Kniet nieder, Untertanen!"

Gleißende Strahlen zucken aus dem Zepter hervor. Immer mehr Umstehende blicken gebannt auf den Marschall-Gubernator, nähern sich ihm und fallen auf die Knie.

Im Finale des Szenarios müssen die Helden Oderin das Artefakt entreißen, ohne seiner Macht zu erliegen, und es Al'Grodor erneut in den Leib rammen.

- Je länger die Helden dem Zepter ausgesetzt sind, desto mehr droht es, ihren Willen zu brechen. Erschweren Sie Aktionen gegen den Marschall-Gubernator um 1 bis 4 Punkte (Talent- und Zauberproben um 3 bis 12 Punkte), um die Kraft des Herrschaftsinstruments darzustellen. Klassisches Verhalten gegen Beherrschungsmagie (Augen zuhalten, Amulette mit Edelsteinen umfassen, Götternamen anrufen) sollte (wenn auch geringe) Wirkungen zeigen.

- Oderin schickt unterworfenen Chorhoper gegen die Helden. All die Wasserträger, Marktschreier und Sklaven kämpfen wie willenlose Zombies sehr lahm und sind nur in ihrer Masse gefährlich. Die Gruppe sollte jedoch Vorbehalte haben, sich durch die unschuldigen Städter zu kämpfen. Der Al'Anfaner selbst kämpft mit seinem Sklaventod, während er in der anderen Hand weiter das Zepter hält, das ihm entrissen werden muss, damit die Wirkung endet. Oderin sollte natürlich am Leben bleiben, denn er muss immer noch an die Truppen der Schwarzen Allianz ausgeliefert werden.

- Sobald die Gruppe mit Oderin kämpft, ist aus einem Kanalisationsschacht ein tiefes Grollen zu hören. Al'Grodor springt heraus und macht sich daran, ein Schlachtfest unter den Willenlosen anzurichten, wenn sich nicht ein Held dazwischen stellt. Wer noch nicht unter Oderins Bann steht, nimmt schreiend Reißaus.

- Um mit dem Zepter gegen die Bestie zu kämpfen, muss es mit dem Talent *Speere* oder *Infanteriewaffen* geführt werden. Gewöhnliche Treffer richten 2W+3 TP bei der Kreatur an, die nicht regeneriert werden. Um es mit dem Zepter aufzuspießen, ist ein

gelungener *Sturmangriff* oder aber eine gelungene AT + 12 nötig, die Al'Grodor nicht pariert: 3W20 SP Fällt die LeP der Bestie auf 0, beginnt sie zu versteinern. Das Zepter bleibt tief im Leib stecken.

- Wenn die Gruppe zu verlieren droht, wirft sich auch Marizia, Phexens Hilfe erfliegend, ins Kampfgeschehen. Phex gewährt ihr das Wunder seines STERNENWURFES: Ein heiliger Wurfstern erscheint in ihrer Hand, der, gegen die Kreatur geschleudert, großen Schaden anrichtet und Al'Grodor mindestens 2 Kampfunden auf Attacken verzichten lässt.

Schließlich ist die Kreatur bezwungen und das Zepter als Machtinstrument wieder aus der Welt gebannt.

Oderin du Metuant bricht seinen Besuch eiligst ab und verzichtet darauf, mit den versammelten alfanischen und mengbillanischen Schiffen und Landtruppen Chorhop anzugreifen, obwohl ihm Sub-Admiral Montillado rät, die Gelegenheit zu nutzen, die Stadt endgültig der Schwarzen Allianz einzuverleiben. Schon bald ist die Schwarze Streitmacht verschwunden.

Die Steinstatue Al'Grodors bereichert einen öffentlichen Platz Chorhops um ein weiteres Kunstwerk. Sie lässt sich nicht vom Ort verrücken. Tag und Nacht muss das Zepter von Gardisten geschützt werden, damit niemand die Kreatur von Neuem erweckt.

Adnan Zeforika dankt den Helden mit einem großen Fest für die Rettung der Stadt — ein Fest, das auch Marizia Delaplana genießen wird. Denn sie weiß, dass sie im nächsten Jahr nicht noch einmal die Große Lotterie gewinnen wird. Ihre Schuld gegenüber Phex ist abgetragen.

ABENTEUERPUNKTE

Jeder Held erhält für das Szenario grundsätzlich 100 Abenteuerpunkte. Darüber hinaus gibt es für die Verhandlungen mit dem Marschall-Gubernator bis zu **30 AP**, für die Spurensuche während des Ultimatums und das Durchforsten der Corapiagrotten bis zu **40 AP** und für das Bezwingen Al'Grodors bis zu **70 AP**.

Die Gruppe hat Spezielle Erfahrungen in *Staatskunst*, *Überzeugen* und *Geschichtswissen* gesammelt.

DIE WÜRFEL SIND GEFALLEN

DAS ENDE DER KAMPAGNE

Die Amtszeit der Prätores endet ein Jahr nach ihrem Beginn. Wiederum zum ersten Frühlingsvollmond (Phex oder Peraine) wird eine Große Lotterie veranstaltet, in der die neun neuen Prätores für das kommende Jahr ermittelt werden. Natürlich können die Helden mit dem Einsatz ihres Geldes wiederum daran teilnehmen, doch ein Gewinn ist unwahrscheinlich. (Es sei denn, Sie wollen die Zeit der Helden in Chorhop gezielt verlängern.) Die Gruppe hat sich allerlei Freunde und Feinde gemacht, sich für ein Jahr in die Dienste einer Gesellschaft gebunden, Sklaverei und großen Luxus kennen gelernt und ist vermutlich wieder froh, die Straße unter ihren Füßen zu haben, die einen stets an unvermutete Orte führt.

Vermögen

In Chorhop können die Helden sehr viel Geld gemacht haben: Belohnungen, Entgelte, Schmiergelder, Spielgewinne. Erinnern Sie die Gruppe daran, dass sie all dies nur ihrem Glück bei der Großen Lotterie zu verdanken haben — ein großzügiges Opfer an Phex ist angebracht. Das Geld können die Helden verwenden, um ihre Ausrüstung (die ja durch die Versklavung womöglich gänzlich abhanden gekommen ist) zu vervollständigen, Reittiere zu kaufen, sich einen Wagen zuzulegen oder sogar ein Haus zu bauen. Der Erwerb von Dingen, die das Spielgleichgewicht gefährden — magische Metalle, Purpurblitz, Zauberrüstungen etc. — ist meist so schwierig, dass auch Geld nur wenig bringt.

Und sollte Ihnen die Gruppe noch immer zu reich sein, gibt es viele Möglichkeiten, ihr die Reichtümer abzugeben: Glücks- und Falschspieler, Seeräuber, Banditen, Diebe, misstrauische Zöllner, Naturkatastrophen oder gar einen Schelm, dem gerade der Sinn danach steht, 'reichen Pfeffersäcken' mit dem ZAGIBU UBI-GAZ zuzusetzen.

Weitere Szenarien

Sie können für das Jahr, in dem die Helden die Herren von Chorhop sind, auch noch weitere Szenarien kreieren, die die bunte Stadt und ihre Bewohner bieten. Etliche Anregungen dafür finden Sie in den **Anhängen**. Hier einige Stichworte:

- Neumondtrommeln, die in letzter Zeit in den Dschungeln nahe der Stadt zu hören sind. Was steckt dahinter?

- Einem Spion ist es gelungen, das Rezept für Chorhoper Tinte zu stehlen. Er muss gefunden werden.
- Plötzliche Loyalitätsforderungen des Kalifen von Mherwed. Wie reagiert die Stadt?
- Bei den großen Wettspielen Anfang Travia sind athletische Helden gefragt, um eine Trophäe zu gewinnen.
- Der Alchimist Gnorgl verkauft verschiedene Tränke und Rauschmittel, die die Anwender zu Schlafwandlern machen, welche allnächtlich das Haus des Alchimisten aufsuchen. Was geht hier vor?
- Zwei Ottas der Thorwaler wollen es den Sklavenhaltern zeigen und greifen die Stadt an. Sind sie klug genug, wie einst Hyggelik, die Batterietürme zu umgehen?

АПНАП I: CHORHOP

DIE STADT IN KÜRZE

Chorhop am Askanischen Meer mutet vielen wie die letzte Kolonie der Zivilisation in den Tropen an. Für ein Schiff aus dem Norden ist es der letzte sichere Hafen vor einer 600 Meilen langen, wilden Dschungelküste, auf die auch nur das stürmische Kap Brabak und noch verruchtere Stadtstaaten folgen. Als langjährige Garethische Kolonie ist die Stadt noch auf vielen Karten unter ihrem alten Namen Corapia verzeichnet, der erst nach dem Einmarsch der Novadis in Chorhop geändert wurde. Die Sklavenhalterstadt ist Inbegriff des Glücksspiels und leichten Lebens, aber auch der Herrschaft des Geldes, der Schnitzkunst und Schiffbauerei, der Zuckerbäckereien und Tintenherstellung.

Herrschaft: Nominell dem Kalifen in Unau/Mherwed Untertan, wird Chorhop vom Vogtvikar des Phex, dem Werftbesitzer Adnan Zeforika, beherrscht und regiert. Die neun höchsten Staatsämter werden jährlich verlost.

Wappen: Pardel als Netzwerk (schwarze Ringe auf Gold)

Einwohner: 1.500 (20 % Novadis); dazu kommen 200 ständige Besucher, Glücksspieler, Händler und anderes phexgefälliges Volk. Außerhalb der Stadtmauern leben weitere 800 Einwohner sowie 500 Feldsklaven.

Garnisonen: 70 Gardisten, 80 Schiffskrieger

Tempel: **Phex**, Rastullah, Boron (Al'Anfaner Ritus)

können dies auch Vergnügungen sein, die von illegalen Spielen - ohne Steuerabfuhr an die Zeforikas - bis zu menschenverachtenden levthanschen Verderbtheiten reichen. Die Tavernen, Hotels, Spielpaläste und Casinos sind meist von grellbunten Laternen, Lichtspielen oder sogar kleinem Feuerwerk erhellt. Selbst an den Straßen blühen vielerorts große Orgaleen - Lampionblüten, die abends von den dann hausenden Leuchtkäfern erhellt werden.

Im Novadiviertel findet man viele der Gebäude mit Zwiebelbogenfenstern, wie sie in den Tulamidenlanden geschätzt werden. Die Reichen Chorhops bevorzugen die im Süden üblichen, weiß gekalkten Villen mit Veranda, Laubengängen und Gartenhof. An der Fläche des Grundrisses der Villen sind leicht Macht und Einfluss einer Familie abzulesen, da man sich in Chorhop überaus gerne mit Innenhöfen schmückt.

Seit den Thorwalerüberfällen schirmt eine wehrhafte Umfriedung die Stadt auch zu Land hin ab, so dass die Chorhoper Grund haben, sich als Bewohner einer sicheren Insel in wildem Barbarenland zu fühlen. Hierzu zählen auch das **Mengbillaner** Tor im Norden, von dem eine gangbare Straße bis nach Mengbilla führt; das Osttor, seit der Eroberung als **Novaditor** bekannt, von dem ein passabler Weg bis zum Petolo-Pass über das Regengebirge führt, sowie das südlich gelegene **Jaguartor** mit dem Weg in die etwa 60 Meilen entfernte Siedlung Nasha.

Bevölkerung

Die Chorhoper sind typische Südaventurier, haben jedoch aufgrund ihrer langen Verbundenheit mit dem Kaiserreich tendenziell weniger Tulamiden- und Mohablut in den Adern als etwa die Bewohner Al'Anfas oder Mirhams. Um so mehr heben sich die 300 Tulamiden in ihrem eigenem Viertel ab, die seit Chamallahs Eroberung der Stadt größtenteils dem Rastullahglauben anhängen. Prägend für das Stadtbild sind die vergnügungssüchtigen Gäste aus Mittelaventurien und anderen Stadtstaaten.

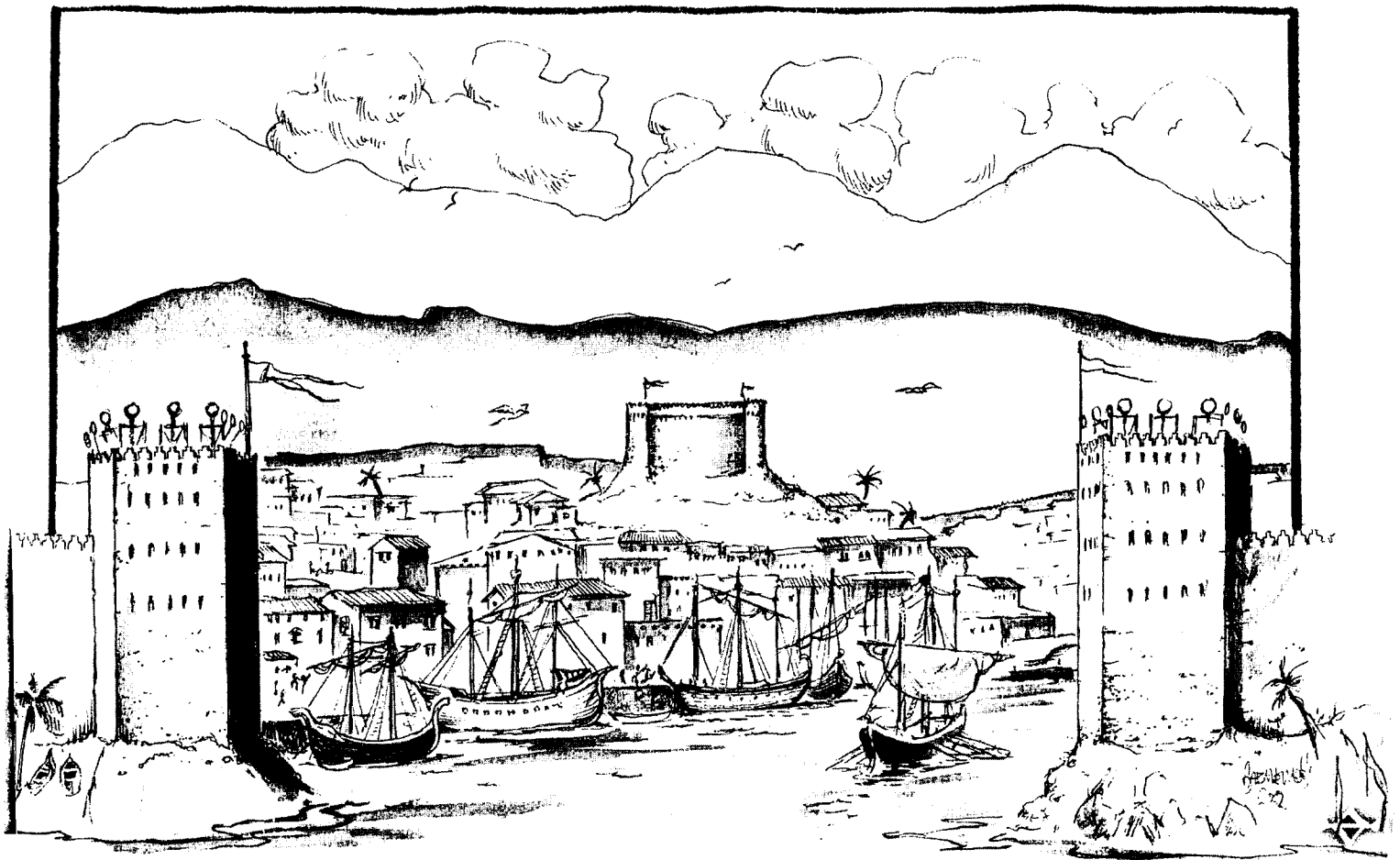
Die Sklaven der Stadt stammen in erster Linie aus dem Volk der Mohaha und der Chirakah, seltener sind sie tulamidischer oder zyklöpäischer Abstammung. Meist sind sie seit Generationen 'domestiziert'. 'Wildfänge' werden für gewöhnlich als Werft- oder Plantagenarbeiter eingesetzt.

STADTBILD

Chorhop liegt beiderseits der Mündung des Südask. Eine wuchtige Bastion schirmt die Stadt zur See hin ab.

Charakteristisch sind die lehmigen Straßen, der Geruch von Maisbrot und die hellen Gebäude. Nur wenige Bauten sind alt oder gar aus bosparanischen Tagen. Die wechselnde Mündung des Südask zwingt der Stadt stets neuen Boden auf. Holz verrotet durch Parasiten und feuchte Luft, Lehmziegel verfallen und selbst schierer Stein wird angegriffen oder versinkt im Boden.

Hafenviertel und die Avenida Bellarta bieten neben vielen zweckhaften Bauten die bekannten legalen und illegalen Zerstreuungen und Unterhaltungen. In einer Stadt, die sich als Al'Anfa der Westküste' rühmt und in der das Glücksspiel gang und gäbe ist,



HANDEL UND WANDEL

Eine fast paradoxe Gesellschaft wie das spielversessene Chorhop kann nur durch die Flexibilität und den Lebensmut der Einwohner sowie den Segen Phexens bestehen. Die breite Schere zwischen Arm und Reich muss durch Zuckerbrot und Peitsche aufrecht erhalten werden: Ohne seine Sklaven ist die dekadente Stadt nicht denkbar.

In Chorhop gibt es kein Gilden- oder Zunftwesen. Jeder kann ein Geschäft eröffnen, wo und wann er will und sofern er die dafür nötige Gebühr beim Zoll- und Handelsprätor entrichten oder eine entsprechende Lizenz gewinnen kann.

Berühmt sind die Bildhauer der Stadt, die kleine Wasserspeier, vielgestaltige Statuen und imposante Galionsfiguren aus den Edelhölzern des Regenwaldes und dem Elfenbein der Elefanten formen. Gerade das importierte Rosenholz aus den Eternen hat die hiesige Schnitzkunst berühmt gemacht. Aber auch die Zuckerbäcker sind über die Stadt hinaus berühmt, verstehen sie sich doch wie kaum ein anderer darauf, ihre berühmten Zuckerstangen zu fertigen, die gerade so viel Rauschkräuter enthalten, dass ihr Genuss leicht anregend wirkt.

Sklavenfänger decken nicht nur den Bedarf der Stadt, sondern verkaufen auch billig nach Al'Anfa und Mirham. Ein großer Teil dieser Sklaven sind Kriegsgefangene der verbündeten Yakosh-Dey, die aus dem Handel mit den Blasshäuten großen Gewinn ziehen.

Fischer und Taucher erjagen im Meer Chorhoper Tintlinge und Purpurschnecken, die von den Färbern und Alchimisten der Stadt zu wertvollen Farben verarbeitet werden. Chorhoper Tinte gilt in weiten Teilen Aventuriens als haltbarstes und sonnenbeständigstes Schreibmittel.

Geschichte

Ca. 2000 v.H. - Tulamidische Deserteure und Rebellen gegen das Diamantene Sultanat gründen eine Siedlung am Braunen Fluss (dem späteren Südask).

1868 v.H. — Besiedlung der tulamidischen Gründung durch die Friedenskaiser. Neuer Name der Stadt: Corapia

1469 v.H. — Als eine der ersten Maßnahmen der Lex Imperia untersteht das Gebiet bis zum Südask direkt Kaiser Yarum-Horas.

bis 982 v.H. — Befriedung Yaquiriens von Grangor bis Chorhop

991—937 v.H. — Corapia als Bestandteil der yaquirischen Protektorate

937—145 v.H. — Corapia als Grafschaft Süd-Askaniens meist Bestandteil der Markgrafschaft Drol

127 v.H. — Unabhängigkeitserklärung und Loslösung vom Mittelreich

87 v.H. — Plünderung durch sechs Thorwaler Ottas unter Hetmann Hyggelik dem Großen

86 v.H. — Einführung der Großen Lotterie

32 v.H. — Eroberung durch Kalif Chamallah. Corapia wird in Chorhop umbenannt.

27 v.H. — Kalif Chamallah zieht seine Truppen wieder ab und überlässt die Herrschaft der Familie Zeforika zur Statthaltung.

Die zahlreichen Dschungelhölzer, die den Südask hinabgeflößt werden, verlassen die Stadt nur wieder in verarbeiteter Form: als Schiffe, Möbel, Dekor und Statuetten.

Edelste Waren sind Schätze des Dschungels wie Jaguarfelle, der Räucherstoff Myridanium, das Färbemittel Hesindigo und die suchterzeugenden Pollen des Schleichenden Todes.

Die vergnügten Gäste aus dem Neuen und Alten Reich lassen viel Geld in den Kassen der Stadt, sind aber seit einigen Jahren

nicht mehr so zahlreich. Die entfernten Lusthöllen Orons locken mit verrückteren Versuchungen und größerer Spiellust.

Gezahlt wird mit Dukaten und alafanischen Dublonen. Die sogenannten Chorhoper Heller zeigen auf der Rückseite den Phex-Tempel und stammen aus einer alten, selten verwendeten Münzerei. Fast überall werden auch die aus Schmucksteinen geschnittenen Spielchips angesehener Spielhäuser als Zahlungsmittelakzeptiert.

ORTE UND GEBÄUDE

Diese Stadtbeschreibung kann nur eine Auswahl an Gebäuden und Orten darstellen. Entscheiden Sie selbst, wo sich weitere Schenken, Händler, Krämer und Handwerker befinden, die Ihre Helden konsultieren, wenn ihr Rucksack erneuert, ihr Schwert geschliffen oder ihre Rüstung ausgebessert werden muss.

1 - Batterietürme *Fuldigor* und *Umbracor*

Die beiden 25 Schritt hohen, wuchtigen Granittürme flankieren die 80 Schritt breite Hafeneinfahrt und beschützen sie mit jeweils 10 Onagem (Katapulte) sowie 6 Rotzen. Gewöhnlich verrichten hier nur je acht Mann ihren Wachdienst. Doch wenn die Kriegsposaunen ertönen, sind bis zu 200 an den Geschützen geschulte Städter, sogenannte Fußsoldaten, zur Stelle. Die beiden Türme tragen nicht umsonst die Namen derjenigen Alten Drachen, die man auch 'den Beender' und 'den Zerstörer' nennt: Von der See aus ist die Bastion kaum zu bewältigen. Sie macht die Chorhoper Hafenanlage zu einer der am stärksten befestigten des ganzen Kontinents.

2 - Werft der Zeforikas

Den ganzen Tag ist das Sägen, Hämmern und Schleifen zu hören. Hier arbeitet gut ein Fünftel der Chorhoper — mehr oder minder freiwillig: die einen als Handwerker, die anderen als Sklaven im Dienste der Zeforikas. In einer der größten Werften Aventuriens werden Bauholze des Dschungels (deren Verarbeitung zu wasserabweisenden Planken ein Geheimnis der örtlichen Schiffbaumeister ist) nach jahrelanger Lagerung und monatelangem Werk in Galeeren verwandelt. Viele südliche Stadtstaaten nutzen die Erfahrung und die relativ günstigen Preise der Werft: Biremen der Pfeil-Klasse und Triremen älterer Bauart Al'Anfas, Brabaks, Dröls und vor allem Mengbillas stammen von hier.

3 - Hafen

Am aus Treibholz errichteten Efferd-Schrein werden neu gebaute Schiffe getauft. Die Flotte Chorhops, die ebenfalls hier vor Anker liegt, ist nur klein zu nennen: die drei Biremen *Nordask*, *Sidask* und *Adnan Zeforika* sind keine reinen Kriegsschiffe, sondern Handels- und Geleitschiffe mit guter Bewaffnung. Sie patrouillieren im Askanischen Meer oder fahren im Geleit bis Drol und Hot-Alem. Unterstützt werden kann die kleine Flotte nur noch von der altersschwachen Karavelle *Schwarze Schwalbe* und etwa zwanzig leicht bewaffneten Fischerbooten.

Das größte Schiff, die 300 Rojer-Prunkgaleere *Stolz von Chorhop*, hat den Hafen bisher lediglich ein halbes Dutzend Mal verlassen. Denn das aus Edelhölzern gearbeitete und mit Gold- und Kristallpracht verzierte Schiffwäre beim ersten Mal wegen seiner Prunküberlastung fast gekentert.

4 - Domizil des Hafenmeisters

Ein kleines Steinhaus mit Blick auf den Hafen. Blaphesto Nurriconi bevorzugt das Haus des Obersten Kadi.

5 - Große Havarie

In dieser Hafenschenke mit dem geschichtsträchtigen Namen kann man durchaus seine eigene 'große Havarie' erleiden, wenn man dem Selbstgebrannten von Wirtin *Rasfelda* zu sehr zuspricht. Nicht selten erwachen Ortsfremde anschließend mit eisernem Halsband in einem Sklavenpferch.

6 - Domizil des Kloakenmeisters

Ein eher kleines Haus, das auch einen Geräteschuppen für die Straßenreiniger und Insektenfänger beherbergt.

7 - Pfandhaus Phyllis

Dies ist scheinbar *nur* ein Pfandhaus, mit allem, was Matrosen aus allen Ecken Aventuriens versetzt haben, in Wirklichkeit hat seine Betreiberin aber einen grausigen Nebenverdienst. *Phyllis*, eine einarmige, herbe Schönheit von den Zyklopeninseln, vermittelt Sklaven zum 'einmaligen Gebrauch' im finsternen Folterkeller ihrer Behausung - einem Ort, aus dem kein Laut nach außen dringt und in dem unter ihrem mitleidlosen Blick unglaubliche Gräueltaten geschehen. Jedes der armen Opfer, das hier sein Leben aushaucht, versteht sie als Opfer an den Namenlosen, an den sie schon vor längerem ihre Seele verlor.

8 - Palast Yezemin al Kirachin

Yezemin, eine Tulamidin, hat einen Ruf als unvergleichliche und einmalige Kurtisane. Von den meisten Novadis wird sie offen gemieden wie Echsengezücht, während sich viele insgeheim nach ihr verzehren. Sie wählt ihre Freier mit Bedacht aus und gibt sich jedem nur ein einziges Mal hin. Niemand weiß, welchen Preis jemand zahlt, dem sie Zugang zu ihrer Kemenate gewährt. Doch es reicht offensichtlich aus, um ein Leben im allergrößten Luxus zu führen. Es heißt, dass niemand wieder eine andere Frau begehren könne, der ihre Rahjasgunst gekostet hat.

9 - Campo Arenal

Obwohl nicht im Zentrum der Stadt gelegen, ist dieser Marktplatz am Mengbillaner Tor doch der wirtschaftliche Mittelpunkt Chorhops. Hier finden sich der **Phex-Tempel**, das **Haus der Spiele** sowie der Magistrat.

Auf dem hell gepflasterten Platz steht auch das zwei Schritt hohe Reiterstandbild *Yarum-Horas*, das Hyggeliks Thorwalpiraten vor einem Jahrhundert in Dröl geraubt haben, dann jedoch in Chorhop wieder abladen, da es ihnen zu hässlich war. Heute bekrän-

zen es erfolgreiche Glücksspieler traditionsgemäß mit frischem Lorbeer. In Chorhop gibt es keine Unterscheidung zwischen Sklaven und anderer Ware. Wochentags werden hier verschiedene Wochenmärkte abgehalten, praiostags finden hier Sklavenauktionen oder -Verlosungen statt.

10 - Haus der Spiele

Doppelt oder nichts! Phexensjünger und Spieler von Havena bis Brabak murmeln ehrfürchtig vom Nabel des Glücksspiels in Chorhop. Hinter der Fassade des Marmorgebäudes kann man seine Taler und Dukaten zu vermehren versuchen. Die Einrichtung ist im tulamidischen Stil gehalten. Die hohen Rundbögen der Durchgänge werden getragen von zierlich anmutenden Säulen und mit allerlei Wasserspielen gekühlt.

Aus der Leidenschaft seines Vaters *Panfilon*, der Glücksspiele aus ganz Aventurien sammelte, machte Adnan Zeforika ein Geschäft: Er ließ die Spiele hier aufstellen, so dass man hier 'gegen das Haus' setzen und gegen einen Bediensteten im tulamidischen Gewand und mit Fuchsmaske spielen kann. Erlesene Getränke, feines Essen und wohlklingende Musik sollen den Gästen unvergessliche Abende bereiten — und sie über den Verlust ihrer Einsätze hinwegtrösten. Im Grünen Salon geben sich die Hasardeure und Meisterspieler unter den Phexensjüngern ein Stelldichein bei schnellen, trickreichen und hochintelligenten Spielen - nichts für Lieblingswürfelspieler, Vorherschüttler und Würfelbecherwarmhalter. Größte Bedeutung erlangt das Haus der Spiele am Tag der Großen Lotterie. Dann wird hier die große Trommel mit den Losen aufgestellt, die über Gewinn oder Verlust der persönlichen Freiheit entscheiden.

Unter den meist luxuriös ausgestatteten oder uralte wirkenden Spielen verbirgt sich so manche zweifelhafte Kostbarkeit:

- ein von einem Elementargeist besessenes *Goldrad*, das demjenigen Spieler einen Vorteil verschafft, der dreimal hintereinander das tulamidische Wort für Kameldung flucht.
- ein von einem launischen Kobold verfluchtes *Pfeilbrett*, das geworfene Pfeile bisweilen in obskure Winkel abprallen und in Hinterteile sausen lässt.

Im zweiten Obergeschoss findet sich das verspielte **Domizil des Würfelmeisters**, der zweitobersten Autorität aller Glücksspiele — gleich nach Phex. In den Kellern liegen die gut bewachten Schatzkammern des Stadtstaats Chorhop.

11 - Magistrat

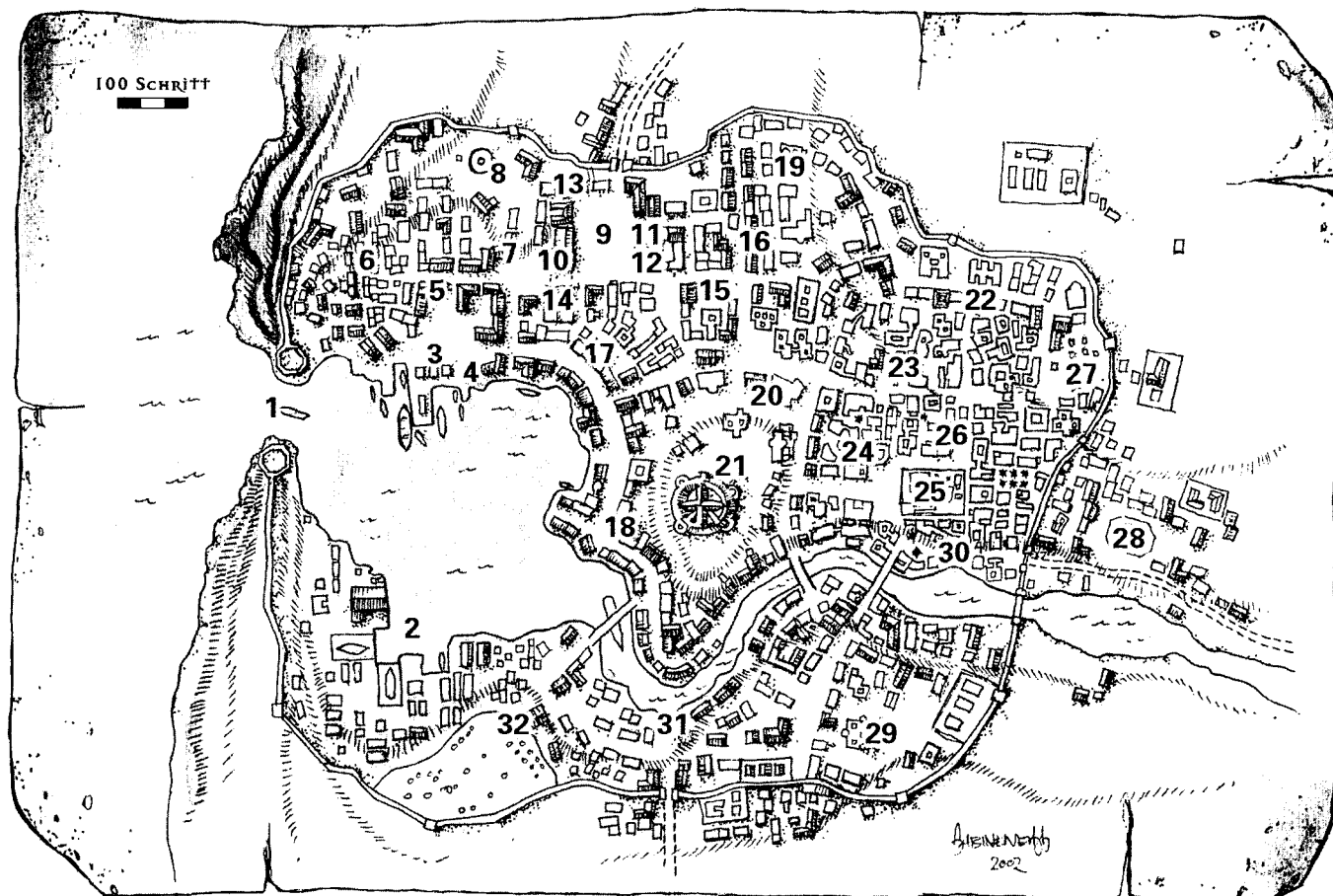
Trotz prunkvoller Fassade eher schlicht: Hier residieren die neun Prätores Chorhops in größeren oder kleineren Räumen - zumindest wenn sie sich für ihre Pflichten aus ihren Jahrespalästen begeben. Neben einem Ratssaal, einer Handelskammer und einem Gerichtssaal gibt es Schreibstuben und ein Archiv, um die Verwaltung der Glücksstadt zu bewältigen. Spruchtafeln lassen jeden Bitt- und Antragsteller darauf stoßen, wie offen die Korruption hier gehandhabt wird: "Nur was sich im Gold spiegelt, ist es wert, gesehen zu werden." oder "Für weitergehende Dotationen bitte kein Kupfergeld."

12 - Domizil des Obersten Kadi

Das Haus neben dem Magistrat besitzt einen Durchgang zum Gerichtssaal. Die Räume sind zahlreich und klein, dafür jedoch erlesen ausgestattet.

13 - Domizil des Zoll- und Handelsprätors

Campo Arenal kann man kaum besser überblicken als vom Dachgarten dieses Eckhauses aus.



14 - Phex-Tempel

In der grell erleuchteten und lärmgefüllten Stadt der Glücksspieler ist der sternengeschmückte Phex-Tempel ein dunkler Punkt. Obwohl aus spiegelnd weißem Eternemarmor errichtet, erblickt man ihn des Nachts erst, wenn man direkt davorsteht. Der von stetem Flüstern durchdrungene Hauptraum wird angeblich ständig von verborgenen Graulingen beobachtet und von der berühmten Statue des *Würfelnden Phex* dominiert. Hinter einem Opfertisch steht ein jugendlicher Gott mit einem Würfelbecher. Legt man Silbermünzen, Diebesgut oder andere Devotionalien auf den Opfertisch, beginnt die Statue im Mondenschein zu würfeln: doppelt oder nichts! Es geschieht nur alle paar Jahre, dass jemand gegen den Gott gewinnt. Und jedes Mal, wenn es geschieht, lässt sich der Gewinn nicht in Dukaten messen. Im hinteren Teil des Tempels sind Separees und Kammern, um unter Phexens Blick Verträge zu besiegeln. Wer die Wandgemälde und die darauf versteckten Zeichen und Zinken richtig deutet, entdeckt in einer der Kammern auch den Eingang zum verborgenen, rein dem Diebesgott geweihten unterirdischen Teil des Tempels.

15 - Gardehaus

Der regenanfällige Lehmhaus birgt die Unterkünfte der 70 Gardisten der Stadt, ein Waffenarsenal und Zellen für Gefangene.

16 - Domizil des Schutzprätors

Die Villa in der Nähe des Gardehauses finden Sie auf Seite 18 genauer beschrieben.

17 - Casa Bellarte

Ein beliebter aber auch bekannter Treffpunkt für Verschwörer aller Art: Unter der Anonymität einer Fuchsmaske kann ein jeder Gast hier Vermögen verspielen oder gewinnen. Selbst die höchsten Herren und Damen der Stadt gehen hier ein und aus, ohne Rang und Stand erkennen zu lassen.

18 - Sechskelche

Eine Spielhalle im Hafenviertel mit eher ärmlichem Publikum. Der etwas wunderliche Besitzer *Ropjew*, ein ehemaliger Gardist aus Notmark, erzählt oft, wie er hier vor 20 Jahren gestrandet ist, nachdem er "Diebe des Sechsten Kelches bis kurz vor H'Rabaa!" gejagt habe. Vier kräftige Waldmenschenklaven sorgen für Ordnung im Lokal, doch wer es mit einem großen Gewinn verlässt, sollte aufpassen, wer ihm folgt. Andernfalls wacht er andernfalls eventuell mit Brummschädel im Straßengraben oder in Borons Hallen auf

19 - Ruine des Praios-Tempels

Das kleine, aber dreischiffige Tempelgebäude stürzte etwa vor über hundert Jahren bei Hyggeliks Überfall in sich zusammen und wurde seitdem von der Stadt des Lichts vergessen. Heute haust hier nur der tattrige, rotgewandete Geweihte *Pugdalion*, ein Mitglied des Ordens Arras de Mott, der mittels seiner Hetzschrift *WiderdemGeisteschädlicheVerlustierungundTagdiebereientnerper* te Gäste der Stadt von ihren unsittlichen Vergnügungen abhalten will. Wie schon ein Dutzend Vorgänger reist er jährlich nach Mengbilla, um dort ein Kloster des Ordens des Heiligen Hüters zu begründen, wie es einst eine Vision verlangt hat, doch jedes Mal wird er abgewiesen: In Mengbilla ist der Praios-Kult verboten.

20 - Domizil des Almosars

Das prächtigste Haus eines der neun Prätores besitzt verspielte Erker, einen Teich und schattenspendende Bäume. Hier hat es sich noch jeder Almosar gut gehen lassen und Bittsteller empfangen. Dass dieses Domizil auch sehr gut vom Palast der Zeforikas aus beobachtet werden kann, haben dagegen viele erst zu spät bemerkt.

21 - Palast Zeforika

Der Palast des Stadthalters und Vogtvikars ist ein tulamidisch anmutender Rundbau aus weißem und rotem Eternemarmor. Hohe Mauern schirmen das Privatleben seiner Bewohner nach außen ab. Eine Heerschar an Personal kümmert sich um das Wohlergehen der Familie und die Pflege der zehn unterschiedlich ausgestalteten Innenhöfe. Der prunkvollste von ihnen ist sicher der *Türkischhof* mit seinen Quellen und kristalldurchsetzten Außenwänden, der fruchtbestandene *Arangenhof*, der *Keramikhof*, geschmückt mit kostbarster tulamidischer Keramik, und der *Alte Hof* in dem allerlei seltsame Statuen und Stelen, die man im Dschungel gefunden hat, in einem wahren Pflanzendschungel stehen. Auf dem höchsten Söller des Palastes steht *Khol-Idar*, mit sieben Schritt Höhe die mächtigste kultivierte Disdychonda Aventunens. Seit einhundert Jahren wird sie täglich mit Schweinefleisch gefüttert und ihr angeblich jährlich ein Menschenopfer dargebracht.

Der Palast der Zeforikas ist ein beliebtes Vorbild bei den örtlichen Zuckerbäckern, die die zahlreichen Türmchen, Zwiebdächer und Erker phantasievoll in Naschwerk nachgestalten.

22 - Der Turm des Rouhal

Der schlankste Turm der Stadt ist einem tulamidischen Derwisch zu eigen. Selten ist der Greis *Rouhal* in der Stadt; die Geschäfte des Alltags übernimmt ein stummer Diener. Meist sieht man den Alten nur im Mittagsregen auf der Spitze seines Turmes einen wilden Tanz mit den Elementen tanzen, wobei er dem Rand des Daches oft so gefährlich nahe kommt, dass man meinen könnte, Sumus Griff, die Schwerkraft, hätte keine Wirkung auf ihn.

23 - Rastullah-Tempel

Der Rastullah-Tempel, ein schlichter Rundbau, wurde anlässlich der Eroberung der Stadt als Geschenk Rastullahs eingeweiht. Der Boden ist knöchelhoch mit Sand aus dem heiligen Keft bedeckt, den einst ein Pilger mitbrachte. Will man etwas vom Wundersand entfernen, so kehrt er — scheinbar vom Wind getrieben — rieselnd zum Tempel zurück. Auf ihm liegt der Zauber eines tulamidischen Djinnenbeschwörers, der seinen Dank an Rastullah darin zum Ausdruck brachte, dass er den Sand von einem Djinn beleben ließ.

24 - Tulamidisches Badehaus

Dieses Badehaus ist ein Musterbeispiel tulamidischer Badekunst. Nirgendwo sonst in Chorphop kann man sich derart gepflegt den Staub der Straße vom Rücken spülen. Ein Kalt- und ein Warmbad sowie eine Massagehalle reinigen und entspannen den Körper. Anschließend kann man in der Teestube mit Freunden oder Geschäftspartnern ein Schwätzchen halten. Selbst einige der Reichen der Stadt kommen hierher.

25 - Sklavenhändler Jeslam ben Sharif

Mehr Informationen zum Anwesen des Jeslam ben Sharif finden Sie auf S. 12.

26 - Palast Hairan

Schon lange will Novadi-Hairan *Rastafanibn Thabarullah* seinen Palast 'angemessen' erweitern, leider fehlt ihm dazu das nötige Geld. Bisher hat er darauf verzichtet, größere Geldgeschäfte mit den Ungläubigen zu tätigen. Inzwischen denkt er jedoch hauptsächlich über die Mehrung seines Reichtums und Ruhmes nach. Zudem nagt an ihm der Ehrgeiz und das gekränkte Ehrgefühl. Immerhin wurde seinerzeit nicht seiner Sippe die Statthalter-schaft Chorhops übergeben, sondern der Sippe der Zeforikas. Es mag sein, dass dies auch der Grund war, warum sich die Novadis Chorhops während des Feldzuges Al'Anfas nicht an den Kämp-fen beteiligten.

27 - Turm des Schweigens

Der luftige Turm des Schweigens an der östlichen Stadtmauer bietet weite Öffnungen, schwungvolle Bögen und zahllose Lehm-podeste voller Leichen. Hier übergeben die Novadis der Stadt ihre Toten an die Geier, wie es ihre Tradition aus der Wüste lehrt. Leider gibt es an der askanischen Küste auch viele andere Aasvögel, die im Gegensatz zu Geiern ihre Nahrung gerne erst davon schleppen (und in anderen Teilen der Stadt erschrecken-de menschliche Überreste auftauchen lassen), ehe sie sie verspei-sen.

28 - Arena

Um auch diejenigen nach Chorhop zu locken, die es nach eher blutiger Unterhaltung dürstet, wurde vor dreißig Jahren außer-halb der Mauern eine kleine Arena mit Holztribüne für 300 Zu-schauer errichtet. Alles, was man gegeneinander hetzen kann, wirbelt hier den Sand der Arena auf: Hähne, Hunde, Sumpfech-sen — sogar Baumdrachen. Die Gladiatorenspiele können sich nicht mit Brabak, Punin oder gar Al'Anfa messen, bieten aber doch wahlweise eine gute Choreographie oder aber tödlichen Ernst mit weniger wertvollen Sklaven.

Direkt neben der Arena erhebt sich das Domizil des Prätors der Spiele, der in diesem turmartigen Bau Festlichkeiten planen kann.

29 - Palast Arupanaq

Der Palast der zweitmächtigsten Sippe der Stadt versteckt sich hinter hohen Mauern und hat schmiedeeiserne Verzierungen vor allen Fenstern. Befremdlich sind die Kopie von allerlei Göttern

und undefinierbaren Gestalten, die über allen Türen und Ecken des Palastes Unheil abwehren sollen. Offenbar eine Vorsichts-maßnahme, die aus der abergläubischen Vergangenheit der aus dem Dschungel stammenden Familie resultiert.

30 - Domizil des Kriegsprätors

Warum dem Kriegsprätor dieses schmucke Haus mit Atrium und Dachgarten inmitten des Tulamidenviertels zugewiesen wurde, weiß niemand so recht. Tetaka Arupanaq wohnt ohnehin meist im Familienpalast.

31 - Alchimist Gnorgl

Gnorgl entstammt dem seltenen Volk der alananischen Regen-grolme. Wie es bei Grolmen Sitte ist, wurde er wegen seiner nur schwach vorhandenen arkanen Kräfte verbannt, da er sich nicht dem grolmischen Magiebund anschließen konnte. Als Magiedil-letant ist er dennoch in der Lage, meisterhafte Tränke für zwei-felhafte Zwecke zu brauen. Bei zahlungsschwächeren Kunden nimmt er auch gerne einige Haare, etwas Blut, andere Kör-perflüssigkeiten oder die Bereitschaft, für ihn seltene Ingredi-enzien zu besorgen, in Zahlung. Seine ehrgeizigste Forschung betrifft die 'Zerfallsreihe der Magischen Metalle', die er umkeh-ren möchte, um aus Arkanium das wertvollere Endurium herzu-stellen - oder gleich das göttliche Eternium.

32 - Boron-Tempel und Anger

In diesem Tempel des alananischen Ritus wird das Schweige-gelübde so streng eingehalten, dass vermutlich nicht einmal die beiden Geweihten den Namen ihres etwa 60-jährigen Hüters der Nacht kennen. Ungewöhnlich ist die Bauweise des halb-kreisförmigen Tempels. Ohne auch nur einen einzigen Nagel zu verwenden, wurde er aus Mohagoni und dunklem Ebenholz zu-sammengefügt. Das Hauptportal trägt die Inschrift "Nescis qua hora veniet" ("Du weißt nicht, zu welcher Stunde er kommen mag"). In elfenbeinerner Umrandung und mit goldener Krone versehen, sind die einzigen Ausschmückungen Abbilder Borons als Rabe oder als Mensch mit Rabenhaut.

Am 17. Boron, dem Geburtstag Bal Honaks, beginnt hier ein orgiastischer Fackelzug, bei dem für eine Nacht Herren und Skla-ven gleich sind und der oft in einer Orgie auf dem Marktplatz endet. Der Boronanger trägt Gräber von den Ärmsten (Massen-gruben) bis zu den Reichsten (prächtige Grabbauten).

DER JAHRESLAUF

Offiziell wird in Chorhop nach Bosparans Fall (993 vor Hal) gerechnet, die Novadis bevorzugen dagegen Rastullahs Er-scheinen (234 vor Hai). Um möglichst viele Fremde in die Stadt des Vergnügens zu locken, bietet Chorhop allerlei Festi-vitäten und Feiertage: Allein neun Festwochen muss der Prä-tor der Spiele ausrichten.

1. Praios: Sommersonnenwende. Die Lobpreisungen des Göt-terfürsten sind eher zurückhaltend. Statt dessen wird bei hoch-schwangeren Frauen darauf gewettet, welche denn das erste Kind des neuen Jahres zur Welt bringen werde.

1. Efferd: Tag des Wassers. Traditionell findet hier die be-deutendste Schiffstaufe des ganzen Jahres statt, mitsamt einer

großen Feier und verschwenderischem Buntfärben des Hafen-wassers und Badender mittels verschiedener alchimistischer Farben.

4. Travia: Tag der Helden. Athletische Wettkämpfe und Höhe-punkt von Gladiatorenspielen in der Arena.

17. Boron: Geburtstag Bal Honaks. Ein orgiastischer Fackel-zug führt durch die Stadt. Sklaven und Herren sind an diesem Tag gleich.

4. Firunwoche: Die süßen Tage: Warenschau der Zuckerbä-cker, die hier selbst Eistorten hervorzaubern.

30. Tsa / 1. Phex: Tag der Prasserei. Gutscheine zur einmaligen Gewinngarantie für jeden. Was jedoch bis Sonnenaufgang nicht ausgegeben ist, erhält die Stadt.

16. Phex: Tag des Phex. Große Tempelzeremonien und Lobpreisungen des Gottes.

1. Frühlingsvollmond (zwischen 23. Phex und 21. Peraine): Große Lotterie. Verlosung der neun Staatsämter.

24. Phex: Glückstag. Freier Eintritt in alle Spielhäuser, Narrenstreiche, Feuerwerke und enorme Gewinnsummen.

1.-7. Rahja: Fest der Freuden. Größte und freizügigste Straßenfeiern, Brautversteigerungen und anzügliche Glücksspiele.

Namenlose Tage: Während viele Geschäfte schließen, bieten gerade jetzt manche Etablissement verbotene Genüsse an und lassen Orgien feiern, die ihresgleichen suchen.

SÜDASKANIEN

Die weitere Umgebung Chorhops wird, wenn sie überhaupt benannt wird, als Südaskanien bezeichnet. Grob begrenzt wird Südaskanien im Norden durch den Einfluss Mengbillas und seiner zehn Bezirke, im Westen durch das Meer der Sieben Winde, im Osten durch das bis zu 6.000 Schritt aufragende Regengebirge und im Süden durch die Grüne Hölle der Waldmenschen.

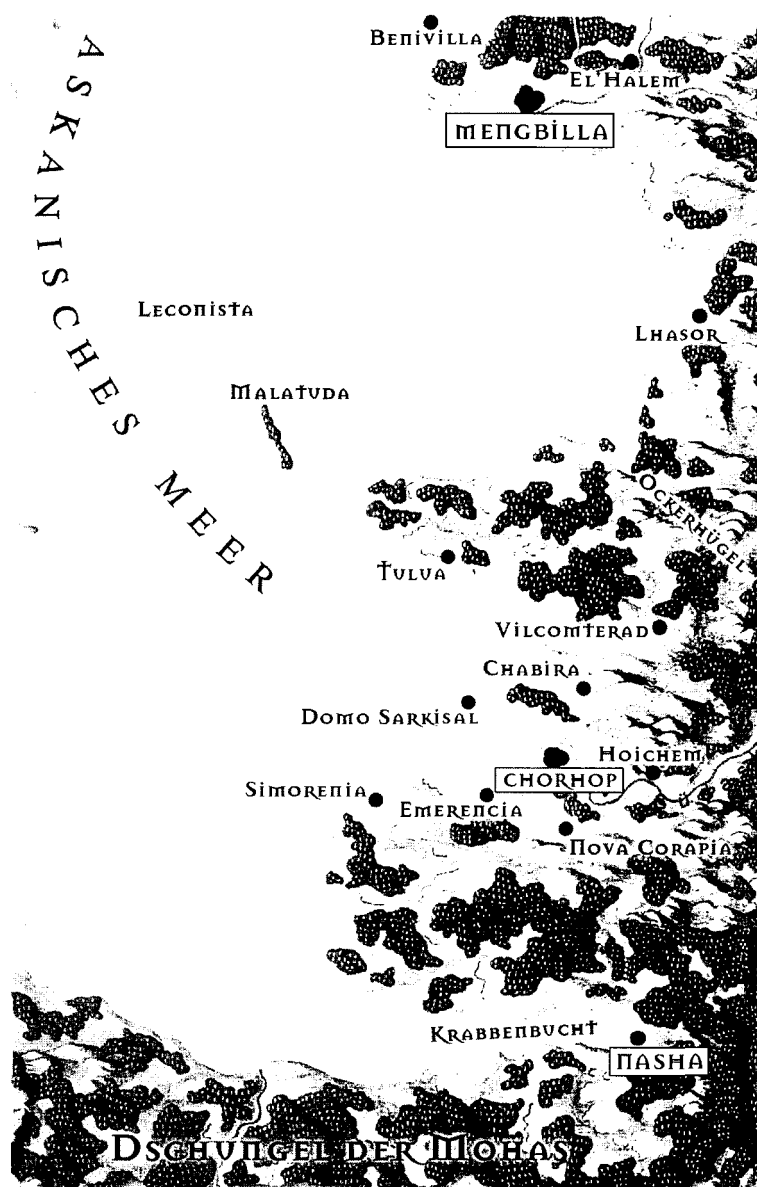
In den südlichen Breiten bringt der beständige Beleman-Wind Kühlung und Wolkenbänke. Zu den Regenzeiten im Tsaphex und Rondra/Efferd kann es tage- und nächtelang regnen, während sich ansonsten nur gelegentlich tropischer Mittagsregen einstellt. Der Efferd bringt oft kräftige Stürme mit sich, die hierzulande als Monsun bezeichnet werden. Nur hier gibt es den Zauber der nächtlichen Perlmutterwolken zu sehen: Diese hohen Wolken bestehen aus Eiskristallen, die alles Licht opalisierend zurückstrahlen lassen.

LANDSCHAFTEN

Das leuchtendblaue *Askanische Meer*, ein ruhiges Randmeer des großen westlichen Ozeans, schreckt Seeleute nur wegen seiner Sandbänke und Piraten. Während die Insel *Leconista* zahllose Suppenschildkröten beheimatet, ist *Malatuda* eine Gilbeninsel, auf die Mengbilla und Chorhop ihre unheilbar Siehenden abschieben. Nördlich von Chorhop breiten sich weite Dünen und der verträumte *Sarkisalstrand* aus, der aus den feingeriebenen Trümmern einer gewaltigen, urzeitlichen Muschel entstanden sein soll. Andere Küstenstreifen zeigen das berühmte *Chorhoper Marschland*: Mangrovenwälder und Gezeitenschungel, in denen sich die Küstenlinie zwischen Ebbe und Flut um bis zu zehn Meilen verändern kann. Hier leben noch einige Ziliten und Achaz.

Wo sich nicht die Plantagen und Siedlungen Chorhops erstrecken, liegt weite *Buschsavanne* mit Fassbäumen und Antilopenherden. Dazwischen erheben sich immer wieder regengrüne Wälder und Felsplateaus. Erst weiter im Landesinnern und weiter südlich dampfen die *Dschungel* der Waldmenschen, die Leben und Tod bergen.

Die *Ockerhügel* sind ein Gewirr aus steilen Bergzügen und bewaldeten Tälern. Hier wird gelegentlich nach Kupfer gegraben. Der Südask weist mit einigen verzweigten Nebenflüssen Pfahlbauten der Yakosh-Dey und Holzfällerlager auf. Größtes Hindernis für das Holzflößen auf dem ansonsten blumenbestandenen



Fluss sind die *Brüllenden Steine*, Stromschnellen 20 Meilen östlich von Chorhop.

SIEDLUNGEN

Chorhop und umliegende Ansiedlungen werden von knapp 10.000 Menschen bewohnt, die sich immer wieder der Wildnis entgegensetzen müssen.

Auf den Feldern und Plantagen wachsen Hirse und Shatakurz für die Armen, Zuckerwurz und Vragieswurzel für die Bäcker, Paprika und Pfefferstrauch für die würzige Küche. Seltener sind Mohacca und andere Rauschkräuter sowie der sklavenverschleißende Anbau von Mirhamer Seidenliane, deren Verarbeitung giftig ist. Der Mais wächst aufgrund eines alten Fluchs nur auf Feldern, die vom Schamanen der Yakusha, einer Yakosh-Dey-Sippe, eingeseget wurden.

Die Vorherrschaft übt Chorhop eher locker durch Zölle und an Plünderung grenzende Steuererhebungen aus. Die meisten Gehöfte gehören ohnehin einem in der Stadt residierenden Patrizier. Den meisten Feldsklaven wird regelmäßig das Haar geschoren, da ein kahles Haupt bei vielen Waldmenschen als Zeichen der Ausgestoßenen gilt, die ihren Tapam (Schutzgeist) verloren haben.

Nova Corapia (280 Ew.): Plantagensiedlung mit Ausbildungslager für Sklavenjäger und Söldner

Chabira (200 Ew.): Viehzüchter und manch strenggläubige Novadis, die sich in einem Felsenberg eine 'heilige Grotte' errichtet haben.

Domo Sarkisal (40 bis 300 Ew.): Strandresidenz der Reichen, die komplett aus Brabaker Rohr errichtet wurde.

Emerencia (320 Ew.): Fischerdorf, das stets nach halbvergammelten Tintlingen stinkt.

Simorenia (90 Ew.): Fischerdorf im Mangrovenwald, das unter der Knechtschaft eines Achazzauberers steht.

Nasha (650 Ew.): Piratennest und Sklavenfängerstation, das nichts von der angeblichen Vorherrschaft Chorhops hält.

Hoichem (140 Ew.): Aus Chorhops Sicht schon fast am Fuße des Regengebirges liegt dieser Ort, der als Basislager vieler Holzfäller dient.

Vilcomterad (10 Ew.): eine einst geplante Binnenfestung, die zur Bauruine wurde und nun von einer vagabundierenden Räuberbande bewohnt wird.

Die Straßen, die Chorhop sternförmig verlassen, sind allesamt von miserabler Qualität. Die hochtrabend *Magistrala Askaniage* genannte Straße nach Lhasor und weiter nach Mengbilla ist kaum mehr als zwei Wagenfurchen in der Savanne. Der Weg nach Domo Sarkisal ist zumindest geschottert und kann bei besonderen Anlässen mit Fackeln beleuchtet werden. Gen Osten führt ein Dschungelpfad grob am Südask entlang in Richtung des Regengebirges. Diese Route nehmen oft Karawanen zum steilen Petolo-Pass und weiter nach Mirham oder Port Corrad. Nach Süden hin trifft man nach Plantagen und tiefem Dschungel auf die Siedlung Nasha. Jenseits davon ist der Weg nur mit kundigen Führern zu verwenden, die einen sicher zum Pass von Sorbur führen.

GEHEIMNISVOLLES

Der Schildwall

Nördlich von Chorhop stehen auf einem Zuckerwurzelfeld 200 mannshohe Mohagonischilde auf einer Länge von einer Meile, die fratzentbemalte Außenseite dem Norden zugewandt. Mit diesen magischen Schilden hielten etwa 240 vor Hai die mit Chorhop verbündeten Yakosh-Dey-Schamanen eine Armee todbringender Cuori-Zombies auf, die von den letzten Zauberern dieses sterbenden Waldmenschenvolkes erhoben wurden. Die le-

benden Toten verfielen dem Bann der Schilde, als sie ihnen zu nahe kamen. Jedoch geht die Legende, dass die Faulenden wieder auferstehen, wenn auch nur ein Schild umstürzt.

Avotscha, der graue Nebel

Wenn der graue Nebel am frühen Abend über das Land zieht, verstummen Ongalobullen und Kragenhühner. So schnell, wie er kommt, so schnell geht er wieder. Zurück bleiben nur bisweilen ein fehlendes Hoftier oder ein vermisster Sklave, die Erinnerung an ein Knistern aus der Tiefe des Nebels - und Fußabdrücke mit drei Zehen, in die man leicht eine Sänfte stellen könnte.

Tulua

Knarrende Bambushütten, eine Feuerstelle mit Kochtopf, Flaggen auf Vollmast: Das Sklavenhalterdorf wirkt, als sei es erst kürzlich verlassen worden. Doch die Yakosh-Dey wissen zu berichten, dass Tulua schon vor zwei Generationen bei einem Sklavenaufstand unter einen Fluch fiel. Blasshäute, die den Ort aufgesucht haben, sprechen von flüsternden Stimmen und wandernden Schatten — und wollen nie wieder einen Fuß dorthin setzen.

Weitere Orte

Die Sandbänke des Askanischen Meeres bereiten immer wieder Schiffen ein unrühmliches Ende. Am bekanntesten ist die *Schatzkogge der Piratenlegende Kapitän Brabacciano*, der hier 544 vor Hai von zwei priesterkaiserlichen Galeeren aufgebracht wurde — nach anderen Quellen geschah dies jedoch in der Goldenen Bucht.

Ein großes Tabu liegt über den sogenannten *Yakushi*, den vom Roten Pfeilfrosch bewohnten, heißen Quellen der Yakosh-Dey, in denen sie sich nach Kriegszügen waschen. Sie sollen an mehreren Orten verborgen im Regenwald liegen. Die Tiefen der Grünen Hölle sollen zahllose Wunder und Schrecken bergen: Questadoren munkeln vom Smaragdpalast *Zul'Marald*, einer uralten Ruinenstadt, Holzfäller vom *Baum der Häuptlinge*, in dem sich neue Stammesführer der Mohas den Prüfungen des Jaguars stellen, Großwildjäger von der jahrhundertalten Hornechse *Bor Lok*, in deren Fleisch der verzauberte Flammenspeer Manaks stecken soll, während die Waldmenschen selbst angeblich nach den Algengärten, denen die Blasshäute entspringen suchen, um ihrem Oberhäuptling endlich zu sagen, dass sein Volk nicht weiter über Kamaluqs Land herfallen soll.

Im mächtigen Regengebirge, irgendwo in der Nähe des Petolo-Passes, soll das Tal von *Kun-Kau-Peh* liegen, in dem die Waldmenschen die Geisterspinne Takehe anbeten, die die Lebensfäden aller Wesen spinnt. An einem schneebedeckten Gipfel von der Form einer Faust soll ein Wasserfall aus einer Gletscherhöhle dröhnen, der statt nach unten in die Höhe zu einer Wolkenstadt der Anoiha fließt. Manch ein Drache haust hier, von denen der herrische Riesenindwurm *Ykkandil* am Pass von Sorbur, sein auch über Chorhop fliegender Artgenosse *Meridianthur* und der als *Mohaschlucker* bekannte Purpurwurm die berühmtesten sind. Von entlegeneren Mysterien in den Tiefen der nebligen Berge sprechen nur noch trunkene Questadoren: das *Tal der goldenen Sonnen*, zu dem spiegelnde Kristalle führen sollen, die *Drachenhöhle des Glowasil*, der seelenfressende Felsen *Chapmata Tapam*, der *Elefantenfriedhof* in einem Berg aus Salz und schließlich das Heiligtum der Jaguare, dessen Name wegen des größten Tabus kein Waldmensch auszusprechen vermag: *Gulagal*.

WALDMENSCHENSTÄMME

Vier große Stämme gibt es in der Umgebung von Chorhop. Die Unterschiede kümmern die meisten Chorhoper nur wenig, wenn sie von 'den Wilden' sprechen.

Die **Yakosh-Dey** (auch Jakush-Dej) haben schon lange Kontakt mit der Zivilisation und sind selbst in den Gassen Chorhops ein gewöhnlicher Anblick. Hier tauschen sie Felle, Kräuter und Sklaven aus ihren Kriegszügen gegen Waffen, Alkohol und Eisenwaren. Sie leben im Tiefland zwischen Nord- und Südask, wo sich ihre Pfahlhütten auf terassierten Inseln finden lassen. Oft gelten sie als ehrlos und sind gefürchtete Wegelagerer und Krieger, die ihre Kampfkraft durch die rot-blaue Mohak-Haarbürste ihres Kriegerbundes ausdrücken.

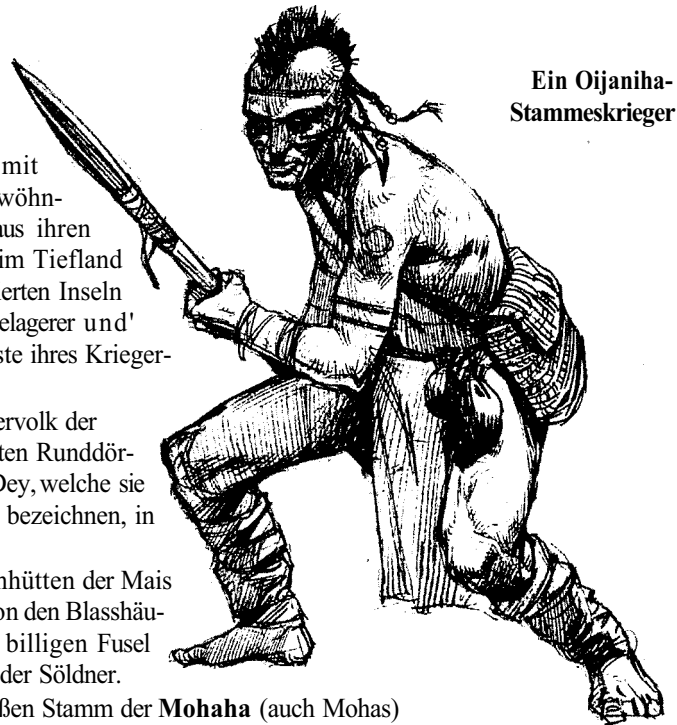
In den westlichen Vorbergen des Regengebirges ist das tapfere Jägervolk der **Oijaniha** beheimatet, das fern jeder Zivilisation in halbüberdachten Runddörfern lebt. Sie tragen bunte Stirnbänder und sind mit den Yakosh-Dey, welche sie wegen einer ihrer Lieblingsspeisen als Tachik-Ha (Stinktierreute) bezeichnen, in alter Feindschaft verbunden.

Zwischen Drol und Chorhop finden sich immer wieder die Lehmhütten der Mais anbauenden **Chirakahs**, die — einst ein wilder Stamm — längst von den Blasshäuten missioniert wurden und nun Travia, Tsa, das liebe Geld oder billigen Fusel anbeten. Viele von ihnen sind Wanderarbeiter, Armeepfadfinder oder Söldner.

Das weite Tiefland südlich des Askanischen Meeres wird vom großen Stamm der **Mohaha** (auch Mohas) bewohnt, die das lange Haar offen oder im Pferdeschwanz tragen und in Langhäusern auf Pfählen hausen. Das stolze, ursprüngliche Volk besteht aus etlichen Unterstämmen und Sippen, die als Heiler und Giftmischer so weit bekannt sind, dass meist alle Waldmenschen pauschal als Mohas bezeichnet werden. Sie gelten als Hüter vielerlei Gaben und Geheimnisse des Dschungels. Kleinere Waldmenschenvölker haben meist nicht mehr als einige hundert Mitglieder:

Die **Bukopi** des Chorhoper Marschlandes gelten als dumm wie Selemer Sauerbrot; ihre Gesetze erlauben es nur, Bruder oder Schwester zu heiraten. Die **Mumbana** südwestlich von Nasha haben prächtige Radfrisuren und gelten als vortreffliche Tänzer. Ein Mythos sind die **Panaq-Si** am Regengebirge, die sich angeblich in Tiere verwandeln können. Die **Cuori** waren einst ein mächtiger Stamm von Holzbaumeistern und Geistersehern, der alles Land zwischen dem Loch Harodrol und dem Südask beherrschte, schließlich jedoch durch Kriege und Sklaverei ausgerottet wurde. Angeblich gibt es jedoch noch eine letzte Sippe der Cuori, die in einem Höhlendorf leben sollen.

Nicht menschlich sind die **Regengrolme**, die in manchen Höhlen der Ockerhügel und des Regengebirges leben sollen. Außer ihrem hinterlistigem Auftreten und ihren Handelswaren (leuchtende Flechten, Myridanum, versklavte Schwarzoger und Tiefzwerge) ist nichts über ihr Volk bekannt. Nachdem einige von ihnen mehrmals versucht haben, den Phex-Tempel zu bestehlen, ist ihnen (bis auf wenige Ausnahmen) das Betreten von Chorhop verboten.



Ein Oijaniha-Stammeskrieger

АПНАП II: ПЕРСОНЕН

Dieses Kapitel enthält Beschreibungen der wichtigsten agierenden Personen des

Abenteuers. In der ausführlichsten Fassung enthält jede Charakterdarstellung folgende Elemente: *Erscheinung* (das äußerliche Erscheinungsbild samt Kleidung), *Geschichte* (der Hintergrund der Figur und ihr bisheriger Lebensweg), *Charakter* (wichtigste Eigenarten), *Darstellung* (Tipps für den Spielleiter, die Präsentation der Figur durch Redeweise, Mimik und Gestik zu unterstützen), *Funktion* (dramaturgischer Sinn im Abenteuer), *Zitate* (typische Aussprüche) und natürlich *Spielwerte*.

АДПАП ЗЕФОРІКА, ВОГТІВІКАР УПД ДЕСПОТ ВОП ЧОРХОП

Erscheinung: ein großer, rundlicher Mittsechziger mit leuchtenden Augen, buschigen Brauen und zahlreichen Lachfalten. Er trägt häufig rot-blaue Patrizierroben oder das Nachtgewand eines Phex-Priesters, immer jedoch einen Hut mit Tukanfedern dazu.

Geschichte und Charakter: Adnan ist in dem Bewusstsein aufgewachsen, Reichtum nur wahren zu können, wenn er stetig behütet und gemehrt wird. Nur mit diesem Wissen konnte er auf der geheimen *Liste der Zwölphexbegnadetsten Magnaten* auf Rang 9 gelangen — er ist etliche Hunderttausend Goldstücke schwer. Er wirkt wenig wie ein klassischer Mondschaten, ist aber die Vollendung des phexischen Händlers, der mit seiner dekadenten Erscheinung absichtlich einen müßigen Eindruck erzeugt. Sein wacher Geist sucht stets nach neuen Gelegenheiten. Geschäftspartner mussten oft feststellen, dass Adnan wenig vom Feilschen hält und viele Zugeständnisse macht, dafür jedoch wichtige Details geflissentlich verschweigt und sich des Namens seiner Geschäftsverbindung kaum mehr erinnern kann, kaum dass er sie in den Ruin getrieben hat. Man sagt, dass seine Habgier seinem Ruf unter den Mondschaten Aventuriens mittlerweile geschädigt hat - und das will etwas heißen.

17 Kinder hat er im Laufe seines Lebens mit seinen sechs Gattinnen gezeugt. Gemäß eines alten Erbrechts erhält der Erstgeborene die Hälfte des Vermächtnisses, der Zweitgeborene ein Viertel, der Drittgeborene bereits nur noch ein Achtel und so fort.

Adnan hat sich bereits nicht mal mehr die Mühe gemacht, sich die Namen seiner Jüngsten zu merken: "Wer noch nichts geleistet hat, verdient meine Beachtung nicht."

Als Vogtvikar, der wöchentlich Spieltische segnet, als Werftbesitzer, der einem Viertel der Stadt Beschäftigung gibt, als Großhändler und als Familienpatriarch sieht Adnan Chorhop als sein Grund und Boden an, dass ihm Phex zu Lehen gegeben hat, um es zu behüten, um es wachsen zu lassen — und um es einst gnadenlos auszubeuten, wenn die Zeforikas dereinst in eine neue Metropole ziehen. Er lässt den Prätores freie Hand, so lange sie nichts tun, was seinen Interessen widerspricht. Wer etwas von ihm verlangt, sollte sich darauf gefasst machen, sich womöglich längere Zeit für den Vogtvikar abrufbar zu halten: Er tut nichts ohne Gegenleistung.

Darstellung: Verwenden Sie eine ruhige und einnehmende Stimme. Betrachten Sie den Angesprochenen entweder intensiv oder aber gar nicht. Schnippen Sie beim Beginn jedes zweiten Satzes verdeutlichend mit dem Finger.

Funktion: der machtvolle 'Vorgesetzte' der Helden, der ihre hochfliegenden Pläne bremst und der nur schlecht als Freund oder Feind eingeordnet werden kann. Was auch immer er tut: Er scheint mit allen Wassern gewaschen.

Zitate:

»Ihr nennt es Glück, Zufall, Fügung. Doch all das ist in Wahrheit Berechnung — die Frage ist nur: Von wem?«

»Alles ist käuflich — nur eine zweite Gelegenheit nicht.«

»Bedenkt dies, Prätor: Wer die Hand beißt, die ihn füttert, wird auf kurz oder lang verhungern.«

»Die Familie ist der Grundstein des menschlichen Miteinanders.«

Geb.: 32 v.H.; *Haarfarbe:* braungrau; *Augenfarbe:* grün

Kurzcharakteristik: brillanter Handelsherr, meisterlicher Politiker und Familienpatriarch, kompetenter Priester und Glücksspieler

Herausragende Eigenschaften: **KL 19, CH 16, Goldgier 8**

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 14, Überreden (Feilschen, Einschüchtern) 15, Götter und Kulte 12, Rechnen 15, Schätzen 16, Staatskunst 14, Schiffbauer 11

MALYSSA DI ZEFORIKA, GLÜCKSFEE

Erscheinung: eine braungelockte, langbeinige Schönheit mit türkisblauen Augen. Ihr Auftauchen unter der Sonne des Südens an

Spieltischen oder im Hafen von Chorhop soll schon Verluste von Hunderten Dukaten und Schiffsuntergängen verursacht haben. Stets trägt sie ausgefallene Kleider mit alananischem Schnitt, umfangreichen Schmuck und ihr zugetragene Blumengaben.

Geschichte und Charakter: Dass sie die und nach einhelliger Meinung schönste Kind Adnan Zeforikas ist die Jungfrau und Glücksfee der Stadt, die zu allen wichtigen Ziehungen, Würfeln und Drehungen, bei denen man sich Phexens Gunst erhofft, eingeladen wird. Als Wahrzeichen Chorhops wird ihr die Behandlung einer Heiligen zuteil. Adnan versuchte schon mehrfach, sie zu verheiraten (zuletzt an einen Wüstensultan, der nicht weniger als 100 Kamele mitsamt

Unauer Salzladung für sie bot), doch stets scheiterte es am lautstarken Widerstand der Chorhoper. Erst die Verlobung mit Prinz Pydilyon dyll Teremon konnte er durchsetzen. Melyssa selbst ist dagegen ihren goldenen Käfig und die Huldigungen leid, lieber

sucht sie nach dem Gefährlichen, Abenteuerlichen. Sie neigt zu heimlichen Diebereien und gewagten Einbrüchen. Als nächtliche Fassadenkletterin führt sie ein zweites Leben.

Darstellung: Kokettieren Sie mit Ihren Mitspielern und hauchen Sie Sätze bisweilen, anstatt sie zu sprechen. Präsentieren Sie sich stets in verschiedenen Posen, als müsste jeden Moment ein Hofmaler hinter der nächsten Ecke hervorspringen.

Funktion: Das lebende Maskottchen der Chorhoper, das jedoch als vollständiger Mensch verstanden werden will und sich durch seine Eigenwilligkeit selbst in Gefahr bringt.

Zitate:

»Und wieder dreht sich das Rad.«

»Ihr seht nur funkelnde Augen, die Euch herausfordern, prallen Busen, der Euch erregt, und zarte Haut, die Sehnsucht weckt, und denkt, Ihr habt schon die ganze Person gesehen.«

Geb.: 4 Hal; *Haarfarbe:* braun; *Augenfarbe:* türkis

Kurzcharakteristik: meisterliche Gesellschafterin, erfahrene Hofdame, erfahrene Taschendiebin und Einbrecherin

Herausragende Eigenschaften: **CH 18, KO 8, KK 13**

Herausragende Talente: Klettern 11, Betören 13, Etikette 10, Glücksspiel 10, Taschendiebstahl 11



Die Zeforikas

Die Dynastie der Hohepriester, Händler und Reeder Chorhops sind die wahren Herrscher Chorhops - derart offensichtlich, dass man es kaum mehr 'geheim' nennen möchte. Ursprünglich von der Brabaker Familie Zeforika (die ihre Wurzeln bis zu einem heiligen Einsiedler namens Z'fraka zurückführen will) abstammend, hat sie das alte Haus an Erfolg und Prunk längst übertroffen. Die Zeforikas gelten heute als eine der zehn reichsten Familien Aventuriens.

Adnans Großvater *Sarkisian* hatte vor über 100 Jahren von seiner Familie am Mysob den Auftrag erhalten, in Chorhop die Möglichkeiten der Ausdehnung des Werftgeschäfts zu überprüfen. In der Stadt der rollenden Würfel wollte er aber Phex über seinen weiteren Weg entscheiden lassen, setzte all sein Geld — und verhundertfachte sein Vermögen. Sarkisian baute allmählich die größte Werft der Westküste, weihte sich selbst zum Mondschaten und brach mit dem nun ärmlich erscheinenden Brabaker Haupthaus. Sein Sohn *Panfilon* erweiterte durch Tüchtigkeit die Macht des neuen Hauses, die *Adnan* nun verwaltet und als Patriarch inmitten seiner weitgefächerten Familie (insgesamt 63 Angehörige allein in Chorhop) thront:

Onkel *Gulmeco* (84) besucht zwar täglich den Rabentempel und fürchtet den nahen Tod, aber dass er taub sei, gibt er nur vor, um lästige Verwandte abzuschütteln.

Schwester *Obosita al'Bondig* (64), einstige Tavernensängerin, ist verliebt in Chorhoper Naschwerk und ihre bunten Hunde, von denen sie monatlich einen versehentlich zu Tode quetscht, wenn sie ihren dicken Leib unachtsam auf Sessel oder Bett senkt.

Schwester *Dominga* (58) leitet das Haus der Spiele als stille, graue Maus im Hintergrund, der kein falsch gelegtes As, kein Taschenspielertrick und kein Abrechnungsfehler entgeht.

Adnan liebt willensschwache Frauen und hält seine Gattinnen als einflusslose Familienmütter und Vorzeigegeliebte. Ausnahme ist nur die eigenwillige *Esmeralda* (48), die für ihre Zornausbrüche gefürchtet und ihre Lockenpracht berühmt ist.

Der älteste Sohn *Hadran* (43) ist ein Schwerarbeiter, der die Werft leitet und als gelernter Schiffbauer auch mal selbst Hand anlegt.

Tochter *Falena* (42), das zweite Kind, hat sich als Priesterin des Phex der mystischen und astrologischen Seite des Kultes zugewandt und taucht zu dunkler Stunde stets unvermutet im Nachtfalterkleid auf.

Sohn *Murak* (41) ist ein Schwarzmagier und hat sich den Dunklen Horden Borbarads angeschlossen, was ihn aus der Liste der Erbberechtigten tilgte.

Sohn *Korreo* (32), Kind Nummer sechs, weilt als Geisel am Sohn des Kalifen zu Unau, was Adnan ganz recht ist, da er ohnehin stets nur nörgelt.

Töchter und Söhne, Nichten und Neffen, Enkel und Großneffen Adnans haben bereits in Mengbilla, Al'Anfa, Methumis und vielen weiteren Orten Fuß gefasst. Sie sind stets damit beschäftigt, das eigene Wohl und das der Familie im Sinne Phexens zu mehren und gedeihen zu lassen.

ΤΕΤΑΚΑ ΑΡΥΡΑΠΑQ, KRIEGSPRÄTORIN

Erscheinung: eine kleine, muskulöse Frau, die ihr Waldmenschenerbe nicht verleugnen kann. Der Kopf der Kriegerin ist bis auf zwei Zöpfe über den Ohren kahlgeschoren. Sie trägt allerlei Variationen von Lederrüstungen mitsamt zahlreicher Amulette, Trophäen und Dolche.

Geschichte und Charakter: Die agile Kämpferin und einstige Sklavenjägerin bewachte schon früh die Handelszüge ihrer Familie und war stets dort zur Stelle, wo es bewaffnete Auseinandersetzungen gab. Sie liebt den Kampf: Zur Schau und um Leben und Tod, mit Waffe, ohne Waffe, mit Gift und ohne Gift. Sie sieht sich gerne Gladiatorenkämpfe an und sucht selbst immer nach neuen Herausforderungen. Wenn sie einen besonders imposanten Auftritt haben will, dann reitet sie auf einem abgerichteten Säbelzahn tiger, den sie liebevoll *Bayagu* (gute Katze) nennt.

Es war ihr lange gehegter Wunschtraum, einmal Kriegsprätorin von Chorhop zu sein. Ob ihr hierbei jedoch von ihrem reichen Onkel Huraq nachgeholfen wurde, weiß sie wohl selbst nicht. Von Menschenführung und Disziplin versteht sie wenig, versucht aber, ihre Begeisterung zu vermitteln, um die Bewaffneten Chorhops 'mal auf Vordermann zu bringen'. Wenn sie die irritierten Gardisten und Fußsoldaten aber nicht nur zu Kriegsgeschreien und Waffenappellen ruft, sondern auch zu obskuren Schutzweihen der Stadtbefestigungen und Körperbemalungen mit Schlangenblut, zeigt sich, dass sich auch viel mohischer Aberglauben um ihre Vorstellungen des Kriegerturns spinnt.

Darstellung: Reden Sie laut, schnell und schnatternd und unter-

stützen Sie jeden Satz mit kraftvollen Gesten und ruckartigen Kopfbewegungen.

Funktion: Tetaka ist in ständige Kompetenzschwierigkeiten mit dem Schutzprätor verwickelt und dient als Hindernis für zu weit hergeholte Pläne, die die Helden mit 'ihren' Truppen haben. Als Prätorin und Strategin ist sie das sprunghafte, unüberlegte und abergläubische Negativbeispiel, zu dem sich die Helden als Gegenstück empfehlen können.

Geb.: 3 v. Hal; *Haarfarbe:* schwarz; *Augenfarbe:* schwarz

Kurzcharakteristik: meisterliche Kämpferin, kompetente Kundschafterin, erfahrene Offizierin

Herausragende Eigenschaften: MU 16, GE 17, **Aberglaube 7, Angst vor Echsen 8**

Herausragende Talente: Hruruzat 14, Hieb Waffen 12, Wurf Waffen 12, Tanzen 9, Fährten suchen 11, Kriegskunst 7, Gefahreninstinkt 8

ΒΛΑΡΗΕΣΤΟ ΠΥΡΡΙCΟΝΙ, HAFENPRÄTOR UND OBERSTER KADI

Erscheinung: ein kompakter, kantiger Mann um die Fünfzig. Über seinem Kinnbart lauern ein dünner Mund mit kaltem Lächeln und zwei bohrende Augen. Er trägt stets schwere Schuhe und kostbare Umhänge, die er auch in der Tageshitze nicht gegen leichtere Kleidung eintauscht.

Geschichte und Charakter: Es war nie einfach, aber er hat es ge-

schaft: Blaphesto hat sich stets genommen, was er wollte, und ist binnen zweier Jahrzehnte eisen mit Hinterlist, Schmierigkeit und Ruchlosigkeit vom Hafenarbeiter zu einem der reichsten und mächtigsten Männer Chorhops aufgestiegen. Er besitzt Tabak- und Kukrisplantagen, ist mit Ismene di Zeforika verheiratet, Adnans drittem Kind, und hofft, bald die Machtstellung seines Schwiegervaters einnehmen zu können. Aber wo Adnan noch Stil besitzt, geht Blaphesto rücksichtslos und doppelzüngig vor. Er katzbuckelt vor anderen Mächtigen, zeigt Konkurrenten die Zähne und stößt Untergebene in den Staub. Fast jedes Jahr besitzt er ein oder mehrere Staatsämter. Er schmiert und lässt sich selbst schmieren und übt seine Posten selbstherrlich aus, während er Rauschmittel wie Alphana raucht oder gar Marbos Odem schnupft. Er vermeidet es geschickt, bei offenem Rechtsbruch ertappt zu werden — oder beweist seine Dreistigkeit und sein rhetorisches Geschick, wenn er in aller Öffentlichkeit den Spieß umdreht. Aber auch, wenn er heute zu den Patriziern gehört, flieht er vor keinem Handel mit dem Degen oder den Fäusten. Wer nur durch Glück, Reichtum erlangt — so wie die Helden — erntet von Blaphesto Verachtung. Wenn er einst Despot von Chorhop ist, soll diese lächerliche Große Lotterie abgeschafft werden ...

Darstellung: Egal, ob Blaphesto gerade nüchtern ist oder seiner Drogensucht frönt: Er hat sich (fast) immer unter Kontrolle. Sprechen Sie mit ausladenden Gesten, rauer Stimme und süffisanten Unterton. Gehen Sie beim Gespräch unangenehm nah an die Spieler heran und sprechen Sie wenig konkret: in Gleichnissen, Metaphern und subtilen Drohungen. Schwammig, aber doch deutlich. (Denken Sie an Robert de Niro in einer seiner typischen Rollen.)

Funktion: der politische Gegenspieler der Helden, ein Paradebeispiel für die Verdorbenheit der Reichen Chorhops und immer wieder als kaum angreifbarer Drahtzieher im Hintergrund nutzbar.

Zitate:

»Was Recht ist und was Unrecht, bestimme ich. Jawohl, ich.«
»Politik besteht darin, Alveran zu dienen — und die Niederhöhlen nicht zu verärgern.«

Geb.: 17 v.H.; *Haarfarbe:* schwarz; *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: meisterlicher Intrigant, kompetenter Populist, kompetenter Gutsherr

Herausragende Eigenschaften: **IN 16, KO 15**

Herausragende Talente: Reiten 9, Überreden (Lügen) 14, Überzeugen (Einzelgespräch) 10, Pflanzenkunde 10, Rechtskunde 10, Staatskunst (Intrige) 11

MARIZIA DELAPLANA, MEISTERIN DER STÄDTISCHEN KLOAKE

Erscheinung: eine kleine, drahtige Rothaarige um die Vierzig, die sich mit Schlapphut, grünem Leinenwams und Rapier eher unscheinbar gibt.

Geschichte: Die ursprünglich aus Vinsalt stammende Streunerin stahl, log und betrog sich stets durchs Leben. Nur einmal frevelte sie gegen die wenigen Gesetze des Phex, als sie in einem schwachen Moment einen Eid unter Dieben brach und ihren Kompanion im Schlaf erdolchte, um die Beute eines Raubzuges nicht

teilen zu müssen. Als sie das Geld in Chorhop verspielte, kreuzte im Sternenlicht ein listiger Fuchs ihren Weg und sprach: "Silberglanz und Marderschwanz. Der König der Diebe bekommt dich ganz. Merke dir: Du bist ihm noch etwas schuldig!"

Phex verfluchte sie zum Glück in der Großen Lotterie: Sie gewann den Posten der Meisterin der städtischen Kloake. Ebenso wie im nächsten Jahr. Und in jedem Jahr darauf. Selbst als ihr Los heimlich aus der Trommel entfernt wurde, zog man ihren Namen, als sei es ein Dogma. Der Diebesgott hatte ihr die Bürde auferlegt. Wächterin für die Corapiagrotten zu sein, die nur über die Abwasserrinnen der Stadt erreicht werden können. Jeder ihrer Versuche, die Stadt zu verlassen, endete damit, dass sie bewusstlos auf einer Plantage oder einem Schiff gefunden wurde. In der Stadt weiß man nichts über das Geheimnis der schweigsamen Streunerin, die als ständiges Mysterium von den meisten Chorhopern hingenommen wird.

Charakter: Marizia wollte stets frei sein und sich nicht mal an gegebene Versprechen halten. An ihrer unfreiwilligen Aufgabe zerbricht sie fast, ist schweigsam und misstrauisch. Sie will sich auf alle Fälle für ihre jahrelangen Dienste entschädigt wissen: Seit Jahren treibt sie schon einen Stollen zur Schatzkammer im Haus der Spiele ...

Darstellung: Spucken Sie im Gespräch (symbolisch) aus und geben Sie stets schroffe oder zynische Kommentare von sich. Kauen Sie an Ihren Fingernägeln.

Funktion: Marizia bleibt ein Rätsel für sich: Sie mischt sich nicht in die übrigen Angelegenheiten der Stadt ein, sondern kümmert sich nur um ihre eigenen Bedürfnisse.

Zitate:

»Das Leben ist ein Auf und Ab. Und am Ende gehen wir doch dahin zurück, wo wir herkamen: in die Kloake.«

»Hier stinkt's zum Himmel.«

»Phex, du hirnverbrannter Tunichgott, nu' hilf mir mal! Hab' genug für dich getan.«

Geb.: 9 v.H.; *Haarfarbe:* rotbraun; *Augenfarbe:* braun

Kurzcharakteristik: meisterliche Einbrecherin, erfahrene Banditin und Stadtbeamte

Herausragende Eigenschaften: **MU 9, FF 17, Goldgier 7**

Herausragende Talente: Schleichen 12, Menschenkenntnis 11, Staatskunst 7, Taschendiebstahl 11

WEITERE PRÄTOREN

Prätor der Spiele, Leon ya Pestero: ein Schürzenjäger und Trinkbruder, wie er im Buche steht. Eigentlich nach Chorhop gekommen, um sich kräftig die Hörner abzustoßen, bevor er zu seiner Verlobten in Neetha zurückkehren und sie heiraten muss, verlängert er nun seinen Aufenthalt um ein Jahr, um der größte Salonlöwe und Festveranstalter der Glücksstadt zu sein. Der hagere Kahlkopf mit der blonden Lockenperücke ist meist in Spielhäusern und lasterhaften Etablissements unterwegs, um "genauestens zu prüfen, ob die Vergnügungsangebote der Stadt auch den hohen Ansprüchen genügen".

Mit Freude plant er auch die Ausrichtung der großen Feste der Stadt — sofern diese nur am späten Nachmittag stattfinden, wenn sein Wolf von der letzten Nacht abgeklungen ist.

Almosara, Zerradia du Berillis: Die alte Dame aus Brabak mit den Augengläsern hat letztlich nur ein Ziel: das Jahr als Prä-

torin möglichst gewinnbringend für sich selbst abzuschließen. Und welcher Posten wäre geeigneter als der des Almosars? Bedächtig und ohne Kapriolen führt sie ihr Amt, zweigt Gelder ab und lässt im Dschungel nach Edelsteinvorkommen fahnden. Ob ihres Geizes ist sie schnell unbeliebt, vielen Mächtigen gar ein Dorn im Auge, da sie zu sehr auf den Finanzen der Stadt hockt: All ihre Vorsichtsmaßnahmen nützen nichts mehr. Sie wird schließlich ermordet und ersetzt.

Zoll- und Handelsprätör, Rastafan ibn Thabarullah: Der Hai-ran ist ein eigenwilliger Novadi, der seinen eigenen Reichtum mehren und den Einfluss der Ungläubigen mindern will. Gegen den Widerstand der etablierten Händler bemüht er sich um Zoll-gesetze, die novadische Waren bevorzugen. Er versucht, Verbindungen zur Khom zu knüpfen, und will seine nach den 99 Gesetzen lebenden Mitstreiter in einflussreiche Posten hieven. Trotz mancher Verweichlichung praktiziert er noch immer die novadischen Gesetze der Ehre und die Blutrache: Vor einem Jahr hat er einen Glücksspieler (und dessen Hund) mit seinem Khunchomer geköpft, als ihn dieser beleidigte.

Großer Trom, Würfelmeister: ein zwei Schritt großer, alter See-bär mit Pfeife, weißem Vollbart und speckigem Kapitänshut. An-statt der linken Hand trägt er einen Eisenhaken. Der herzensgute Seemann hat den Großteil seines Lebens auf dem Meer verbracht und will nun seinen Altenteil als Herr von Chorhop verbringen. Verwöhnt vom Luxus und verwirrt von dem Geflecht an Bezie-hungen, droht der gemütliche Pfeifenraucher jedoch, von der Macht überrollt zu werden. Als Würfelmeister urteilt er gerne im Sinne von Armen und Schwachen und schnippt Gassenkindern auch schon mal einen Heller zu.

PRÁIOPIO PIRIONES, SECRETARIO

Erscheinung: ein vollschlanker, dunkler Endvierziger mit grau-em Haar, buschigem Schnauzer (dessen Übergang zu den impo-santen Nasenhaaren kaum auszumachen ist) und wieselflinkem Blick. Er trägt Jackett und Staubhose der Sekretäre und einen tu-lamidischen Fes auf dem Kopf.

Geschichte und Charakter: Der Secretario des Schutzprätors ist ein lebhafter Mann, der für präzise und geradlinige Erledigung seiner Pflichten bekannt ist. Aus der Fassung gerät der verläss-liche Assistent nur, wenn jemand eine Silbe seines Namens verschluckt. Er hat schon sieben Schutzprätoren kommen und gehen gesehen und ist sich trotz verschiedenster Führungsstile stets treu geblieben. Nach der Großen Lotterie weist er seinen Vorgesetzten geduldig in das neue Amt ein, erzählt Anekdoten aus früheren Jahren und gibt — wenn ihm der 'Neue' sympa-thisch ist — auch ein paar wertvolle Weisheiten für das Leben an der einsamen Spitze der Stadt preis. Er ist sich auch nicht zu schade, höflich aber beharrlich auf Fehler des Prätoren hinzu-weisen. Das heißt natürlich nicht, dass der fünffache Familienva-ter unbestechlich wäre ...

Darstellung: Setzen Sie sich einen Hut auf und rücken ihn stän-dig zurecht. Sprechen Sie gestelzt und förmlich.

Geb.: 15 v.H.; *Haarfarbe:* grau; *Augenfarbe:* braun

Kurzcharakteristik: kompetenter Sekretär

Herausragende Eigenschaften: **KL** 16, **KK** 8

Herausragende Talente: Schriftlicher Ausdruck 12, Feilschen 8, Rechnen 11, Rechtskunde 9

ΑΠΗΛΑΓ III: SPIELE

WETTSPIELE

Was den Chorhoper in seiner aventurienweit berühmten Wettleidenschaft besonders aus-zeichnet, ist seine Vorliebe für reine Glücksspiele. Je schwerer der Ausgang vorherzusagen ist, desto größer die Begeisterung. Um diesem Anspruch gerecht zu werden, beweist man erstaunlichen Einfallsreichtum bei der Erfindung ungewöhnlicher Wetten. Besonders beliebt sind alle Arten von **Wetten auf Tiere**. Doch neben den üblichen Hahnen- und Rattenkämpfen kennt man zahllose und täglich neue Varianten: Durch welches Loch die ge-fangene Fliege ein Gefäß verlässt, ob der kleine Affe die Kokos-nuss aus der Vase bekommt, wie weit ein Kamel spucken kann oder wie schnell die Maus den Käse auffrisst. Zur Abwicklung solcher Wetten wird eine *Schiedsfrau* oder ein *Schiedsmann* be-stimmt, der oder dem jeder Teilnehmer seinen Einsatz übergibt. Deren Gewerbe ist in Chorhop hoch angesehen und recht ein-träglich, aber auch mit großer Verantwortung verbunden. Sie müssen nicht nur die Höhe der Gewinne berechnen, ihnen ob-liegt auch die Aufsicht der Wetten, um unrechte Beeinflussung zu vermeiden, sowie die Messung bei Wetten auf Länge oder Zeit. Nach ihrer Entscheidung, welcher Spieler dem Ergebnis am nächsten kam, erhält der Gewinner sämtliche Einsätze - ab-züglich eines kleinen Betrages (etwa 1/50) für die Mühen des Schiedsmannes. Muss der Gewinn auf mehrere Sieger aufgeteilt werden, erfolgt dies anteilmäßig nach der Höhe ihrer Einsätze.

Das bekannte Chorhoper **Glücks-** oder **Goldrad** findet sich in jeder Schenke der Stadt. Es besteht aus einer runden, meist einen Schritt durchmessenden Holzscheibe mit hohem Rand, die von niedrigen Holzleisten in mehrere Segmente geteilt ist und daher an ein Rad mit vielen Speichen erinnert. Die Anzahl der Felder schwankt zwischen sechs und zwanzig. Jedes von ihnen ist mit einer Ziffer oder einem einprägsamen Symbol gekennzeichnet (besonders beliebt sind die Zeichen der Zwölfe), die sich auch wiederholen können. Die Scheibe ist auf einem eigenen Tisch befestigt, Achse und Unterseite sind gut geölt. Nachdem das Rad in Drehung versetzt wurde, springt eine kleine, bunte Holzkugel munter darin herum, bis sie in einem Feld zur Ruhe kommt. Die Chorhoper Wirte lassen ihre Gäste entweder selbst nach obs-kuren Regeln gegeneinander wetten oder versprechen verlocken-de Preise: Mal darf man das Rad bei der ersten (oder auch jeder) Bestellung drehen und erhält ein freies Bier, wenn man das Ziel der Kugel vorhersagen kann, mal winkt für den Spender einer Lokalrunde ein ganzer Abend freie Zeche. In den Spielhäusern findet man neben vielen Varianten — etwa mit einer roten und einer schwarzen Kugel, auf die getrennt oder kombiniert gesetzt werden kann - vor allem das *Rad der magischen Sieben*. Es hat 20 Segmente, welche die Ziffern 3 bis 7 in absteigender Häufigkeit tragen (auf dem W20: 1-6 Drei, 7-11 Vier, 12-15 Fünf, 16-18

Sechs, 19-20 Sieben). Jeder Spieler setzt einen beliebigen Betrag und nennt eine der fünf Ziffern. Wessen Zahl daraufhin von der Kugel angezeigt wird, erhält vom Spielhaus seinen mit derselben Zahl vervielfachten Einsatz (wer also 15 Silbertaler auf 4 gesetzt hat, bekommt insgesamt 6 Dukaten), die anderen verlieren ihren Einsatz und gehen leer aus. Wer hingegen auf die Sieben setzt und gewinnt, erhält zusätzlich zum siebenfachen Einsatz auch das gesamte Wettgeld seiner Mitspieler — muss es allerdings in der folgenden Runde sofort wieder setzen.

WÜRFELSPIELE

Weit lieber als zu Karten greift der Chorhoper zu Würfeln. Die Handwerker der Stadt fertigen sie in allen erdenklichen Materialien (Holz, Hörn, Knochen, (Edel-)Stein, Metall ...) und Formen — neben den üblichen Sechsseitern auch Würfel mit acht, zehn oder zwölf Flächen. Qualität und Preis solcher Seltenheiten variieren aber stark.

Neunzehn und Zwei gilt nicht umsonst als Nationalspiel Südaventuriens, ist es doch denkbar unkompliziert und hat ein derart hohes Spieltempo, dass man selbst bei geringen Beträgen schnell ein kleines Vermögen gewinnen (oder verlieren) kann. Nur die Novadis von Chorhop meiden es wie die Blaue Keuche, wird es doch traditionell auf dem Fell alanfanischer Militärtrommeln gespielt.

Der zuvor vereinbarte Einsatz, der zu Beginn jedes Spiels entrichtet wird, bewegt sich meist im Bereich weniger Heller, geme wird um 21 Kreuzer gespielt (wie das Spiel bisweilen auch genannt wird). Die Spieler werfen dabei reihum eine jeweils vor dem Wurf zu bestimmende Anzahl von sechsseitigen Würfeln (mindestens jedoch einen), deren Augenzahlen Runde für Runde addiert werden (was bei einem *Rechnen-Talentwert* von weniger als 3 schon Schwierigkeiten bereiten kann). Wer dabei als erster eine Summe von 19 oder mehr Punkten erreicht, gewinnt das Spiel und damit sämtliche Einsätze. Zugleich dürfen aber die 'Neunzehn und Zwei', also 21 Punkte, nicht übertroffen werden. Dann scheidet der betreffende Spieler nämlich aus und muss zudem ein weiteres Mal seinen Einsatz entrichten. Beim Ausscheiden aller Spieler verbleibt das gesamte Geld im Topf für das nächste Spiel.

Hyggeliks Beute ist ein typisches Chorhoper Würfelspiel, bei dem bis zu fünf Kontrahenten als 'Bürger Chorhops' gegen das Spielhaus in Gestalt des 'Hyggelik' genannten Bediensteten antreten. Zu Beginn gibt der Gastgeber eine Zahl zwischen 7 und

11 bekannt (meist ist es die 8), die Hyggeliks Beute markiert. Die Bürger versuchen ihrerseits, sich an ihren Mitspielern und dem Raubgut des Plünderers zu bereichern. Anfangs wählt jeder von ihnen die Höhe seines persönlichen Einsatzes, der meist bei wenigen Silbertalern liegt, bei erlesenen Runden aber auch mal in die Dukaten geht. Man überbietet sich dabei gegebenenfalls, bis durch die Höhe der Einsätze (dem 'Vermögen') die Reihenfolge der Spieler feststeht — vom reichsten bis zum ärmsten Bürger. Danach wählt jeder reihum zwei beliebige Würfel. Es stehen sowohl Sechsseiter als auch die andernorts sehr seltenen Acht-, Zehn- und Zwölffseiter zur Verfügung, wobei das Paar auch aus zwei unterschiedlichen Würfeln bestehen kann. In einer weiteren Runde benennt jeder Spieler seine 'Glückszahl', wobei jeder Spieler eine eigene Zahl nennen muss, er also weder die Glückszahl eines anderen Mitspielers noch Hyggeliks Beute wählen

darf. Nun werfen die Bürger reihum ihre beiden Würfel, deren Augen addiert werden und den Fortgang des Spiels bestimmen (Hyggelik würfelt nicht):

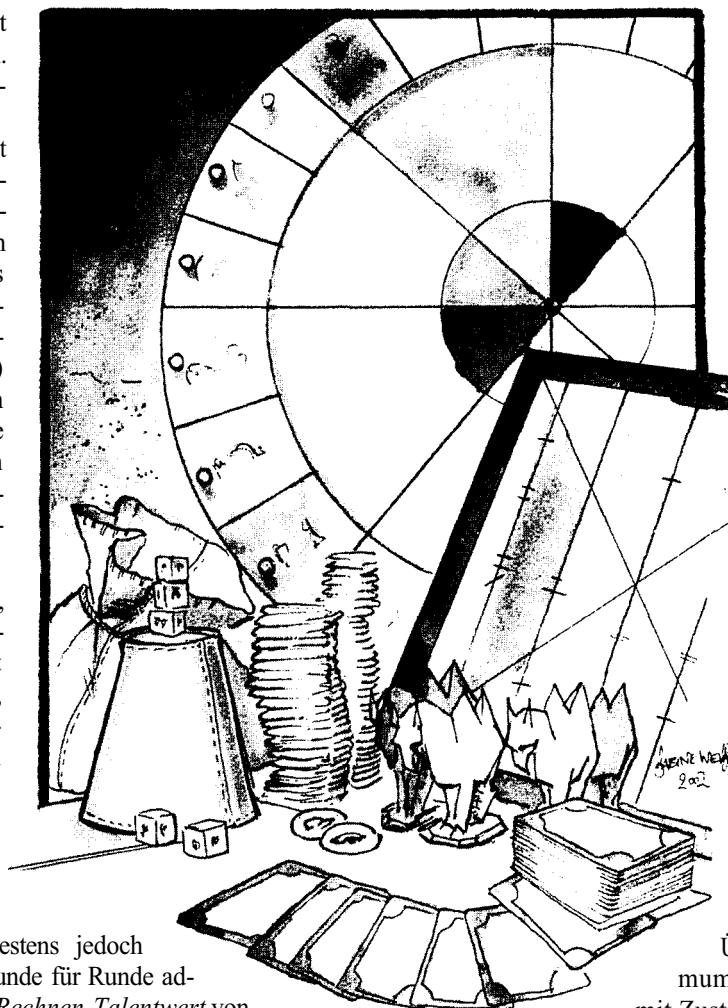
- Fällt Hyggeliks Beute, gehen sofort die Einsätze aller Spieler an das Spielhaus.
- Fällt die eigene Glückszahl, hat man Hyggelik überlistet und erhält vom Spielhaus eine Beute in der Höhe seines Einsatzes ausgezahlt.
- Fällt die Glückszahl eines anderen Bürgers, wurde man von selbigem verraten und muss ihm eine Beute in der Höhe des eigenen Einsatzes auszahlen.

- Zeigen beide Würfel die gleiche Augenzahl, verdoppelt dies die Höhe der Beute. Fiel keine der obigen Zahlen, betrifft dies den nächsten zu zahlenden Betrag — in diesem Falle sind auch wiederholte Verdopplungen möglich, die sich aufmultiplizieren (also x2, x4, x8 ...).

Üblicherweise gilt ein Maximum von drei Verdopplungen, das mit Zustimmung aller Spieler aber auch überschritten werden kann.

- Fällt dieselbe Zahl, die der Bürger unmittelbar davor geworfen hat, wechselt das Spiel nach der Auszahlung eventueller Beute die Richtung.
- Fällt keine der genannten Zahlen, geht das Spiel ungehindert weiter.

Wer soeben Beute verloren oder gewonnen hat, kann sich entschließen, den Spieltisch zu verlassen (oder bei Bedarf auch seinen Einsatz zu erhöhen, was auch die Reihenfolge verändern kann). Neue Bürger können hingegen nur unmittelbar nach *Hyggeliks Beute* hinzustoßen.



BOLTAN

Mit Karten wird in Chorhop vergleichsweise wenig gespielt, doch das berühmte Boltan oder Fünfas wird selbstverständlich auch hier gepflegt.

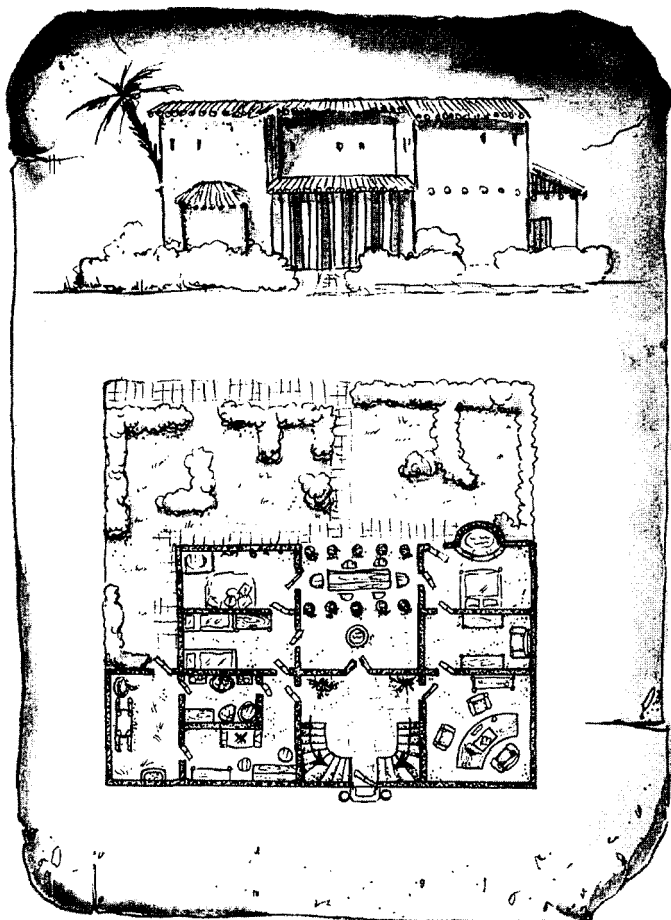
Die Wertung der 72 Karten geht von den *Zählkarten* Zwei bis Sieben über die höheren *Bildkarten* Knappe, Ritter, Weissager, Magier und Fürst bis zum As. Die Reihenfolge der *Elemente* geht von Luft abwärts über Feuer, Wasser, Eis und Humus bis zum Erz. Grundsätzlich erhält jeder Spieler fünf Karten, auf diese werden in mehreren Runden Einsätze geboten. Der Spieler mit der höchsten *Boltanhand* (wie die zum Sieg führenden Kartenkombinationen auch genannt werden) gewinnt das *Boltangeld*, also alle bisherigen Einsätze. Wer allerdings ob der Höhe der Einsätze aussteigt, kann auch mit gutem Blatt nicht mehr gewinnen. Üblicherweise wird in zwei Bietrunden gespielt, zwischen denen bis zu drei Karten abgelegt und neu gezogen werden können. Auch hier gibt es viele Varianten. Beim *Perricumer Anheuern* wird zum Beispiel in fünf Runden nach Erhalt jeder einzelnen Karte geboten. Meist werden vor dem Spiel Grenzen hinsichtlich der Höhe der Einsätze sowie der Länge der Bietrunden gesetzt, die mit dem Einverständnis der Mitspieler aber überschritten werden können.

Die bekanntesten Boltanhände sind in aufsteigender Reihenfolge: *Zwillinge* (zwei Karten vom gleichen Schlag), *Doppelzwillinge* (zweimal je zwei Karten vom gleichen Schlag), *Hof* (fünf Bildkarten), *Drillinge*, *Gasse* (fünfaufeinanderfolgende Zahlkarten), *Elementarkreis* (fünf Karten des gleichen Elements), *Parade* (Knappe bis Fürst), *Familie* (jeweils zwei und drei Karten vom gleichen Schlag), *Elementarreihe* (Reihe in einem Element), *Vierlinge*, *Hofstaat* (alle Bildkarten eines Elements), *Fünflinge*. Viele hohe Boltanhände haben eigene oder abgeleitete Namen, wie etwa *Luftreihe*, *Hofstaat des Feuers*, *Fünfas* oder *Akademie* (für fünf Magier). Zudem hat sich eine Unzahl besonderer Boltanhände entwickelt, deren Bekanntheit und Bewertung sich regional stark unterscheiden. Da die Ehre eines wahren Boltanspielers die Absprache über zugelassene Boltanhände aber verbietet, können oft die abenteuerlichsten Kombinationen gewinnen, wenn der Spieler ihre Bedeutung nur überzeugend dargelegt. Vor allem die Darstellungen auf den Bildkarten, die noch von den zur Weissagung verwendeten Inrahkarten stammen, lassen viele neue Deutungsmöglichkeiten zu. Ein *Serail* etwa gilt deutlich mehr als ein *Hot*, da seine fünf Bildkarten alle dem gleichen Geschlecht angehören. Und eine *Parade*, deren Figuren alle ähnlich gekleidet sind, mag sogar eine Familie übertrumpfen.

Mit PHEXENS GUNST - DAS SPIEL AM SPIELTISCH

Um die oben angeführten Spiele in Ihrer Runde zu verwirklichen, empfiehlt es sich durchaus, zumindest die eine oder andere Runde detailliert zu simulieren. Lassen Sie die Spieler selbst Wetten erfinden oder die Würfel in die Hand nehmen. Ziel sollte nicht die plumpe Ermittlung der Gewinne sein, sondern die spannende Interaktion zwischen den einzelnen Wettteilnehmern sowie die Darstellung ihres persönlichen Spielstils, ihrer Ängste und Leidenschaften. Bemühen Sie sich daher um eine plastische Beschreibung der Gegner und geben Sie jenen Spielern, deren Helden sich vom Glücksspiel fernhalten, die Möglichkeit, sich in der Gestalt anderer Figuren zu beteiligen. Beim Boltan sollte auf die Verwendung irdischer Pokerkarten verzichtet werden. Viel stimmungsvoller ist eine Beschreibung des Blattes und die Gelegenheit, seine Kombination möglichst überzeugend 'anzupreisen' (schöne und extravagante Ideen wie ausschweifende Zahlenmystik sollten auf jeden Fall belohnt werden).

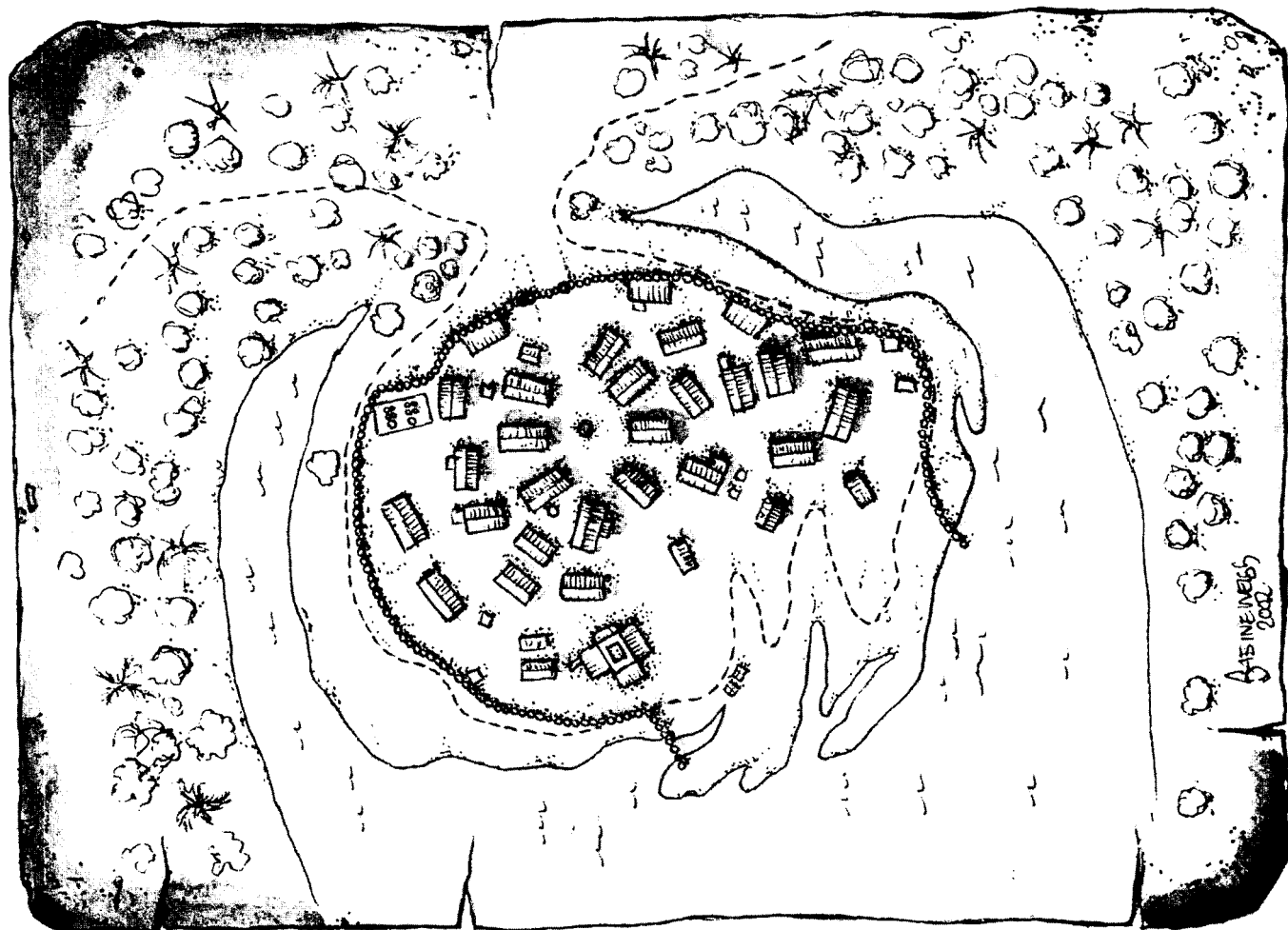
Soll dagegen der Erfolg längerer Spiele ermittelt werden, sollte jeder Spieler eine IN-Probe pro Stunde ablegen, um das rechte Gespür zu beweisen, wann man die Einsätze in die Höhe treiben, sich zurückhalten oder gar aussteigen sollte. Wer nicht ohnehin angeborenes GLÜCK IM SPIEL hat, ist gänzlich auf Phexens Gunst angewiesen — diese liegt im meisterlichen Ermessen und kann die Probe um bis zu fünf Punkte erleichtern. GOLDGIER gilt in voller Höhe als Malus (halbiert nacheinander gelungenen *Selbstbeherrschungs*-Probe + GOLDGIER). Doch auch andere Laster werden am Spieltisch offenbar: ABERGLAUBE macht sich vor allem in Form von Talismanen und Zahlenmystik bemerkbar (ob das spieltechnische Auswirkungen hat, liegt beim Meister), JÄHZORN entlädt sich vor allem nach einer Pechsträhne oder bei Falschspielern, eine gelungene Probe auf SPIELSUCHT (eine mögliche Schlechte Eigenschaft im Wert von 1 GP je 2 Punkte) oder den halben Wert von NEUGIER hindert den Spieler für eine weitere Stunde am Aussteigen. Andererseits bringen die Talente *Rechnen* (bei Würfelspielen) und *Menschenkenntnis* (bei Boltan) einen Bonus von einem Punkt je zwei Punkte über TaW 10.

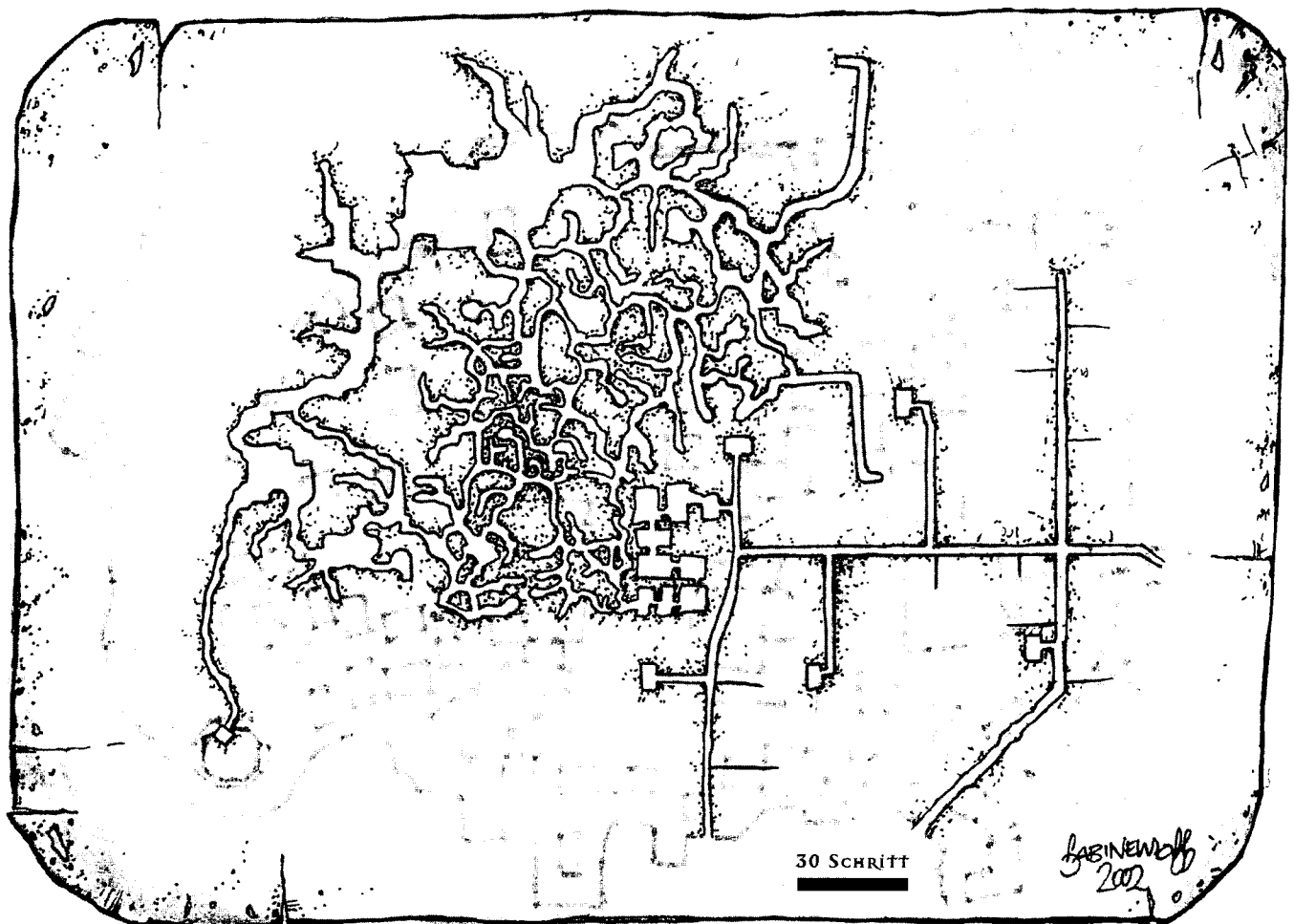
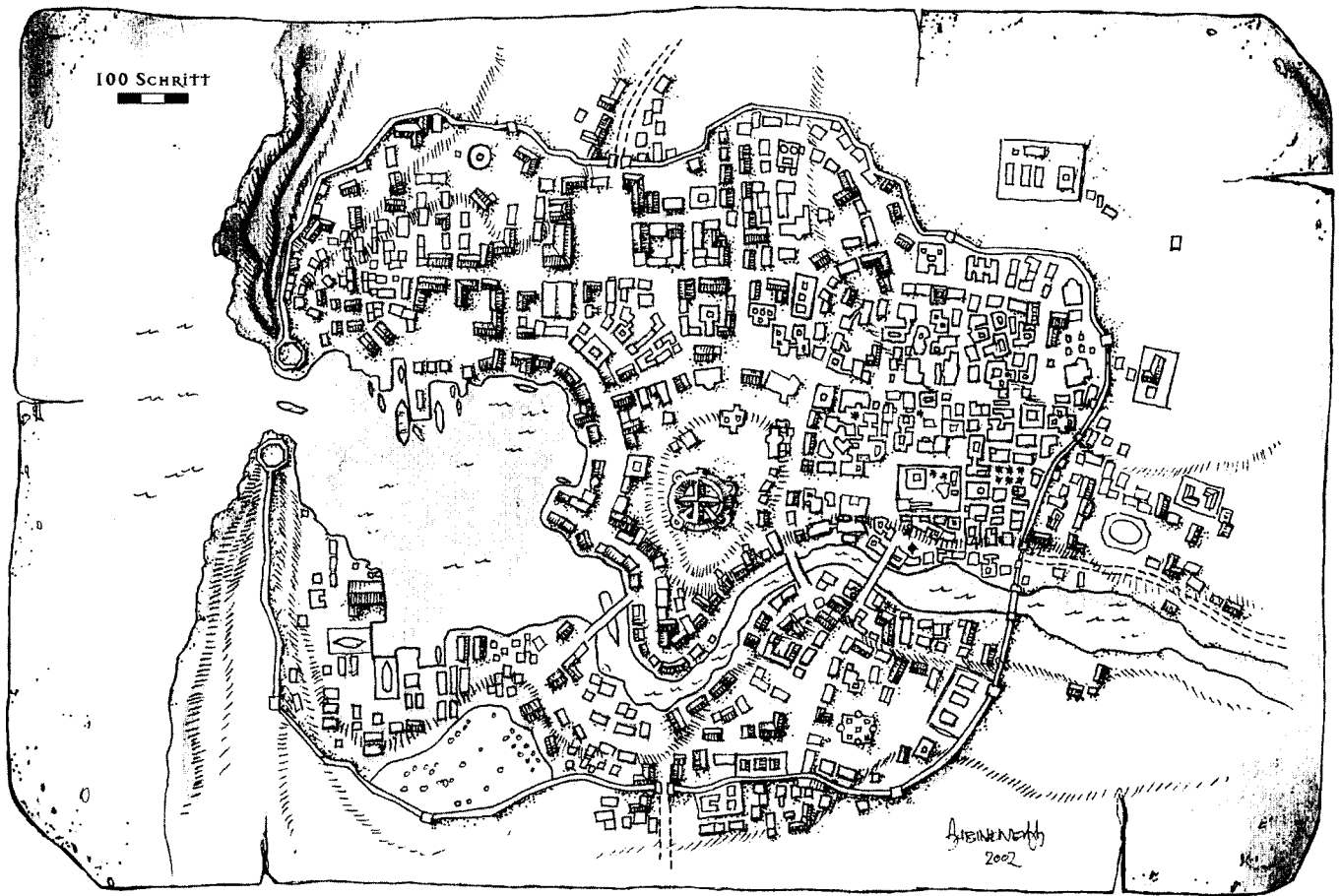


Höchstwetter Oberster Kadi,

Eure Ungerechtigkeiten schmöhen die Himmlischen. Nun tun wir es wie ihr und halten einen Unschuldigen fest. So ihr Euren Gladiatoren Horkon wieder kämpfen lassen wollt, müsst ihr freilassen den bei euch eingekerkerten Alrigio Chermendez, unseren Freund. Wenn er bis zum Sonnenuntergang des nächsten Tages die Great Chahop als freier Mann verlassen darf, soll bis zum darauf folgenden Sonnenaufgang Horkon wieder Euch gehören. Tut es!

die Freunde der Gerechtigkeit





AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

DIE HERREN VON CHORHOP

VON ANTON WESTE

Chorhop, die wilde Hafenstadt an der Südwestküste, ist ein Paradies für Spieler. Sei es mit den Boltankarten in der Hand, sei mit dem Würfelbecher, seien es die wilden Gladiatorenkämpfe in den staubigen Arenen: Phex ist immer mit den Glücklichen – und oft genug auch mit den Geschicktesten. Der Höhepunkt aller Spieleidenschaft ist aber gekommen, wenn einmal im Jahr die wichtigsten Ämter der Stadtregierung per Lotterie vergeben werden. Dann strömen sie von überall herbei: die Reichen und Mächtigen, die es sich sogar leisten können, mehrere Lose zu kaufen; die Armen und Verlorenen, die ihre eigene Freiheit aufs Spiel setzen, weil sie sowieso nichts mehr zu verlieren haben, die Glücksritter, die eigentlich nur die Spannung einer solchen Lotterie lieben – und vielleicht auch einmal eine Heldengruppe, die es hierher verschlagen hat ...

Die Herren von Chorhop bietet Hintergrund für eine Heldengruppe, die sich ein Jahr lang in der Stadt des Glücksspiels, der Bestechung und des Sklavenhandels aufhält. Ein Held schlüpft dabei selbst in die Rolle eines Stadtherren, mit all seinen Privilegien und Möglichkeiten, aber auch mit allen Zwängen und Gefahren, die an einem solchen Amt hängen. Ohne die Hilfe seiner Gefährten wird er dieses Jahr kaum überstehen ...

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die *Basisregeln des Schwarzen Auges*; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis der Boxen *Schwerter und Helden* und *Al'Anfa und der tiefe Süden* ist für den Meister hilfreich, aber nicht erforderlich.



DAS SCHWARZE AUGES und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright ©2002 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath,
H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer.

ISBN 3-89064-372-8

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 114

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
HOCH / MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)
ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN

ORT UND ZEIT
CHORHOP,
AB ETWA 1023 / 30 HAL

