

Rachengold

Ein Splittermond-Abenteuer von Damian Windau

Stichworte zum Abenteuer: Ein verschollener Unschuldsbeweis, Tauchen in der Kristallsee, das große Fischerfest, ein verräterischer Vetter und Echsen-Medizin.

Spielorte: Tiakabir, Kristallsee, Bilhantir

Zeit: 991 LZ

Helden: 4-5 Helden

Erfahrung: 1. Heldengrad

Schwierigkeit: Spieler & Meister: mittel

„Mein geliebter Aysan, sechs Mondläufe ist es nun her, dass wir uns zuletzt sahen, und den Ausblick auf den Monduntergang an den malerischen Klippen Bilhantirs genossen. Obwohl ich mich mit jeder Faser meines Körpers nach dir verzehre, weiß ich, dass ich erst meine traurige Pflicht erfüllen muss, bevor wir uns wieder sehen können. Ich wünschte, die Zeit würde schneller vergehen!“
- Eine Frau namens Hedera in einem Brief an ihren Geliebten.

Das Abenteuer **Rachengold** (Alternativ-Titel: **Flaschenpost**) führt die Helden in das farukanische Shahirat Pashtar, genauer gesagt in die Küstenstadt Tiakabir, von wo aus sie sich im Auftrag eines Delikatessenhändlers auf die verzweifelnde Suche nach einem Beweis für seine Unschuld machen, die sie in bisher unerforschte Gewässer führt. Dabei geraten sie zwischen mehrere Fronten, denen zu enttrinnen Geschick erfordern wird.

Was bisher geschah

Vor ungefähr 32 Jahren erblickte der Sohn eines erfolgreichen farukanischen Gewürzhändlers und einer mertalischen Diplomatin aus Aylantha das Licht der Welt. Als Einzelkind und noch dazu eines mit wohlhabenden Eltern, verbrachte er eine behütete Kindheit, bereiste alle Shahirate Farukans und später auch noch viele andere Orte. Im Laufe der Jahre wuchs er zu einem jungen Mann heran, der immer wieder sein großes Geschick im Verkauf und seinen besonderen Spürsinn für gute Gelegenheiten unter Beweis stellte. Niemand zweifelte daran, dass er einst das Familienunternehmen übernehmen würde, was dann auch geschah. Manche Familienmitglieder hielten sich jedoch für bessere Kandidaten, aber leider waren ihnen die Hände gebunden, denn die farukanische Tradition des Bay't-Nisad besagt, dass einem Nachfolger drei Jahre Zeit gegeben werden, um sich zu beweisen und zu trauern, denn aus drei Wunden blutete Nigali einst das Wasser der Meere. In dieser Zeit genießt der Nachfolger eine traditionelle, eingeschränkte Immunität gegenüber rechtlicher Ansprüche an seine Ehre. Für *Baihlo ay-Nesid* liegt der Tod seines Vaters und der Beginn der Bay't-Nisad nun drei Jahre und einen Monat zurück. Grund genug für seinen Vetter *Sebud ay-Nesid*, die Übernahme von Baihlos gewinnträchtigem Delikatessenhandel zu planen. Es gelang ihm, mehrere Familienmitglieder, die alle gern etwas vom Kuchen abhaben wollen, in eine Intrige einzuspannen, die in einer Klage gegen Baihlo wegen Erbschleicherei resultierte. Sebud spielt dabei der Umstand in die Hände, dass Baihlos Mutter Hedera, als sein Vater Aysan sie der Familie vorstellte, bereits hochschwanger war, wofür es zahlreiche Zeugen gibt. Der Verdacht, dass er gar nicht der Sohn seines Vaters ist, ist also zumindest denkbar und zu Baihlos Pech sind die beiden, die glaubhaft Gegenteiliges bezeugen könnten, seine Eltern, bereits verstorben. Seine letzte Hoffnung stellen die Helden dar, die irgendwie beweisen müssen, dass seine Eltern sich bereits vor dem Nebelmond des Jahres 959 LZ kannten – und dafür hat er nur einen Monat Zeit!

Was noch geschehen wird

Für die Helden beginnt das Abenteuer in Tiakabir, wo sie von Baihlo ay-Nesid angeworben werden, um seine Unschuld zu beweisen. Gleichzeitig will Sebud, der einen Spion bei Baihlo eingeschleust hat – niemand geringerer als dessen Sekretär Muntab –, dies unbedingt verhindern, lässt die Helden auf Schritt und Tritt verfolgen und wird nicht lange zögern, um etwaige Fortschritte zunichte zu machen.

Mittels Baihlos Informationen kommen die Helden in der Bibliothek von Tiakabir sowie bei dessen Bewohnern schnell auf die Spur eines alten Handelsschiffs, das vor vielen Jahren auf dem Weg von Aylantha nach Tiakabir kurz vor der farukanischen Küste sank. Nachdem weitere Nachforschungen die ungefähren Koordinaten des Wracks zutage gefördert haben, werden die Helden, während Sebuds Mittelsmänner ihnen stetig versuchen, das Leben schwer zu machen, nach einem kurzen Tauchgang am Grunde der Kristallsee fündig. Sie müssen jedoch feststellen, dass das Wrack bereits vollständig geplündert worden ist. Allerdings finden sie Hinweise darauf, dass hier keine Menschen am Werk waren und können einer Spur aus Beutestücken folgen. Zugleich können sie Hinweisen nachgehen, die sie zu einem kleinen Fischerdorf führen, wo sie sich erstmals mit den Häschern Sebuds messen müssen, aber wertvolle Informationen für ihre weitere Reise finden können. Wieder unter Wasser gelangen die Helden dann auf die Spur eines uralten Wesens, das in der Kristallsee sein Unwesen treibt. Sie stehen nun vor der Wahl, sich dem Untier im Kampf zu stellen oder einen friedlichen Weg einzuschlagen. Erneut führt der Weg die Helden nach Tiakabir, um die Spur eines jungen Taugenichts aufzunehmen, um an das Erbe dessen Vaters zu gelangen. Auf die eine oder andere Weise gelangen die Helden aber (hoffentlich) an genügend Beweismittel, um Baihlos Unschuld zu beweisen.

Die Helden

Rachengold kann mit allen Helden gespielt werden. Baihlo ist in seiner Verzweiflung wahrlich nicht wählerisch, und solange er den Eindruck hat, dass die Helden wissen, was sie tun, wird er ihre Hilfe dankbar annehmen. Klassische Zauberer können hier genauso glänzen wie Söldner, Priester oder Schriftgelehrte. Einzig reine Natur-Charaktere können sich während der Stadt-Szenen vielleicht ein wenig deplatziert fühlen.

Hinein ins Abenteuer

Anwerbung

Beginnen kann **Rachengold** in einer beliebigen Stadt in Farukan. In einem Aushang wirbt der bekannte pashtarische Delikatessenhändler Baihlo ay-Nesid Abenteurer an, die sich für ihn auf Schatzsuche begeben. Die Helden können auch vorher schon vom Angriff auf die Ehre des bekannten Händlers erfahren haben – so etwas spricht sich schließlich herum. Wenn die Helden sich schon einen gewissen Ruf erarbeitet haben oder sogar schon in Tiakabir gewesen sind, kann Baihlo die Helden auch direkt anschreiben – oder sie von einigen Sklaven suchen lassen.

Auf zum Händler

Tiakabir ist eine pulsierende Hafenstadt, die vollständig den Gesetzen des Handels folgt. Hier

bekommt jeder alles... für den richtigen Betrag, versteht sich. Zögern Sie also nicht, die Helden zur Kasse zu bitten, wenn sie versuchen, sich zu Baihlo durchzufragen. Natürlich kann praktisch jeder mit Rang und Namen den Weg zu seinem riesigen Hauptkontor beschreiben, aber nur die selbstlosesten von ihnen werden dies umsonst tun – vor allem dann nicht, wenn den Helden anzusehen ist, dass sie nicht von dort kommen. Ansonsten sollte es aber auch kein Problem sein, den Handelsdistrikt zu finden und sich dort nach dem Wappen umzuschauen, das auch auf dem Aushang prangte: Eine Flasche Wein auf der linken und einigen Weintrauben auf der rechten Seite, dazwischen ein Anker. Haben die Helden das Haus erst einmal gefunden, offenbart sich ihnen die folgende Szene.

In prachtvollem weiß getünchten Stein präsentiert sich euch der monumentale Hauptkontor Baihlos. Horden von Sklaven, zumeist Keshabid, laufen schwer beladen über den Vorplatz und wirken dabei so beschäftigt, dass sie beinahe schon an ein Bienenvolk erinnern, das seinen Stock umschwirrt. Sobald ihr euch dem Gebäude nähert, materialisiert aus einem der Schatten ein hochgewachsener Mann mit weißem Haar und fragt Euch höflich nach Eurem Begehren.

Nachdem die Helden sich vorgestellt und ihr Anliegen geschildert haben, zögert der Diener nicht, sie unmittelbar zu den Räumlichkeiten seines Herren zu geleiten. Dafür müssen sie zuerst den Kontor betreten und drinnen einer schmalen Treppe nach oben auf eine Galerie folgen. Nachdem der Diener höflich an der massiven Holztür angeklopft hat, erklingt von drinnen ein herrisches 'Herein!' und die Helden können ihrem Auftraggeber in dessen mit Bücherregalen vollgestopften Arbeitszimmer gegenüber treten.

Hinter einem Schreibtisch, der mit zahlreichen Pergamenten, Büchern, einer dampfenden Kanne und sonstigem Krimskrams übersät ist, sitzt eine eher rundliche Gestalt, deren pompöse Kleidung ihn unmissverständlich als den Hausherrn auszeichnet kennzeichnet, offenbar schwer unter seiner derzeitigen Situation leidend. Neben ihm steht ein adrett gekleideter, gertenschlanker Farukaner, der ihm offenbar gerade einige Pergamente gereicht hat und euch mit unverhohlener Neugier beobachtet. Aus geröteten Augen und mit einer schlaffen Handbewegung weist der Hausherr euch zu den Stühlen, die auf der euch zugewandten Seite des Schreibtisches stehen. „Salam, meine Freunde. Ich freue mich, dass ihr gekommen seid. Bitte, setzt Euch doch. Etwas Tee?“

Im Gespräch mit Baihlo wird den Helden schnell klar, dass 'Schatzuche' vielleicht das richtige Wort für das ist, um was er die Helden bitten möchte. Er erklärt ihnen seine missliche Lage in allen Einzelheiten – schließlich scheint ohnehin ganz Farukan darüber informiert zu sein – und bittet die Helden eindringlich um ihre Mithilfe. Als materielle Belohnung verspricht er den Helden bei Lösung des Problems die beträchtliche Menge von 200 Lunaren, zusätzlich zu der ideellen Belohnung, einen Unschuldigen vor einem ungerechten Urteil bewahrt zu haben. Er weist sie jedoch auch in aller Deutlichkeit darauf hin, dass sein Vetter Sebud alles daran setzen wird, den Erfolg der Mission zu verhindern. Sollten die Helden so abgebrüht sein und vorschlagen, direkt die Wurzel des Problems anzugehen und den Vetter aus dem Weg zu räumen wird Baihlo sich geschockt zeigen und betonen, dass er keine gewaltsame Lösung wünscht. Lieber würde er nach Baghatir gehen als das Blut eines Familienmitglieds zu vergießen. Sollten die Helden zustimmen, informiert Baihlo sie noch darüber, dass seine Eltern sich gegenseitig ständig Briefe geschrieben haben, wenn sie in ihrer jeweiligen Heimat von dem anderen getrennt waren. Wenn die Helden einen solchen aus dem fraglichen Zeitraum auftreiben könnten, wäre das schon eine große Hilfe – diejenigen, die ihm selbst noch geblieben waren, fielen leider kürzlich einem verdächtigen Brand zum Opfer. Außerdem nennt er ihnen noch den Namen eines alten Freundes seines Vaters, *Shabid el-Nesrid*, der mehr über ihn wusste als sonst irgendjemand, sowie dessen Adresse. Er betont jedoch auch, dass er so viele Beweismittel wie möglich braucht, um die Klage abzuwehren und weist sie auf den knappen Zeitplan hin – er selbst ist wegen seiner Geschäfte leider unabkömmlich. Aus diesem Grund soll von nun an auch sein Sekretär *Muntab al-Sali* für sie der Ansprechpartner in

dieser Angelegenheit sein.

Kapitel I – Nachforschungen

Wie genau die Helden ab jetzt vorgehen und mit welcher Spur die Helden sich zuerst beschäftigen wollen – oder gar mit beiden zugleich – liegt völlig in ihren Händen. Vermutlich werden die Helden entweder zunächst den von Baihlo vorgeschlagenen Shabid aufsuchen oder sich nach verlorengegangenen Briefen erkundigen – beides hat Vor- und Nachteile, denn die Helden wissen zu diesem Zeitpunkt noch nicht, dass ihr Gespräch mit Baihlo keineswegs so vertraulich war, wie sie glauben. Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass sie zuerst ein Treffen mit Shabid in die Wege leiten.

Der beste Freund

Shabid el-Nesrid ist dank der Beschreibung Baihlos sehr leicht zu finden. Es handelt sich bei ihm um den amtierenden Hafenmeister Tiakabirs. Obwohl er als solcher natürlich ein vielbeschäftigter Mann ist, nimmt er sich in seinen Räumlichkeiten in der Hafenkommantur normalerweise gerne ein paar Minuten Zeit für Freunde seines besten Freundes. Falls die Helden sich mit diesem Gespräch jedoch Zeit lassen (zum Beispiel weil sie erst nach Hinweisen auf verlorengegangene Briefe suchen), wird Sebud versucht haben, Shabid zu bestechen, unter Druck zu setzen oder ihn gar durch die Mangel nehmen zu lassen, um ihn daran zu hindern, den Helden irgendetwas zu erzählen. In diesem Fall wird Shabid deutlich weniger hilfsbereit sein und muss durch gutes Zureden oder andere Überzeugungsmittel erst dazu gebracht werden – zum Beispiel durch eine Probe auf **Redegewandtheit** gegen eine Schwierigkeit von 25, modifiziert um +2, weil die Helden Freunde von Aysan sind.

Wenn es den Helden gelungen ist, das Eis zu brechen (als richtiger Pashtari wird er von den Helden natürlich so oder so einige Münzen verlangen), entwickelt der große und hühnenhafte, aber absolut friedfertige Shabid sich zu einer wahren Plaudertasche. Nur zu gern schwelgt er in Erinnerungen an Aysan und seine Frau Hedera. Jedoch hat ihn der Tod seines besten Freundes sehr mitgenommen, weswegen die Helden ein wenig Vorsicht an den Tag legen sollten, schließlich sind sie völlig auf Shabids Wohlwollen angewiesen. Schließlich können sie von ihm jedoch folgende Informationen erlangen:

(* Aysan und Hedera trafen sich zum ersten Mal in dem kleinen Dorf Bilhantir, das an den südlichen Ausläufern des Quaflaban-Gebirges liegt.

(* Wenn Hedera ihren diplomatischen Pflichten in Aylantha nachgehen musste, schrieben sie sich gegenseitig schnulzige Liebesbriefe (bei denen er dem unromantischen Aysan immer helfen musste), die per Schiff über die Kristallsee transportiert wurden.

(* Angeblich haben die beiden sich von einem einheimischen Künstler malen lassen, als sie in Bilhantir waren. Das Bild hat Shabid aber nie zu Gesicht bekommen.

Die Bibliothek

Die Helden könnten auf die Idee kommen – sowohl mit als auch ohne die Auskunft von Shabid – die örtliche Bibliothek aufzusuchen, um dort zum Beispiel nach Schiffsrouten von Aylantha nach Tiakabir zu suchen, oder gar direkt nach Schiffen, die im fraglichen Zeitraum gefahren sind. Auch hier gilt: Falls die Helden sich mit dem Bibliotheksbesuch Zeit lassen, kann Sebud (der unmittelbar nach der Anwerbung von Muntab informiert wurde) hier Vorkehrungen getroffen haben, zum Beispiel kann er die entsprechenden Bücher unzugänglich gemacht oder den zuständigen Bibliothekar bestochen haben, damit er sie versteckt. Er wird aber wohl nicht so weit gehen, die Bücher zu entwenden oder gar zu beschädigen, denn zu diesem Zeitpunkt geht es ihm noch darum, die Helden zu entmutigen und einzuschüchtern. Ansonsten können die entsprechenden Helden eine

erweiterte **Geschichte und Mythen**-Probe gegen 25 (2 Stunden, 4 FP) ablegen. Bedenken Sie, dass die Schwierigkeit auch höher sein kann, wenn Sebud Zeit hatte, Vorkehrungen zu treffen und dass Helden mit der Meisterschaft (I) *Büchernarr* den benötigten Zeitraum halbieren. Bei Erfolg können die Helden Folgendes erfahren:

(*) Im fraglichen Zeitraum zwischen Saatmond und Nebelmond 959 LZ gab es mehrere Schiffe, die die Route von Aylantha nach Tiakabir nahmen und Briefe transportieren, aber nur auf einem Schiff wurde ein Brief mit dem diplomatischen Siegel des Mertalischen Städtebundes transportiert, auf der *Ay'san*, der „Pfaufenfeder“ (laut Archibald Saatfeins *Großem Schiffsverzeichnisverzeichnis*).

(*) Diese sank jedoch, bevor sie Tiakabir erreichen konnte – alle dreiundvierzig Besatzungsmitglieder kamen dabei ums Leben. In *Die größten Schiffsunglücke unserer Zeit* ist nachzulesen, dass das Schiff wegen der vielen Klippen nahe der Quaflaban-Berge bisher nicht gehoben werden konnte und dass seltsamerweise bisher nirgendwo Teile der Ladung aufgetaucht sind – dabei bietet sich die küstennahe Position für Plünderer geradezu an.

(*) Der Kapitän der *Ay'san* hieß Ralar Sturli.

(*) In *Bedeutende Schiffswracks und ihre Positionen* von einem gewissen Sarro Kezquar ist die ungefähre Position des Wracks kurz vor der westlichen Spitze der Pashtar-Landzunge eingezeichnet:



Kapitel II - Auf nassen Spuren

Der Umstand, dass die Ay'san noch immer unberührt auf dem Grund der Kristallsee zu ruhen scheint, legt die Vermutung nahe, dass der gesuchte Brief sich noch im Laderaum des Schiffes befindet. Die Helden könnten also den Plan fassen, das Schiffswrack zu durchsuchen. Alternativ (oder parallel) bietet das Dorf Bilhantir eine weitere Möglichkeit für Nachforschungen. In welcher Reihenfolge die Helden diese Spuren verfolgen, ist völlig ihnen überlassen. Für Sie als Spielleiter ist jetzt aber der geeignete Zeitpunkt, die Spieler spüren zu lassen, dass sie verfolgt werden. Verdächtige Gestalten, die sie aus dem Halbschatten heraus beobachten, „Unglücke“, die ihnen nicht ganz zufällig zustoßen und missmutige Blicke von Fremden vermitteln genau das richtige Gefühl – denken Sie aber daran, es damit nicht zu übertreiben, um die Charaktere nicht paranoid werden zu lassen. Wie schon angedeutet geht es Sebud an dieser Stelle erst Mal nur darum, die Helden mit psychologischen Tricks zur Aufgabe zu bewegen.

Ein nasses Grab

Die in *Bedeutende Schiffswracks und ihre Positionen* verzeichnete Stelle ist aufgrund der Klippen nicht gut schiffbar. Die Helden sollten also ein Fischerboot (nebst dazugehörigem Fischer) chartern, was sie 15 Telar pro Person kostet und in einer Reisedauer von gut 12 Stunden resultiert. Wenn sie nur ein Boot mieten wollen, etwa weil sie lieber keine Zeugen haben wollen, kostet sie das nur 10 Telar pro Person – dafür müssen die Helden eine erweiterte **Seefahrt**-Probe gegen 20 (6 Stunden, 4 FP) ablegen. Alternativ können die Helden auch ein größeres (und schnelleres) Schiff chartern, das sie in der Nähe mit einem Beiboot zu Wasser lässt, allerdings zu einem erheblich höheren Preis (50 Telar pro Person und mehr), dafür kann es die entsprechende Stelle in sechs Stunden erreichen. Als dritte und kostengünstigste Möglichkeit können sich die Helden auch auf dem Landweg an den Quaflaban-Bergen vorbei zur Küste begeben und in einem der Dörfer ein Fischerboot chartern – dies würde sie jedoch je nach Transportmittel eine Woche (zu Fuß) oder drei Tage (zu Pferd) kosten – dafür benötigen sie in diesem Fall von der Küste zum Wrack nur noch zwei Stunden. Wenn die Helden vor Ort sind, präsentiert sich ihnen, wie schon angekündigt, die zerklüftete Rifflandschaft West-Pashtars. Nun heißt es: Hinab ins kühle Nass!

Tauchgang

Um zum Wrack der Ay'san hinab zu tauchen, muss den Helden eine erweiterte **Schwimmen**-Probe gegen 20 (Dauer einer Bewegung, 3 FP) gelingen. Bitte beachten Sie, dass ein Held nur maximal so häufig würfeln darf wie die Summe der beiden betroffenen Attribute (in diesem Fall: Konstitution + Stärke) – wenn der Held bis dahin nicht die nötigen Fortschrittspunkte gesammelt hat, beginnt er zu ersticken. Beachten Sie ferner, dass der Grad 3-Zauber *Wasseratmung* (Regelwerk, S. 251) dies verhindert. Bei Helden mit schwerer (Aus-)rüstung sollten Sie die Probe zusätzlich nach eigenem Gutdünken modifizieren.

Wenn es einem oder mehreren Helden gelingt, zum Wrack hinab zu tauchen, offenbart sich ihnen eine erstaunlich unversehrte Kogge etwas größerer Bauart. Sie hat in einer Tiefe von etwa zehn Metern auf einem Riff aufgesetzt und das riesige klaffende Loch in der Unterseite ist zugleich die einzige große Beschädigung des Schiffes als auch ganz eindeutig der Grund des Sinkens. An dieser Stelle sollten Sie von den hinabgetauchten Helden zwei einfache **Wahrnehmung**-Probe verlangen – eine gegen 20 und eine gegen 25. Als Alternative zur ersten Wahrnehmungsprobe kann auch eine **Naturkunde**-Probe (gegen die selbe Schwierigkeit) gewürfelt werden.

Helden ohne Schwimmen-Fertigkeit

Sollten Sie sich in der Situation befinden, dass keiner der Helden einen entsprechend hohen Schwimmen-Wert besitzt, müssen Sie improvisieren. Zum Beispiel wäre es möglich, dass die Helden den angeheuerteten Fischer dazu bringen können, für sie zu tauchen und ihnen nachher zu berichten, was er gefunden hat. Oder sie könnten in Tiakabir jemanden anheuern, der es kann. Wenn alle Stricke reißen kann ihnen auch Muntab, wenn sie ihn um Hilfe bitten, jemanden vermitteln, der den o.g. Spruch beherrscht.

Wahrnehmung/Naturkunde (20)

Dort hat die Ay'san sich zur letzten Ruhe gebettet. Doch was ist das eigentlich für ein seltsames Loch, das dort in die Unterseite geschlagen wurde? Wenn man es recht betrachtet, erinnern die Ränder schon sehr stark an die Abdrücke von Krallen. Von wirklich, wirklich großen Krallen ...

Wahrnehmung (25)

Da! Da unten glänzt doch 'was! Von Schlamm und Steinen halb verdeckt können deine Finger ein längliches, golden schimmerndes Objekt hervor holen. Ein Fernrohr! Etwas scheint eingraviert worden zu sein: *R.S.* Und da ist noch mehr. Als du den Meeresgrund absuchst, erkennst du immer mehr golden schimmernde Dinge, die beinahe so etwas wie eine Spur zu legen scheinen ...

Leider stellen die Helden bei näherer Betrachtung des Schiffswracks fest, dass dieses komplett ausgeräumt wurde – sich hier also auch keine verschollenen Briefe mehr finden lassen. Ob sie der auf dem Meeresgrund scheinbar gelegten Spur aus schimmernden Gegenständen unmittelbar folgen wollen oder nicht, liegt wiederum ganz bei den Helden.

Kapitel III – Rachengold



In der Höhle des Löwen

Vor euch öffnet sich eine gewaltige unterirdische Höhle. Bereits als ihr durch den schmalen Zugang getaucht seid, bemerkt ihr einen fauligen Gestank. Ob diese von den zahlreichen herumliegenden menschlichen Überresten stammen, oder vom Atem der riesigen Wasserschlange, die sich dort, im Zentrum der Kaverne um einen riesigen Haufen aus Gold und Edelsteinen schlängelt, könnt ihr nicht sagen. Kaum dass ihr die Höhle betreten habt, knurrt und zischelt sie euch entgegen. Es mag euch täuschen, aber das Tier scheint ernsthafte Schmerzen zu haben.

Wenn die Helden beschließen, der Spur auf dem Meeresgrund zu folgen, gelangen sie sehr bald zu einer Felswand, an der die Spur unvermittelt endet. Mittels einer einfachen **Wahrnehmung**-Probe gegen 20 können die Helden den Zugang in einer riesige Kaverne entdecken. Das weitere Vorgehen der Helden wird einen nicht geringen Einfluss darauf haben, ob sie am Ende Erfolg haben. Sollten die Spieler dazu tendieren, die Wasserschlange anzugreifen, betonen Sie als Spielleiter ruhig noch einmal die riesigen Ausmaße des Tiers und schenken Sie dabei vor allem den messerscharfen Klauen und Zähnen mehr Beachtung als notwendig. Die Wasserschlange ist für eine Gruppe des Heldengrads I ein kaum zu bezwingender Gegner und dies sollten Sie den Spielern in aller Deutlichkeit klar zu machen versuchen. Falls die Spieler sich nicht davon abbringen lassen wollen, spielen sie die Wasserschlange in voller Konsequenz aus – was sehr wahrscheinlich den Tod sämtlicher Helden zur Folge hat: Nicht nur, dass die Schlange diese Höhle so gut kennt wie niemand sonst, die Helden müssen sich ihr sehr wahrscheinlich sogar schwimmend stellen, es sei denn, sie schaffen es bis zum Schatz des Drachens, aber selbst da verbessern sich ihre Chancen nicht merklich (auf rutschigen Münzen zu kämpfen wird sicherlich massive Einbußen mit sich bringen. Dazu kommt, dass einige Helden vor diesem Tauchgang auf die Idee gekommen sein könnten, sich von allzu schwerer Ausrüstung (wie Rüstung oder sperrigen Zweihandwaffen) zu trennen, womit sie auf etwaige Zweitwaffen zurückgreifen müssten. Kurz gesagt: Tun Sie Ihr Möglichstes, um die Spieler davon abzuhalten.

Wasserschlangen

Überall in den Gewässern Lorakis' kann man Wasserschlangen begegnen. Dabei handelt es sich um alte, drachenartige Wesen, erheblich gerissener als die eher tumben Sanddrachen, aber bei weitem nicht so schlau wie die Höheren Drachen. Weibchen sind vor allem in der Brutzeit extrem gefährlich, aber auch sonst ist die knapp zwanzig Meter lange Wasserschlange ein tödlicher Gegner.

Wasserschlange:

AUS	BEW	INT	KON	MSY	STÄ	VER	WIL
2	7	5	10	0	11	3	4
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
8	13	18	10	35	4	36	25

Waffen	Wert	Schaden	WGS	Reichw.	INI	Merkmale
Biss	21	4W6+6	14 Ticks	-	5-1W6	Durchdringung 3, Scharf 3
Klaue	27	3W6+5	11 Ticks	-	5-1W6	Wuchtig

Typus: Monster, Niederer Drache | **Monstergrad:** 4+/4 | **Fertigkeiten:** Schwimmen 19, Athletik

22, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 15, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 25 | **Meisterschaften:** Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 20], Vorstürmen); Heimlichkeit (I: Überraschungsangriff I), Zähigkeit (III: Schmerzwiderstand II) | **Merkmale:** Gift (Blut 3 / Bewusstlos / 5 Minuten), Kälteresistenz 3, Koloss 2 (Biss, Klaue), Resistenz gegen Wasserschaden 3, Schmerzresistenz, Unterwasserwesen, Verwundbarkeit gegen Feuerschaden | **Beute:** Gift (15 Lunare, *Alchemie* gg. 30), Schuppen (80 Lunare; *Jagdkunst* gg. 30)



Verhandlungen

Die Schlange kann Basargnomisch sprechen, doch jedes artikulierte Wort bereitet ihr große Schmerzen. Sie wird sich also kurz fassen. Wenn die Helden sich bereit erklären, mit dem Wesen zu verhandeln, erfahren sie, dass es schon seit geraumer Zeit an schrecklichen Halsschmerzen leidet. Es wäre bereit, jedem Helden ein Stück seiner Wahl aus dem Drachenschatz zu überlassen, wenn es ihnen gelänge, im Gegenzug die Halsschmerzen zu heilen. Was dafür notwendig ist, weiß die Schlange auch nicht. Behalten Sie bei den Verhandlungen im Hinterkopf, dass es sich um ein altes und sehr gerissenes Wesen handelt, das stets auf seinen eigenen Vorteil bedacht ist, das sich aber in einer bedauernden Situation befindet, in dem es Hilfe braucht.

Rückkehr an Land

Der nächste Schritt der Helden wird sie vermutlich zurück nach Tiakabir führen. Wie genau die Helden dieses Problem lösen wollen, liegt – erneut – völlig bei ihnen. Eine kurze (natürlich

entgeltliche) Nachfrage bei einem beliebigen Alchemisten wird zweifellos einige brauchbare Antworten zutage fördern. Im Prinzip sind Sie als Spielleiter hier völlig frei, welche Lösung Sie akzeptieren – denkbar ist Vieles, vom simplen Heiltrank (mindestens Qualität 3 und in drachengerechter Größe) bis hin zu speziellen übergroßen Lutschpastillen vom experimentierfreudigen Alchemisten nebenan. Gegebenenfalls sollten Sie von den Helden an dieser Stelle eine einfache **Naturkunde**-Probe gegen 22 verlangen, um den Helden zu erlauben, eine entsprechende Lösung zu entwickeln. Die Kostenfrage können sie an dieser Stelle, wie immer, getrost an Muntab übergeben.

Rückkehr zum Drachen

Wenn die Helden zur Höhle zurückgekehrt sind (vergessen Sie nicht die erweiterten **Schwimmen**-Proben) können sie der Wasserschlange die Medizin verabreichen und bekommen von dieser ohne zu Murren einen Teil des enormen Schatzes, den sie sich aussuchen dürfen. Lassen Sie die Spieler eine erweiterte **Wahrnehmung**-Probe gegen 25 (10 Minuten, 5 FP) würfeln, um zwischen all dem Gold, den Juwelen, den Schatzkisten und Plunder die schlichte Ledermappe mit den Briefen zu finden, von denen einer tatsächlich das mertalische Diplomatensiegel trägt. Was die restliche Belohnung des Drachen angeht haben Sie hier als Spielleiter die perfekte Gelegenheit, sich auszutoben – ein Drachenhort ist praktisch prädestiniert dafür, magische Artefakte aus längst vergangenen Zeitaltern zu beherbergen. Sehen Sie aber lieber davon ab, den Helden wertlosen Plunder als ultimatives Artefakt zu verkaufen, falls es in der Heldengruppe niemanden gibt, der magische Gegenstände identifizieren kann – es sei denn, Sie wissen genau, dass es Ihnen der entsprechende Spieler nicht krumm nimmt.

Kapitel IV - Bilhantir

In Bilhantir



Das Fischerfest

Das kleine Dorf, deren Bewohner vor allem vom Fischfang leben, liegt am südlichen Rand von Pashtar und ist von Tiakabir aus per Pferd in ungefähr drei Tagen. Wenn die Helden zu Fuß reisen wollen, müssen sie wegen der Überquerung des Quaflaban-Gebirges ungefähr eine Woche einplanen. Dort feiert man gerade das alljährliche Fischerfest zu Ehren Nigalis und lädt die Helden gerne ein, mit ihnen zu feiern. Wenn sie darauf bestehen, sofort mit den Nachforschungen zu beginnen, wird man sie an den Dorfältesten *Samonh* verweisen. Dieser ist aber gerade auf See und wird nicht vor dem nächsten Morgen zurück erwartet. Da das anstehende Fest viele Besucher von außerhalb in das Dorf gelockt hat, wird es für die Helden nicht ganz leicht, eine sichere Unterkunft für die Nacht zu finden – die einzig Schenke ist natürlich komplett ausgebucht. Wenn sie sich jedoch als großzügig erweisen, finden sich zweifellos Dorfbewohner, die die Helden bei sich zu Hause aufnehmen, zur Not auf dem Dachboden oder in der Scheune. Wenn die Helden an den Feierlichkeiten teilnehmen, könnte Folgendes passieren:

- (* Wenn einer der Helden besonders charismatisch und/oder attraktiv ist, könnte die frisch gekürte Fischkönigin, eine junge Frau namens *Bhadi*, diesen als ihren Gemahl auswählen. Traditionell werden dem Brautpaar einige exotische Muscheln zum Verzehr gereicht – nicht wenige von ihnen weisen eine aphrodisierende Wirkung auf. Nicht umsonst bekommt die Fischkönigin für das Fest ein eigenes Zelt etwas abseits des Festes.
- (* Einer der jungen Männer könnte, vom Alkoholkonsum beschwingt, eine Herausforderung gegen einen der Helden ausstoßen. Traditionell ist das Fischerfest aber ein Fest des Friedens, weshalb hier nur bis aufs erste Blut gekämpft werden sollte.
- (* Falls sich einer der Helden als ein Priester herausstellt, wird er von den neugierigen Dorfbewohnern wohl oder übel stundenlang mit Fragen gelöchert, insbesondere, wenn er eine Wassergottheit verehrt – auch solche aus fremden Kulturkreisen.

Der nächste Morgen

Am nächsten Morgen können die Helden sich endlich mit Samonh treffen. Dabei handelt es sich um einen Mann dragoreischer Abstammung, der sicher schon die Schwelle von achtzig Jahren überschritten hat. Er trägt einfache, warme Wollkleidung und ist fast blind, empfängt die Helden aber in seiner kleinen Hütte. Die Helden merken schnell, dass Samonh nicht besonders gesprächig ist – er tendiert dazu, eher den anderen zuzuhören als selbst etwas zu sagen. Wenn die Helden jedoch das Gespräch auf Aysan und Hedera lenken, wird der Alte sich nach einigem Grübeln an sie erinnern und sie als zauberhaftes Pärchen beschreiben. Versuchen die Helden, die Anwesenheit der beiden zeitlich einzugrenzen, wird Samonh auf die Dorfchroniken verweisen, die er damals noch gepflegt hatte, die aber wegen seiner schlechten Sehkraft seit einiger Zeit nicht mehr aktuell sind. Er führt die Helden ohne zu zögern in den benachbarten Schuppen, wo einige mit Pergamenten vollgestopfte Kisten auf sie warten – natürlich kann Samonh ihnen bei der Archivierung nicht behilflich sein.

Die Dorfchroniken

Die betreffenden Helden können mittels einer erweiterten **Geschichte und Mythen**-Probe gegen 25 (2 Stunden [mit *Büchernarr* eine Stunde], 5 FP) schließlich das den fraglichen Zeitraum betreffende Pergament zutage fördern. Dort wird vom Dorfchronisten (niemand geringerer als Samonh selbst) festgehalten, dass eine mertalische Diplomatin namens Hedera am 5. Tage des Saatmonds 959 LZ in Bilhantir zugegen war, nachdem ihr Schiff in der Bucht Schiffbruch erlitten hatte. Von der Anwesenheit eines Aysan al-Nesid steht dort allerdings nichts. Allerdings steht dort, dass die besagte Dame einen hiesigen Künstler mit einem Porträt beauftragte.

Das Porträt

Wenn die Helden Samonh auf das angeblich existierende Porträt hinweisen, wird er erneut einige Zeit grübeln, ihnen dann aber berichten können, dass es dieses Bild tatsächlich gegeben haben muss. Ein damaliger Bewohner des Dorfes, *Abu al-Silmay* habe es damals gezeichnet – es ist zu vermuten, dass er das Datum darauf verzeichnet hat. Dieser sei aber bedauerlicherweise vor einigen Jahren gestorben. Sein Sohn *Nasir al-Silmay* habe all seinen Besitz geerbt und sei damit nach Tiakabir in die große Stadt gegangen, um dort sein Glück zu suchen.

Eine unangenehme Überraschung

So gerne die Helden auch feiern wollen, irgendwann werden sie Bilhantir wieder verlassen müssen. Wohin auch immer ihr Weg sie verschlägt – dies ist der geeignete Zeitpunkt, um die Schurken endlich so richtig in Aktion treten zu lassen. Sebuds Schergen, die den Helden die ganze Zeit über an den Fersen geklebt haben, hatten während die Helden im Dorf Nachforschungen angestellt haben, genügend Zeit um sich vor dem Dorf zu verschanzen und darauf zu warten, dass sie es wieder verlassen. Diese angeheuerten Söldner schulden den Helden keine Erklärungen und werden, sobald sie sie aus ihren Verstecken heraus (Sträucher oder kleine Wälder, von denen man aus die Straße sehen kann) sehen können, sofort angreifen.

4-5 Söldner:

AUS	BEW	INT	KON	MSY	STÄ	VER	WIL
1	4	3	4	2	5	2	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	7	9	8	27	2	21	19

Waffen	Wert	Schaden	WGS	Reichw.	INI	Merkmale
Körper	13	1W6	8 Ticks	-	7-1W6	Stumpf
Leichte Armbrust	16	2W6+6	10 Ticks	25m	7-1W6	Durchdringung 4, Zweihändig
Streithammer	18	2W6+3	14 Ticks	-	7-1W6	Scharf 2, Vielseitig

Typus: Humanoid | **Monstergrad:** 2/1 | **Fertigkeiten:** Akrobatik 6, Athletik 9, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 6, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 14, Stärkungsmagie 13 | **Zauber:** Stärkung 0: Ausdauer stärken; I: Gehör stärken; II: Lebenskraft stärken | **Meisterschaften:** Hieb Waffen (I: Berseker, Vorstürmen; II: Schmetterschlag), Schusswaffen (I: Schnellschütze I), Zähigkeit (I: Starker Schildarm I*) | **Merkmale:** Taktiker | **Beute:** Leichte Armbrust (20 Lunare), Leichte Platte (25 Lunare), Rundschild (5 Lunare), Streithammer (16 Lunare)
Anmerkung: Wenn der Söldner ohne Schild kämpft, verringert sich seine Verteidigung um 2 Punkte, seine Werte in allen Fertigkeiten, in die BEW eingeht, erhöhen sich um 2 Punkte. Außerdem sinkt seine WGS mit dem Streithammer und dem Körper um 1 Punkt, während die GSW um 1 Punkt steigt. Sollte er mit seinem Schild eine Aktive Abwehr durchführen (Wert 17), erhält er bei Gelingen 2 zusätzliche EG.

Zurück nach Tiakabir

Haben die Helden die Söldner überwunden und den Weg zurück nach Tiakabir eingeschlagen, werden sie sich dort sehr wahrscheinlich auf die Suche nach Nasir al-Silmay machen. Die hat Erfolg, wenn den Helden eine einfache **Straßenkunde**-Probe gegen 25 gelingt. Beachten Sie hierbei, dass ein Held, der nicht aus Tiakabir kommt, einen Malus von 2 hinzunehmen hat, es sei denn, er besitzt die Meisterschaft (II) *Überall zu Hause* (Regelwerk, S. 132). Falls die Probe gelingen sollte, finden die Helden alsbald heraus, dass Nasir das Glück, das er in der großen Stadt gesucht hat, nicht fand. Stattdessen wurde er zu einem Bewohner der Straße, einer zwielfichtigen Gestalt, die sich mit allerlei Verbrechen über Wasser halten muss. Der gut zwanzig Jahre alte Junge hat sämtlichen Besitz seines toten Vaters natürlich längst verkauft. Gegen eine kleine Spende (oder indem die Helden ihn auf anderem Wege überzeugen) kann er sich jedoch sehr genau an das Gesicht des Käufers und dessen Namen erinnern – ein gewisser *'Sultan' Hasan al-Mahli* - einen bekannten, dekadenten Kunstmäzen in Tiakabir. Die Helden können sich nun entweder selbst auf die Suche nach Hasar machen oder, was wesentlich einfacher wäre, Muntab darüber in Kenntnis setzen, damit dieser die entsprechenden Hebel in Bewegung setzen und das Gemälde erstehen kann. Falls die Helden die Sache aber selbst in die Hand nehmen wollen, gibt es hier ein paar Ideen und Anregungen:

(* Ein Einbruch in Hasans großes Haus (und ein Diebstahl des Gemäldes) könnte mit einer Kombination von erweiterten **Heimlichkeit**-, **Schlösser und Fallen**- und **Akrobatik**-Proben (jeweils gegen die Wahrnehmung der Wachleute, oder gegen 20).

(* Die Helden könnten versuchen, das Gemälde zu kaufen – Hasan ist allerdings nicht dumm und wird hinterfragen, was für ein Interesse die Helden daran haben (eine vergleichende Probe auf **Redegewandtheit** wäre hier angebracht) und je nach Überzeugungskraft der Helden einen eher leicht übertriebenen oder völlig astronomischen Betrag fordern. Da er aber nicht weiß, was es mit den Personen auf dem Bild auf sich hat, wird er die Schlussfolgerung, dass es etwas mit Baihlo zu tun hat, wohl nicht ziehen können.

(* Wenn Sie es den Helden einfach machen wollen, könnten sie durch eine **Straßenkunde**-Probe gegen 30 modifiziert um -2 für stadt-fremde Helden) erfahren, dass der Eigentümer das Bild gar nicht mehr selbst hat, sondern es verschenkt hat, vielleicht an jemanden, der zu Baihlos Bekannten zählt.

Kapitel V – Ende gut, alles gut

Wenn die Helden das denken, haben Sie alles richtig (und sie die Rechnung ohne Sebud) gemacht. Nachdem sich jeder seinen Teil des Drachenschatzes nehmen durfte, wobei einer der Helden hoffentlich die Briefe an sich genommen hat, werden die Helden von Sebud persönlich und seinen Männern erwartet. Dieser ist ihnen inzwischen so weit auf den Fersen, dass er von ihrem Ausflug aufs offene Meer erfahren hat (wohin genau, weiß er nicht, wohl aber, dass sie früher oder später zurück zum Festland kommen müssen, und zwar genau dort hin, von wo sie sich das Fischerboot ausgeliehen haben ... um es wieder zurück zu bringen.). Am besten richten Sie es so ein, dass es Nacht ist, wenn die Helden wieder am Festland ankommen und nutzen Sie auch die Regeln für Hinterhalte (Regelwerk, S. 158) voll aus, wenn die Strauchdiebe nebst Sebud aus den dunklen Hafengassen gestürmt kommen und auf die Helden eindringen. Lassen Sie die Szene eines Endkampfes würdig sein.

5 Räuber:

AUS	BEW	INT	KON	MSY	STÄ	VER	WIL
2	2	3	2	1	3	2	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	7	7	6	18	0	16	16

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	8	1W6	5 Ticks	7-1W6	Stumpf
Streitkolben	9	1W6+5	9 Ticks	7-1W6	-

Typus: Humanoid | **Monstergrad:** 1/0- | **Fertigkeiten:** Akrobatik 5, Athletik 7, Entschlossenheit 5, Heimlichkeit 11, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 7, Stärkungsmagie 8 | **Zauber:** Stärkung 0: Ausdauer stärken; I: Gehör verbessern, Sicht verbessern | **Meisterschaften:** Heimlichkeit (I: Überraschungsangriff I) | **Merkmale:** Taktiker | **Beute:** Tuchrüstung (6 Lunare), Streitkolben (8 Lunare)

2 Räuberhauptmänner:

AUS	BEW	INT	KON	MSY	STÄ	VER	WIL
3	5	4	5	2	6	2	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	9	11	15	32	3	26	23

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	15	1W6	8 Ticks	6-1W6	Stumpf

Langschwert	22	1W6+4	11 Ticks	6-1W6	Scharf 2
-------------	----	-------	----------	-------	----------

Typus: Humanoid | **Monstergrad:** 3/2 | **Fertigkeiten:** Akrobatik 11, Anführen 13, Athletik 11, Entschlossenheit 11, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 18, Stärkungsmagie 14 | **Zauber:** Stärkung 0: Ausdauer stärken; I: Sicht verbessern; II: Eiserne Aura, Heilung stärken | **Meisterschaften:** Klingenwaffen (I: Ausfall, Verteidigungswirbel; II: Entwaffnen [Schwierigkeit 31], Gezielter Treffer); Anführen (I: Herausforderung, Sammeln); Zähigkeit (I: Rüstungsträger, Starker Schildarm I*; II: Rüstungsträger II, Schmerzwiderstand I) | **Merkmale:** Schmerzresistenz, Taktiker | **Beute:** Langschwert (10 Lunare), Schwere Platte (30 Lunare)

Sebud ay-Nesid wird den Kampf aus sicherer Entfernung beobachten und Fersengeld geben, sobald die Helden die Oberhand gewinnen. Ob es den Helden gelingt, ihn einzuholen und falls ja, was sie mit ihm anstellen, liegt allein an ihnen (und natürlich an Ihnen).

Der Verräter

Nachdem die Helden Sebuds Schergen niedergedrungen haben, wird dieser versuchen, zu retten was noch zu retten ist und sich mit Muntab treffen. Falls die Helden diesen mit dem Kauf des Gemäldes beauftragt haben, hat dieser nun ein wichtiges Beweisstück in Gewahrsam und kann es aus dem Weg räumen. Wenn die Helden bis dato noch nicht von alleine darauf gekommen sind, dass Sebud seine Informationen von Muntab erhält, kann dieser sie während der Konfrontation lautstark verhöhnen und Andeutungen in dieser Richtung fallen lassen, um sie darauf zu stoßen. Spätestens dann wird ihnen klar werden, dass die Zeit drängt, denn wenn Muntab das Gemälde zerstört, wird es außerordentlich schwer werden, den Fall zu gewinnen. Wenn die Helden gegenüber Muntab zu misstrauisch waren, um ihn mit dem Kauf des Gemäldes zu beauftragen und es stattdessen selbst besorgt haben sollten, ist die Situation nicht ganz so kritisch, aber auch in diesem Fall könnte Muntab von ihnen vom Versteck des Gemäldes erfahren haben und sich auf dem Weg dorthin befinden. So oder so wird es zur Konfrontation kommen, da er es eilig hat, wird Muntab versuchen, das Bild im Kamin im Gemeinschaftsraum des Kontors zu verbrennen. Er wird sich den Helden zwar im Kampf stellen, aber schon sehr bald aufgeben und alles gestehen.

Muntab al-Sali (nur kampfrelevante Werte):

AUS	BEW	INT	KON	MSY	STÄ	VER	WIL
2	2	3	2	3	2	4	4
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	7	5	6	9	0	12	12

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	6	1W6	5 Ticks	7-1W6	Stumpf

Typus: Humanoid | **Monstergrad:** 0-/0- | **Fertigkeiten:** Entschlossenheit 7, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 8 | **Merkmale:** Taktiker

Vor Gericht

Abhängig davon, wie viele Hinweise die Helden letztlich besorgt haben, wird die Klage gegen

Baihlo für nichtig erklärt oder sie bleibt weiter bestehen. Für das zuständige farukanische Gericht wird das gemalte Bild das stärkste Indiz darstellen. Wenn es den Helden gelungen ist, außerdem noch den Brief aus der Drachenhöhle zu bergen, wird das ausreichen – die Dorfchronik, die Hederas Anwesenheit verifiziert ist dann nur noch ein Bonus. Sollten die Helden aus irgendeinem Grund die Briefe aus der Drachenhöhle nicht geborgen haben, dafür aber die Dorfchronik, können Sie einen der Helden bitten, eine einfache **Redegewandtheit**-Probe gegen 32 würfeln lassen, um das Gericht doch noch zu überzeugen. Wenn sich das Gericht für Baihlo und gegen Sebud entscheidet, wird letzterer wegen Verleumdung nach Baghatir verbannt.

Der Mühe Lohn

Neben den versprochenen (insgesamt) 200 Lunaren, die der erleichterte Baihlo gerne bezahlt, erhalten die Helden jeweils 15 Erfahrungspunkte für das erfolgreiche Bestehen des Abenteuers.

Kapitel VI - Anhang

Personenensemble

Baihlo ay-Nesid

Baihlo ist ein Mann, dem man einen gewissen non-chalanten Lebensstil durchaus ansieht, vor allem um die Mitte herum. Für seine knapp 30 Jahre macht er doch einen eher abgehalfterten Eindruck, offenbar haben die letzten Jahre ihm übel mitgespielt. Sein schwarzes Haar hat bereits begonnen, sich zurückzuziehen und langsam aber sicher beginnen die weißen zu sprießen. Trotzdem versucht er, stets einen positiven Eindruck zu vermitteln und optimistisch zu wirken, was ihm bei seinem ersten Zusammentreffen mit den Helden aufgrund der existenzbedrohenden Situation sichtlich schwer fällt. Vom Charakter her ist er ein typischer Farukaner: Die Heiligkeit der eigenen Ehre ist ihm ins Blut übergegangen und die Familie ist ihm heilig. Umso entsetzter ist er, als er vom Verrat seines eigenen Veters (und zahlreichen von ihm bestochenen weiteren Familienmitgliedern) erfährt.

Muntab al-Sali

Muntab ist schon seit vielen Jahren ein scheinbar loyaler Mitarbeiter Baihlos – und war vorher schon Sekretär seines Vaters Aysan. Er ist knapp über vierzig Jahre alt, sieht aber eher wie fünfzig aus. Er hat ein schmales Gesicht und macht stets einen distanzierten und leicht arroganten Eindruck. In Wahrheit kann er seinen neuen Dienstherrn überhaupt nicht ausstehen und findet vor allem seine Weichheit wenn es um das Geschäftliche geht, schrecklich. Aus diesem Grund hegte er von Anfang an Sympathien für Sebud und ließ sich von diesem auch leicht für dessen Intrige einspannen. Über ihn erfährt Sebud regelmäßig vom Fortschritt der Helden.

Sebud ay-Nesid

Er ist in gewisser Hinsicht das komplette Gegenteil von Baihlo. Er ist hager und hochgewachsen mit Augen, die an die eines Wiesels erinnern. Im Gespräch wirkt er stets nervös und lässt den Blick immer hektisch von links nach rechts zucken. Er lacht gerne über andere, aber niemals über sich selbst. Diejenigen, die bei ihm in Lohn und Brot stehen, wissen zu berichten, dass er absolut kein Herz zu haben scheint. Beim finalen Kampf können die Helden selbst Zeuge seiner Feigheit werden.

Samonh

Als Ältester und ehemaliger Chronist des kleinen Dorfes hat Samonh es sich zur Aufgabe gemacht,

die Welt um sich herum zu beobachten und für die Nachwelt festzuhalten, was passiert. Leider kann er dieser Aufgabe aufgrund seines hohen Alters mittlerweile nicht mehr nachkommen. Er ist jedoch ein herzensguter Mensch und freut sich immer, wenn andere sich für die Geschichte des Dorfes interessieren – wenn auch, im Falle der Helden, aus eigennützigen Motiven heraus. Deshalb gewährt er den Helden gerne Zugriff auf die Geschichte des Dorfes und seine ganz persönlichen Erinnerungen an Aysan und Hedera.

Nasir al-Silmay

Bei ihm handelt es sich um einen ehemaligen Fischersjungen, der, wie so viele vor ihm, den Traum hatte, seines eigenen Glückes Schmied zu sein und über die Fußstapfen seines Vaters hinaus zu wachsen. Leider stellte er fest, dass er nicht der einzige mit dieser Idee war, und dass viele, die sie vor ihm hatten, viel besser in dem waren, was sie taten. So blieb ihm nichts anderes übrig, als sein Geld mit unlauteren Mitteln zu verdienen, nachdem der Verkauf des kärglichen Besitzes seines Vaters ihn einige Wochen über Wasser gehalten hatte... darunter auch ein ganz bestimmtes Bild – für ihn nur eines unter vielen.

Die Seeschlange

Vom Grunde her ein gefährliches Raubtier würde die Seeschlange normalerweise die Helden innerhalb weniger Sekunden zerfetzen, doch zu deren Glück plagt sie sich seit einiger Zeit mit schweren Halsschmerzen herum. Da sie selbst das Wasser nicht lange genug verlassen kann, um für Linderung zu sorgen, kommen die Helden ihr gerade recht und sie ist bereit, sie nicht nur ziehen zu lassen, sondern ihnen sogar ein Bruchteil von ihrem Schatz abzugeben, wenn es ihnen gelingt, sie von den Schmerzen zu befreien. Aber das bedeutet nicht, dass sie jetzt Freunde sind. Wenn einer der Helden versucht, sie zu bestehlen oder falls sie sich ein weiteres Mal treffen sollten, wird sie nicht zögern, den Helden den Gar aus zu machen.

