Zwischen Gischt und Asche

Abenteuer in Mardaba



Quellenangaben

Folgende MIDGARD-Publikationen dienten in dem Band als Referenz:

Ars Armorum
Das Arkanum
Das Bestiarium
Das Mysterium
Der Kodex
Die Welt
Dunkle Mächte
Elektronisches Bestiarium
Meister der Sphären

Das Land, das nicht sein darf
Das Spiel der großen Häuser (2025)
DDD Magazin #38
Die Pyramiden von Eschar (1991)
Die Pyramiden von Eschar (2024)
Gildenbrief 56
Im Land des Mondjaguars
Nihavand - Die Perle Arans
Orcs, Oger & Co.
Smaskrifter
Unter dem Schirm des Jadekaisers (2025)
Verfluchte Gier

Impressum

Herausgeber: Jonas Pfistner
Auf der Linge 41, 79112 Freiburg
E-Mail: jonas.pfistner@posteo.de

Ein Fanprodukt für MIDGARD - Das Fantasy-Rollenspiel; Erscheinungsjahr 2026
Copyright für MIDGARD: Verlag für F&SF-Spiele GbR, Stelzenberg

Autoren: Jonas Pfistner, Fabian Wagner, Florian Zeuner
Lektorat: Jonas Pfistner, Julius Rix, Fabian Wagner, Florian Zeuner

Titelbild: Maya Bartl, Zierleiste: Kai Dilger; KI-Prompting Illustrationen: Jonas Pfistner, Fabian Wagner, KI-Vorlagezeichnung: Felizia Nachbaur
Layout: Carsten Grebe, Jonas Pfistner, Umschlaggestaltung und Design: Carsten Grebe, Jonas Pfistner
Landkarte & Stadtplan: Fabian Wagner, Lagepläne: Jonas Pfistner, Fabian Wagner





Zwischen Gischt und Asche

—

Abenteuer in Mardaba

von Jonas Pfistner, Fabian Wagner und Florian Zeuner

Inhaltsverzeichnis

Mardaba - Im Schatten des Vulkans 7

Mardabas Umgebung 10
Siedlungen im Umland 12
Inseln im Westen 16
Sabsusa 16
Femuorische Inseln 20
Ein Blick zurück 22
Wichtige Ereignisse in Mardabas Geschichte 26
Mardaba - die Stadt im Krater 28
Der Aufbau des Kraters 28
Politik 33
Handel & Handwerk 36
Religion in Mardaba 37
Recht und Gesez 38
Mardabische Sitten 40
Zwischen zwei Molochen - Die organisierte Kriminalität 42
In dunklen Gängen und Aschekellern - Geheimorganisationen 43
Örtlichkeiten 47
Bastion 49
Hafen 52
Die große Straße 58
Vogelmarkt 64
Viertel der Dirhem 71
Lucungarvu 76
Bauwerke im Umland 98

Cralomextetems Erbe 100

Generelles 100
Heiliger Vogel am Feiertag 101
Das Fest 101
Der Auftrag 103
Recherchen 105
Aufbruch ins Ungewisse 116
Fremde Inselbewohner 117
Die nicht mehr Schwimmende Insel 118
Örtlichkeiten auf der Insel 123
Im Inneren der Schwimmenden Insel 136
Was passiert mit der Insel? 144

Ein Flüstern im Sand 147

Generelles 147
Nächtliches Flüstern 148
Überblick - Ereignisse vor dem Eintreffen der Abenteurer 150
Personen und Hintergründe 157
Zwischenspiele 170
Schauplätze in und um Arfara 174
Die Arracht 176
Das Thaumaturgium 177



Vorwort & Danksagung

„Wo wollen wir denn starten?“ war die Frage, die das Projekt Mardaba im Frühjahr 2021 zum Leben erweckte. Damals plante ich gerade eine Kampagne, das grobe Setting - eine Schiffsreise - war schon gesetzt, aber der Ausgangspunkt noch nicht. Irgendwie kam der Städtebund Elhaddars ins Gespräch und nach kurzer Recherche rückte Mardaba ins Interesse als Heimathafen.

Zufälligerweise hatte sich auch Paul Koschinski im Rahmen seiner berühmten „Im Kielwasser der Schwarzen Muräne“-Kampagne bereits mit Mardaba auseinandergesetzt. Von ihm stammt unter anderem der Vogelmarkt - Vielen Dank für diese ersten Ideen, die direkt weitere auslösten!

Fabian Wagner schlug dann vor, sich von der Stadt Aden im Jemen inspirieren zu lassen, diese hat eine ganz besondere Lage - in einem eingestürzten Vulkankrater. Damit war der Funke endgültig entzündet und eine erste Ausarbeitung entstand. Auch die vor Jemen gelegene Insel Sokotra diente mit ihrer einzigartigen Vegetation später als Inspirationsquelle - für die Inselkette Sabsusa.

Nicht nur am Entstehen, sondern auch auf das fertige Stadtbild Mardabas haben die Mitspieler der oben genannten Kampagne großen Einfluss gehabt. Denn für den Hintergrund ihrer Spielfiguren arbeiteten sie einige Örtlichkeiten Mardabas aus. Dafür und natürlich auch für all die Jahre fantastischen Zusammenspiels geht großer Dank an: Maya Bartl, Jonathan Hölker, Julius Rix und Florian Zeuner.

Ebenfalls bedeutenden Einfluss auf die finale Version Mardabas hat eine weitere Spielrunde bestehend aus Yon Attan, Anne-Katrin Holzapfel, Robin Pfeiffer, Laura Schmager und Thomas Stein, die die Stadt auf mehreren MIDGARD-Südcons mit Charme und Witz zum Leben erweckte. Sie waren auch Testspieler der drei Abenteuer rund um Asche und Gischt. Vielen Dank für all den Input, das Feedback und vor allem unzählige Lacher!

Dass aus all den ersten Ideen, groben Abenteuerskizzen und einer kleinen Stadtbeschreibung schließlich diese Fanpublikation werden konnte, ist maßgeblich Fabian Wagner zu verdanken, der als Berater, Lieblings-Mitautor und Freund Projekt um Projekt anstößt, koordiniert und voranbringt. Danke für die grandiose Zusammenarbeit und alles, was du zu diesem Band beigetragen hast!

„Ich hätte da eine kleine abgefahrene Idee, hast du Lust ein Abenteuer dazu zu schreiben?“ So ungefähr klang die Anfrage an Florian Zeuner, welche letztlich zu Cralomextetems Erbe werden sollte. Danke, dass du so verrückt warst, dich auf diesen Wahnsinn einzulassen und für all die gemeinsamen Stunden, die in den Band geflossen sind.

Vielen, vielen Dank an Julius Rix für teilweise völlig spontanes Korrektorat und Lektorat sowie für diverse kleine Beiträge in den Abenteuern und der Stadtbeschreibung.

Ein besonders dickes Dankeschön geht an Maya Bartl für das wunderschöne Titelbild und an Kai Dilger für die stimmungsvolle Zierleiste. Es freut mich sehr, für diese zwei essentiellen Elemente echte Kunst verwenden zu können und nicht auf KI zurückgreifen zu müssen. Ebenfalls Danke an Felizia Nachbaur, durch deren Skizze der Zoquipapaloni ein angemessenes Bild erhalten hat.

Auch gebührt Carsten Grebe großen Dank für seine tolle Layout-Vorlage und Beratung.

Ohne Elsa und Jürgen Franke wäre dieser Band selbstverständlich nicht mal im Ansatz möglich gewesen. Vielen Dank für die Erschaffung MIDGARDs, all die Arbeit, die über 40 Jahren hineingeflossen ist und für die Fanware-Policy, die dieses Buch erst ermöglicht.

Und nun viel Spaß beim Entdecken Mardabas mit all seinen Abenteuern! Erfüllt die Stadt zum Leben und erzählt eure eigenen Geschichten zwischen Gischt und Asche.

- Jonas Pfistner -



Mardaba - Im Schatten des Vulkans

Ganz im Westen Eschars, auf einer in die Regenbogensee ragenden Halbinsel erhebt sich schroff ein alter Vulkan. Vor langer Zeit kollabiert und zur Hälfte ins Meer gerutscht, beherbergt der Krater heute eine ganze Stadt: **Mardaba**.

Als Handelspunkt der valianischen Westlandfahrer gegründet, hat die Stadt eine äußerst bewegte Geschichte. Der von allen nur „Fuhat“ genannte Krater öffnet sich nach Nordwesten zur Lagune hin. Über diese ist Mardaba mit dem Meer verbunden. Die wettergeschützte Lage bietet einen idealen natürlichen Hafen. Wie die anderen Städte des **elhaddarischen Städtebundes** wuchs auch Mardaba rasant. Doch hierbei war die Lage nicht von Vorteil, sondern begrenzend. Da das Umland durch regelmäßige Überschwemmungen und spitze Felsnadeln nur sehr begrenzt als Baugebiet taugt, wurde Mardaba nie so bevölkerungsreich wie die anderen Städte des Bundes. Heute wohnen dauerhaft etwa **9.000** Menschen in der Stadt. Gerade in der Handelssaison sind es durch Seeleute, Söldner und Kaufleute aber deutlich mehr Personen als nur die eigentlichen Bewohner. So drängen sich zu Hochzeiten bis zu **13.500**, also die anderthalbfache Menge in den erkalteten Vulkan. Dazu kommen Arbeitspendler aus den zwei kleineren Siedlungen **Derat** und **Fudasiq** in der Nähe.

Obwohl heute der größte Teil der Bewohner scharidischer Abstammung ist, hat sich im Gegensatz zu den anderen elhaddarischen Städten eine Enklave der valianischen Kultur gehalten. Etwa **500** Personen pflegen selbige aktiv. Und auch wenn einige ihrer Bewahrer zum Glauben an die Zweiheit übergetreten sind, so gibt es vor allem aufgrund der traditionsreichen Verbindungen über die von Mardaba kontrollierten **Femuorischen Inseln** eine einflussreiche Strömung, die die Erinnerung an die valianischen Wurzeln hoch hält und mit sehr viel Stolz auf diese Abstammung zurückblickt. In diversen Aspekten wie der Gildenstruktur, der Militärflotte, der Rechtsprechung, der Architektur und nicht zuletzt in mardabischen Namen sind die valianischen Wurzeln deutlich zu erkennen. Insbesondere ist die Lage von Sklaven und Frauen mit deutlich mehr Rechten und Freiheiten versehen als in den anderen elhaddarischen Städten und man sieht viele Unverschleierte auf den Straßen.

Mardaba ist für den Handel und seine wagemutigen Seesöldner bekannt, deren Schiffe oft als Begleitschutz größerer Handelskonvois angeheuert werden. Reiche Gewässer in direkter Nähe lassen die Fischerei prosperieren und so bildet sie neben dem Handel und dem Söldnerwesen das dritte wirtschaftliche Standbein. Ein Senat, der im Prinzip von allen freien Bürgern gewählt wird, regiert über die Stadt. In der Realität bestimmen aber vor allem Patrizier wie reiche Händler und Schiffseigner durch die Praxis des Stimmenkaufs die Zusammensetzung und damit die wichtigsten Entscheidungen.

Die Stadt ist in ihrer Blüte! Seit Jahrzehnten, ja Jahrhunderten, prosperiert der Handel. Zwar schwellen die Konflikte mit Corua immer mal wieder an und die corischen Freibeuter bringen elhaddarische Schiffe auf, aber im Großen und Ganzen ist dies verkraftbar.

Als wichtige Handelsstation zwischen dem Ikenga-Becken, der Salzstraße, den Silberhügeln, Valian und einem quasi exklusiven Vorgriffsrecht auf nahuatlantische Waren ist Mardaba unglaublich wohlhabend geworden.

Weithin sichtbar ist dies unter anderem in beeindruckenden Festungsbauten, prunkvollen Villen in valianischem, scharidischem oder einem gemischten Stil, dem prächtigen Tempel der Zweiheit, sowie der Großen Bibliothek. Gerade Letztere sind von überregionaler Bedeutung und als Hort des Wissens beziehungsweise Pilgerort beliebte Anziehungspunkte.

Allerdings ist dieser Wohlstand äußerst ungleich verteilt. Während sich Prunk und Reichtum in den Händen einiger Weniger geradezu obszön häufen, werden die Armen immer ärmer. Da die Stadt aus allen Ritzen platzt, ist Wohnraum sehr teuer. Auch die Lebensmittel kosten mehr als in den meisten anderen Städten. Statt an Umverteilung zu denken, nutzen die meisten Wohlhabenden ihren Reichtum für immer exklusivere Feste und protzige Bauwerke oder investieren es in zukünftigen Reichtum, indem sie neue Handelsrouten auskundschaften, Schiffe bauen und das Militär stärken.

So ist Mardaba eine Stadt der krassen Gegensätze, durch die beengte Lage im Krater existieren diese oft auf engstem Raum: Extremer Reichtum trifft auf bittere Armut. Mancher Tagelöhner schätzt sich glücklich über ekelhafte Salzwiesengewächse, mit denen er seinen Magen füllen kann und ist dabei noch besser dran als die meisten Sklaven in der Stadt. Golden strahlende Priester der Zweiheit predigen von Ormuts Größe, während vielen eher eine ganze Bandbreite von Drogen kurzfristige Flucht aus dem harten Alltag verspricht.

Erzkonservative Verfechter elhaddarischer Traditionen wie der Verschleierung der Frauen treffen auf eine weltoffene, valianisch-verwurzelte Weltanschauung. Bunte Händler verkaufen lautstark noch buntere Vögel während eine Gasse weiter raue Seesoldaten schweigsam-diszipliniert ihren Drill ausführen. Dunkle Kulte, Anhänger einer fast vergessenen Gottheit und wissensdurstige Abenteurer suchen in alten Vulkanstollen nach Geheimnissen. Und tatsächlich schlummern tief unter der Asche des Vulkans und den Wellen des Meeres noch uralte Mysterien.

Mardaba in Kürze

Bevölkerung: Etwa 9.000 feste Einwohner. Bei Stoßzeiten durch Handel und Pilgerreisen tummeln sich bis zu 13.500 Menschen im Stadtkrater. In den nahen Siedlungen Derat und Fudasiq leben zusammen etwa 850 Personen, viele pendeln zur Arbeit nach Mardaba.

Herrschaft: Senat aus 21 Adirim, die alle fünf Jahre von den freien Bürgern gewählt werden.

Wirtschaft: Fernhandel, insbesondere Waren aus Nahuatlan, Valian und dem Ikenga Becken; die Femuorischen Inseln, über die ein Großteil des Handels mit Nahuatlan abläuft, werden von Mardaba kontrolliert; großer, weithin bekannter Vogelmarkt; sehr lockerer Umgang mit Rauschgifthandel, Söldnerdienste, für die die mardabischen Soldaten sehr bekannt sind.

Bedeutende Institutionen: Söldnergilde, Gilde der westlichen Fernhändler, Vogelhändlergilde, Große Bibliothek, Zweiheits-Priesterschaft

Konflikte: Zunehmende soziale Ungleichheit zwischen reichen Patriziern und der verarmenden Bevölkerung; Spannungen zwischen konservativen Anhängern scharidischer Traditionen und liberaleren, mardabisch geprägten Stadtbewohnern; Angriffe corischer Freibeuter auf den elhaddarischen Seehandel und Konkurrenz um die Kontrolle des Nahuatlanhandels; zunehmende Spionage und Einflussnahme aus den Küstenstaaten; organisierte Kriminalität und Drogenhandel; dunkle Kulte sowie das Wiederaufleben des Tarhuna-Kultes; uralte Geheimnisse aus der Zeit der Arracht und der Seemeister, die unter dem Vulkan und in den umliegenden Gewässern verborgen liegen.



Für die Spielleitung zum Geleit

Die vorliegende Publikation erhebt den Anspruch, eine Stadt zu präsentieren, die als spannender Abenteuerschauplatz ganzer Kampagnen dienen kann. Dazu werden Spielenden und Spielleitungen eine Vielzahl von Konfliktlinien aufgezeigt, die sich anbieten, in Abenteuern aufgegriffen zu werden. Exemplarisch dafür stehen die Abenteuer dieses Bandes. Von Asche begraben und die Folgeszenarien eignen sich gut als Einstieg in die Stadt, darin lernt man direkt den harten Kontrast von Arm und Reich kennen und ermittelt in einem vielschichtigen Verbrechen mit weitreichenden Konsequenzen. *Cralomextetems Erbe* hingegen richtet sich an hochgradige Figuren und ermöglicht es, an einem wahrhaft besonderen Schauplatz tief in die Vergangenheit *Midgards* einzutauchen. Das dritte Abenteuer *Ein Flüstern im Sand* von Fabian Wagner führt die Abenteurer schließlich ins Umland an den Rand der Schillerhügel. Es handelt sich um ein fast klassisches Whodunit-Abenteuer mit einem Twist.

Zusätzlich zu den ausgearbeiteten Abenteuern finden sich in der Beschreibung Mardabas viele kleine Abenteueranregungen, vom restlichen Text durch eine geringfügig kleinere Schriftgröße abgesetzt.

In dem Teil des Werkes, der den Abenteuerschauplatz Mardaba charakterisiert, wurde bewusst weitgehend auf **Spieldaten** beispielsweise von Nichtspielerfiguren verzichtet, weil diese in der Regel angepasst werden, je nachdem, mit welcher Gruppe der Schauplatz bespielt wird. In den Abenteuern hingegen werden, wie aus anderen Publikationen für MIDGARD gewohnt, Spieldaten angeboten.

Ein weiterer **wichtiger Hinweis** ist, dass die Ausarbeitung bewusst nicht in allen Punkten mit dem Quellenbuch *Die Pyramiden von Eschar* übereinstimmt. Wir interpretieren einige Gegebenheiten in der Geschichte Mardabas anders und leiten daraus abweichende Entwicklungen ab, als die, die für die Stadt durch das Quellenbuch nachgezeichnet werden. Das betrifft folgende Aspekte:

Kultivierung valianischer Traditionen: In unserer Vorstellung ist ein reizvoller Aspekt an Mardaba, dass die Stadt über eine Enklave valianischer Kultur verfügt, die sich hier erhalten hat. Diesen Umstand wollten wir gerne nutzen und weiter ausbauen. So gibt es eine Reihe von valianisch geprägten Familien, die sowohl entsprechende Festtage begehen, als auch die Baales Valianis verehren. Gestärkt werden diese Bande über die Femuorischen Inseln, die von Mardaba verwaltet werden, sowie über mehrere Schreine valianischer Gottheiten, die einen selbstverständlichen Platz im städtischen Leben der Mardabi einnehmen. Aus dieser gesellschaftlichen Mischung ergaben sich über die letzten Jahrhunderte rechtliche Traditionen, die sich in größerem Umfang neben scharidischen Vorstellungen gleichsam auf valianische Rechtsauffassungen beziehen und somit auch das soziale Gefüge der Stadt repräsentieren.

Rolle der Frau: Die Einstellung zu Frauen ist in der mardabischen Gesellschaft im Durchschnitt deutlich liberaler als im restlichen Elhaddar (vgl. *Die Pyramiden von Eschar*, S. 58f.). Das erklärt sich insbesondere durch ihre rechtliche Stellung, die sich an valianischen Traditionen orientiert.

Gerichtsbarkeit und Strafen wurden von uns ebenso unseren Vorstellungen angepasst. So gehen wir davon aus, dass in der Geschichte Mardabas das *Ziwut Culsu*, also die schriftliche valianische Gesetzessammlung (vgl. *Die Welt*, S. 226), eine bedeutsame Rolle an den Gerichten der Stadt spielte. Wenn auch durch die wechselhafte Geschichte der Stadt heute - soweit bekannt - keine Abschriften des Textes mehr existieren, so lebt der Geist dieser Schrift in den mardabischen Gesetzessammlungen fort. Im Unterschied zu vielen anderen Teilen Eschars wissen die Mardabi die schriftlich fixierten Rechte und Pflichten, auf die sie sich im Alltag und vor Gericht berufen können, zu schätzen. Auch das ein Grundpfeiler ihres Erfolgs in Handelsgeschäften.



Mardabas Umgebung

Das Umland Mardabas ist karg und unwirtlich. Während an den Hängen des Kraters durch die Bewässerung grüne Plantagen sprießen, sind die Böden des Verbindungsarmes zum Festland und der Lagunenküste völlig versalzen. Beide liegen niedriger als der alte Vulkan und werden von Zeit zu Zeit überflutet. Seegrasmatten im Wasser und Salzwiesen am Übergang zum Land bilden die einzige flächige Vegetation.

In der Beuge der Lagune schmiegt sich das Dorf **Derat** (s.u.) in die Landschaft. Dahinter erstreckt sich zunächst eine wüstenartige Steppe, die schließlich ganz in die endlosen Dünen des **Erg Scharuchs** (vgl. *Die Pyramiden von Eschar*, S. 35) übergeht.

Die Einfahrt in die Bucht wird von zwei imposanten Leuchttürmen flankiert. Auf der Südseite ragt ein uralter, dunkel angelaufener valianischer Bau in die Höhe, während sein durch eine Flutwelle eingestürztes Gegenstück durch ein strahlend weißes scharidisches Mauerwerk ersetzt wurde (genaueres s. *»Bauwerke im Umland«*).

Legende Umgebungskarte:

1 - Schwarzer Leuchtturm

2 - Weißer Leuchtturm

3 - Ramashur

4 - Derat

5 - Quasr Talwa

Vor dem Stadtkrater ragen drei kleine Inseln, kaum mehr als große Felsen, aus dem Meer. Auf ihnen befinden sich nur nistende Seevögel, außerordentlich zähe Pflanzen sowie einige Mauerreste. Heutzutage ankern hier oft große Schiffe. Sie sparen sich so einen Hafenplatz und verladen die Fracht direkt auf Beiboote. Lediglich die mittlere Insel wird gemieden. Im Volksmund nennt man sie **Ramashur** („Insel der Ascheklage“). Bei genauem Hinsehen kann man dort alte Ruinen erkennen. Laut gängiger Sage soll an dieser Stelle einst ein Tempel Nothuns gestanden haben.



Die Sage der Ascheklage

Wo heute nur noch düstere Mauerreste von Algen, Moos und Seevogelkot überdeckt werden, ragte einst ein prächtiger Tempel Nothuns in den Himmel. Der Meeresgott war für die Gründer Mardabas wichtigster Beistand. Schließlich war die Stadt völlig von seinen Domänen - Handel und Seefahrt - abhängig. Eine prunkvolle Statue, die den Gott auf einem Seehorn reitend zeigt, soll einst vor dem Tempel aus dem Meer geragt haben. Doch noch kurz vor dem Ende des valianischen Imperiums kam die Katastrophe: Ein schreckliches Feuer verschlang Tempel, Statue, Priester und Gläubige. In den unerbittlichen Flammen waren sie alle gleich. Sofort kursierten Gerüchte, wie ein solcher Brand ausbrechen konnte, an einen Zufall glaubte niemand. Bis heute haben sie, über die Zeit ausgeschmückt und abgeändert, überdauert. Die drei populärsten sind die Erzählung von Nothuns, der seinen Anhängern die Gunst entzogen hat, nachdem sie ihre Geschäfte nicht mehr mit Leidenschaft und List durchführten, sondern wie der Rest des Imperiums immer mehr Larans Pfad in den Krieg folgten. Ebenfalls sehr beliebt, ist die These dass Ormut dem Tempel ein heißes Ende beschert hat. Wahlweise weil die Priester des Tempels Alamans Kreaturen Unterschlupf gewährten oder weil der Sonnengott ein Fanal gegen den Irrglauben setzen wollte. Letztere These setzt sich insbesondere in den letzten Jahren bei radikalen Anhängern des Din Dhulahi durch. Zuletzt gibt es gelegentlich Geraune über eine andere Gottheit aus dem valianischen Pantheon, eine Vulkangöttin namens **Tarhuna** (s. *»Kult der Tarhuna«*), deren Anhänger oder gar sie persönlich mit dem Tempel in Konflikt geraten seien. Die Gerüchte rund um sie sind ungeklärt und rätselhaft. Meist wird von einer radikalen Sekte gesprochen, die den Tempel als extremes Opfer gewählt hatte, aber von sich selbst behauptete, die Stadt zu retten.

Was auch immer der Grund des Brandes war; der Tempel wurde nie wieder neu errichtet und einem Mahnmal gleich liegt Ramashur heute mitten in der Lagune. Obschon mehrmals Priester der Zweiheit die Insel begangen haben, werden regelmäßig Sichtungen von Geistern der Verbrannten gemeldet. Feinfühligen stellen sich schon bei Annäherung an Ramashur die Nackenhaare auf. Selbst in den Fluten direkt um die Insel herum scheint es nicht geheuer zu sein, verborgen im Lagunenschlamm kommen immer mal wieder alte Ruinenreste zutage, manche meinen gar, die Statue Nothuns sei hier noch irgendwo zu finden. Doch hier sollen die vom Feuer gemarterten Seelen spuken.

Im Norden der Lagune befinden sich die **Sukh al qirsh** (Haifelsen), eine zerklüftete, unzugängliche Gegend voller Felsnadeln. Sie sind vulkanischen Ursprungs, zwischen den Klüften zischen immer wieder heiße Dämpfe und stinkende Wasserstrahlen auf. Das Areal zieht sich einige Kilometer weit die Küste entlang, bis es ebenfalls in die Wüste übergeht.

Die Bevölkerung Mardabas meidet die Haifelsen großflächig. Selbst mit kleinen Booten ist es äußerst riskant, zwischen den Felsnadeln entlang zu manövrieren. Bei hohem Tidestand sind zwar weite Teile überflutet, doch steigt dadurch nur das Risiko, sich den Rumpf aufzureißen. Hinzu kommt der häufige Nebel in der Lagune, der Navigation fast unmöglich macht. Vom Schwefelgestank und brühend heißen Wasserschwällen ganz zu schweigen. Fast scheint es, als ob eine höhere Macht alle Menschen von den Sukh al qirsh fernhalten möchte. So verwundert es kaum, dass verschiedene Legenden über die Gegend in den Schenken Mardabas kursieren. Wahlweise soll Alaman selbst die Felsen ins Meer geworfen haben oder mehrere seiner Iblisi dort hausen. Und tatsächlich gibt es Augenzeugenberichte von geisterhaft dämonischen Wesen, die Irregeleitete aus ihren Booten rissen und von Schreien, die Blut in den Adern gefrieren lassen.

Das alles schreckt tollkühne oder wahlweise wahnsinnige Schmuggler, Abenteurer und gierige Fischer nicht ab, ihr Leben zu riskieren und sich in die Sukh al qirsh zu wagen. Viele werden vom Seemannsgarn über den sagenhaften Schatz **Baheera at Ghanijas** angezogen. Doch nur wenige, die nicht bereits nach wenigen Metern kalte Füße bekommen, kehren wieder aus dem Irrgarten der spitzen Haifelsen zurück.



Der Schatz in den Haifelsen

„Danke für Rum und Quat, was wolltet ihr noch einmal wissen? Aaah der Schatz der Sukh al qirsh! Jahaa, das ist n' richtiger Brecher. Habt ihr schonmal von Baheera at Ghanija gehört? Nicht? Pfah, Landratten! Sie ist ne Legende, eine Kapitänin, wie sie es nur einmal pro Generation gibt. Traute sich selbst im Sturm noch n' fröhliches Lied zu pfeifen. Guckt nicht so verwirrt, weiß doch jeder, dass Pfeifen auf Deck den Wind provoziert. Aber darum gehts jetzt doch gar nicht. Baheera war ne richtige Kante. Schrecken der Pfeffersäcke und berüchtigt selbst bei den härtesten Seesoldaten. Ist allen entkommen, hat sich hochgearbeitet, bis zur Kapitänin, erste kleine Kaperungen und Raubzüge und dann schließlich der große Coup:

Eine vollgestopfte Karacke hochgenommen, direkt aufm Rückweg aus Nahuatlan. Dickbauchig von den ganzen Schätzen. Jeder Pirat wollte bei ihr Segeln, und - das habt ihr aber nicht von mir - die meisten Seesoldaten auch. Sie hätte ne Flotte befehligen können, wie man sie schon ewig nicht gesehen hat. Doch am Höhepunkt ihrer Macht… verschwand sie. Unauffindbar, ohne Abschieds-Tamtam, einfach weg! Aaaber, und das habe ich quasi aus erster Hand. Der Cousin der Schwägerin vom Bruder eines guten Freundes von mir, hat sie mit einem kleinen Schiff gesehen, in einer Vollmondnacht, wie sie mitten hinein in die Sukh al qirsh, die Haifelsen steuerte. Mit ihr verschwand auch der Großteil ihres Schatzes. Na was denkt ihr, wo man den wohl finden kann? Tja aber leider nur, wenn man Alaman auf seiner Seite weiß. Sonst kommt man auf keinen Fall zurück… Habn schon viele versucht… Kaum jemand kam zurück, um vom Scheitern zu berichten. Habt ihr noch ne Buddl, meine Kehle ist vom ganzen Quatschen schon wieder trocken!“

Yussuf - alter Seemann im Stichling

Direkt im Süden Mardabas thront die mächtige Feste **Quasr Talwa** mit ihrem Kriegshafen auf einer kleinen Insel. Waffenstarrend beansprucht die Anlage das komplette Eiland (genaueres s. *»Bauwerke im Umland«*).

Im unwirtlichen Umland Mardabas gibt es nur zwei kleinere Siedlungen, **Derat** und **Fudasiq**. Das schwer zugängliche Meer, mangelnde Wasserquellen und schlechter Baugrund machen die Region fast unbewohnbar. Größere Städte und Oasen sind dutzende Kilometer entfernt. An der Küste dazwischen gibt es nur kleinere Anlaufstationen, an denen man ankern kann. Gegründet von findigen Geschäftsleuten, wird dort mit Magie und Einfallsreichtum Wasser zur Verfügung gestellt, das begehrteste Gut zwischen salzigem Ozean und scheinbar endloser Wüste.

Derat

Auf der Kreuzung, wo die Straße, die nach Süden abzweigt und die von Osten kommende Salzstraße zusammentreffen, liegt vor den Toren Mardabas das Dorf **Derat**. Dort werden auch die aus der Wüste ankommenden Karawanen empfangen. Die Siedlung besteht aus etwa 500 Bewohnern, vornehmlich Arbeitern. Der größte Teil besteht aus jungen Männern aus dem Volk, die sich erhoffen, hier durch harte Arbeit genug Geld für eine Familiengründung zu erarbeiten. Umgangssprachlich wird Derat daher auch als „Qar al Azaab“ („Dorf der Junggesellen“) bezeichnet.



Man sieht der Siedlung deutlich ihre Zweckmäßigkeit an. Vor etwa 50 Jahren entstanden, ist Derat immer noch nicht ordentlich befestigt. Es besteht aus einfachen, geradezu ärmlichen, typisch weiß verputzten Lehmhütten. Am Rand Derats werden momentan weitere Gebäude errichtet, obwohl die guten Bauplätze bereits belegt sind. Zudem hat es sich als Geschäftsfeld ergeben, kleine provisorische Unterkünfte auf den Flachdächern der vorhandenen Häuser zu errichten. Irgendjemand sucht stets verzweifelt nach Wohnraum.

Lediglich drei Bauwerke stechen aus dieser Tristesse hervor: Jeweils ein **Torbogen** am Ein- und Ausgang Derats, welche Reisenden die Pracht Mardabas vor Augen führen sollen. Sie sind jeweils 5 m hoch und zeigen Szenen der Stadtgeschichte: Von der Gründung, über die kurze Eroberung durch die Huatlani, dem Untergang Valians, dem Bau des Ormut Tempels und weiteres (s. *»Wichtige Ereignisse der Vergangenheit«*). Auch viele wichtige Personen der Stadt sind hier verewigt. Nimmt man sich Zeit zur eingehenden Betrachtung der Szenen, gewinnt man nach einem erfolgreichen **PW:Intelligenz** 1 PP auf *Landeskunde (Eschar)*. Die Bögen wurden von dem berühmten elhaddarischen Architekten **Waddah ben Sakhr** gefertigt, dessen Baustil man in allen Metropolen des Städtebundes wiederfindet. Auch das dritte besondere Gebäude stammt von seinem Reißbrett; ein filigraner **Turm** in der Mitte der Siedlung, der als Verwaltungsgebäude für den Marktaufseher dient. Dieser ist sowohl für Qualitätskontrolle als auch Zoll zuständig. Hat man seine Waren in Derat angemeldet, bekommt man einen Passierschein für die Stadt. Amtierender Aufseher ist **Katib al Mardabai** (39 Jahre, schmallippig, penibel, nachtragend) ein ehrgeiziger, aufstrebender Qadi aus der Mittelschicht.

Verborgen in der Tristesse Derats wartet ein Skandal darauf, ans Tageslicht zu kommen. Im Turm des Aufsehers, einem der letzten Werke des berühmten Architekten Waddah ben Sakhr sind in einer geheimen Bodenklappe Dokumente und Pläne verborgen. Diese legen nahe, dass gar nicht Waddah, sondern seine Frau **Inaya** das kreative Genie hinter all den Bauwerken ist. Die Erkenntnis bietet politischen Sprengstoff in Elhaddar. Denn gerade ultra-konservative Vertreter einer strengen Glaubensauslegung und der Überlegenheit männlicher Intelligenz wie die **Söhne der Wüstenrose** (s. *»Die Söhne der Wüstenrose«*) sind große Verehrer von Waddahs Bauwerken. **Katib al Mardabai** ahnt noch nicht, was verborgen in einem Mosaik unter seinem Fußboden schlummert.

In dem flachen, mit Seegrasmatten bewachsenen Wasser am Ufer bei Derat können selbst Fischerboote nicht anlegen. Lediglich über einen einzelnen langen Steg werden manche Güter direkt auf kleine Kähne verladen und zu den großen Handelsschiffen gebracht. So erspart man sich den Transport durch die engen Gassen der Stadt. Gleichermaßen ist der Steg bei Schmugglern hoch im Kurs. Während sie unter dem vormaligen, gut geschmierten Aufseher quasi ungestört waren, versucht Katib al Mardabai ernsthaft die illegalen Transporte zu unterbinden.

Doch ist die Gegenseite, hinter der federführend der Herr des Schwarzmarktes **Muti ben Muta** (s. *»Zwischen zwei Molochen - Die organisierte Kriminalität«*) steht, nicht gewillt, den Geldfluss austrocknen zu lassen. Und so hat sich ein Wettrennen zwischen Korruption und Antikorruption entsponnen. Unter Wachen und Zollangestellten gilt der Posten in Derat schon als lukrativer Geheimtipp.

Fudasiq

Die andere kleine Siedlung im Umland Mardabas liegt 12 km südlich der Stadt. Es handelt sich um das Küstendorf **Fudasiq**. Früher war es ein winziges, ärmliches Fischernest, dann wuchs es nach und nach als Nebeneffekt des prosperierenden Mardabas. Da im Krater schlicht kaum mehr genug Platz für weitere Einwohner ist und die Mietpreise immer stärker in die Höhe schießen bietet sich Fudasiq als sicherer Siedlungsgrund im unwirschen Gebiet zwischen Küste und Wüste an.

Heute wohnen hier 350 Seelen, Tendenz steigend. Die meisten von ihnen pendeln täglich zwei bis drei Stunden in die Stadt, um dort am Hafen oder auf einer der Plantagen schwer zu schuften. Gefangen in der prekären Situation nicht genug Geld für eine Bleibe in der Stadt, aber keine Arbeit in Fudasiq zu haben, nehmen sie Tag für Tag die Strecke auf sich. Klägliche Armut, Verzweiflung und Kriminalität mischen sich hier mit alten Himjar-Traditionen und strenger Religiosität. Diese Melange bringt immer wieder besonders radikale und verzweifelte junge Leute hervor, so dass die Unterweltbosse wie der Magnat des Todes (s. *»Zwischen zwei Molochen - Die organisierte Kriminalität«*) Fudasiq bereitwillig als Rekrutierungsbecken nutzen. **Adir** (18 Jahre, sehnig, notgeil, infantil) und **Furkan** (17 Jahre, muskelbepackt, ätzend, großkotzig), zwei Cousins aus dem kleinen Dorf sind aktuell die besten Beispiele dafür. In Mardaba haben sie sich als **Jambiya** (Dolch mit gekrümmter Klinge) und **Khanjar** (Dolch mit gerader Klinge) einen mit besonders brutalen Raubüberfällen auf vermeintlich Ungläubige einen Namen gemacht.

Kürzlich eröffnete ein kleines Waisenhaus in Fudasiq, welches sich vor allem Kindern annimmt, deren Eltern bei Arbeitsunfällen ums Leben kamen (s. *»Die Jünger Blavvthes«*).



Die Schillerhügel

Der Silberpfad führt nach Nordosten in die Schillerhügel. Unweit des großen Ubulla-Stromes südlich von Amarija ragen dort mehrere, vom harschen Wind zu runden Kuppen geschliffene Felsstrukturen aus der Wüste. In ihrem hellen Gestein sind hohe Anteile feiner Kristalle. Im Licht der Sonne glitzern diese teils spektakulär und geben so der Gegend ihren Namen.

Ein wahrer Schatz verbirgt sich unter und in den Felsen. Reiche Silberadern durchziehen die ganze Landschaft, früher standen sie teils bis zur Oberfläche an und wurden vom Wind poliert. Schon vor langer Zeit schlugen die ersten Menschen Wohnungen in die Felsen. Sie nannten den Ort **Hadiajma** (Sternengeschenk) und führten ein friedvolles, genügsames Leben. Zwar bauten sie einen Teil des Silbers ab, nutzten dieses jedoch nicht zum Handel, sondern lediglich zu rituellen Zwecken. Ihre Ehrerbietung galt einer friedlichen Lammgottheit: **Talmatna** (s. auch *»Ein Flüstern im Sand«*). Diese spendete ausreichende Fruchtbarkeit in der kargen Wüste, um ihre aufopferungsvollen Anhänger zu versorgen.

Die Valianer erfuhren nach ihrer Machtergreifung an Eschars Westküste von Hadiajma und den dortigen Silbervorkommen. Mit einer einzigen Expedition unterwarfen sie die friedlichen Bewohner der Schillerhügel und versklavten sie zum Silberabbau. So wurden dort die ersten Minen tief in den Fels getrieben, um den Erdeingeweiden ihre Schätze zu entreißen.

Bald nachdem die Valianer fort waren, übernahmen die **Himjar** ihre Position als Ausbeuter. Mit den neuen Herren kamen auch die Missionare des Zweiheitsglaubens. Wie an vielen Orten wurde Talmatna als Gottheit nicht völlig verdrängt, sondern als Samawi in Ormuts Gefolge aufgenommen.

Immer wieder gab es seitdem bei den Hadiajmai Bestrebungen, das Joch der Unterwerfung abzulegen. Doch aufgrund ihres friedfertigen Glaubens erstickten bisher sämtliche Versuche schon im Keim.

Finstere Sterne in nachtschwarzer Grube

Hartnäckig halten sich Gerüchte und Sagen, dass in den Silberminen von Hadiajma ein dunkles Geheimnis lauert. Von Zeit zu Zeit kommen Bergarbeiter verändert aus den Gruben zurück, ihre Augen nachtschwarz verdunkelt, sämtliche Lebensfreude aus ihren Gesichtern gewichen. In der Regel dauert es nicht lange, bis sie ihre Familien verlassen, meist mitten in der Nacht. Wohin sie gehen, bleibt ein Rätsel, einer soll später nach einem Anschlag auf eine heilige Karawane als Pfeil Alamans identifiziert worden sein (s. *Die Pyramiden von Eschar*, S. 134).

Ein besonders gottesfürchtiger Grubenmann soll geradezu von innen verzehrt worden sein. Kurz vor seinem qualvollen Ende beichtete er einem Priester der Zweiheit in den Eingeweiden der Erde einem schrecklichen Wesen begegnet zu sein: Einer Art Wüstenwolf, dessen Augen wie schwarze Sterne waren und das Licht zu verzehren schienen. Bei seinem Anblick zweifelte selbst dieser treue Dhulahim am Gott des Lichtes und konnte sich nur im allerletzten Moment losreißen. Gelehrte Amarijas und Mardabas schlussfolgerten rasch, dass es sich um einen mächtigen Iblisi handeln muss (vgl. *Die Pyramiden von Eschar*, S. 172).

Einigen Einwohnern Hadiajmas wird sogar nachgesagt, dieser Wesenheit Opfer darzubringen, um sie besänftigt zu halten.

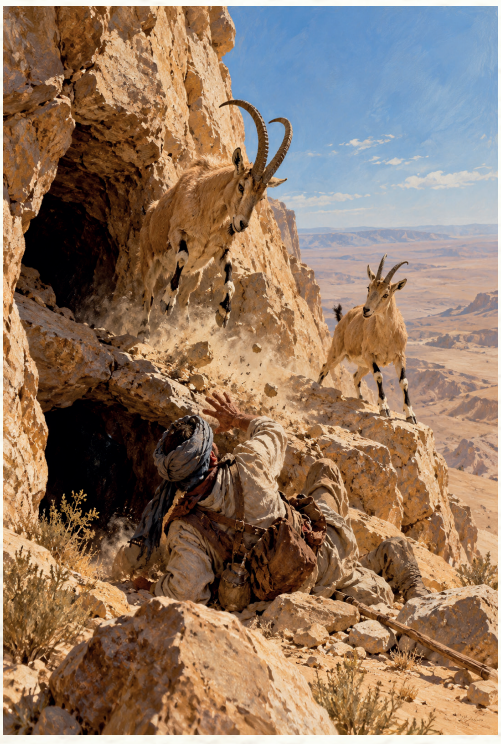


Tiere in Mardaba und Umgebung

In der mardabischen Tierwelt gibt es einige Besonderheiten, viele von ihnen sind irgendwann per Schiff mit oder ohne Absicht aus anderen Gegenden *Midgards* eingeführt worden und fühlen sich nun hier heimisch.

Allgegenwärtig am Himmel sind diverse Seevögel, jedoch gibt es überall in der Stadt auch verschiedenes exotisches und weniger exotisches frei fliegendes Federvieh. Die Tiere stammen ursprünglich vom **Vogelmarkt** und haben sich entweder selbst befreit oder gelangten durch Nachlässigkeiten in die Lüfte. So kann es auf offener Straße zu Begegnungen mit teils sehr kuriosen Vögeln kommen. Wegen dieser Flüchtigen gibt es mehrere **Vogelfänger** in Mardaba, die die Stadt mit langen Keschern durchstreifen, um so die kostbaren Flattermänner selbst wieder verkaufen zu können. Während die meisten Entflogenen entweder schnell wieder eingefangen werden oder nicht alleine überleben, gibt es einige Vogelarten, die sich dauerhaft in der Stadt oder im Umland etabliert haben. So werden beispielsweise die Plantagen mittlerweile von einer **Sittichpopulation** geradezu heimgesucht. Aber auch zu Begegnungen mit anderen, teils sehr skurrilen Vögeln kann es auf offener Straße kommen. Beispielsweise mit den plappernden **Mynahr** (s. *»Vogelmarkt«*)

Im Umland sind die **Mazimsi (Sonnenreiher)** erwähnenswert, große Vögel mit Spannweiten bis zu 1,50m. Ihre lauten „kowooork, arrrk“-Rufe sind bei guter Witterung bis zu zwei Kilometer hörbar. Und obwohl sie als Tiere Ormuts gelten, da sie im Sonnenaufgang zu ihren Fressplätzen fliegen, sich also mit der Dämmerung erheben, haben schon einige Fischer zu vergifteten Köder gegriffen. Denn ein Mazimsi hat stets Appetit auf frischen Fisch.



Elhaddarische Steinböcke (scharidisch: Wa’bi) leben in den steppenartigen Übergängen zur Erg Scharuch. Sie müssen regelmäßig trinken und sind daher auf steter Wanderschaft. Im Winter suchen sie sich Höhlen und Unterstände für die Nacht, wodurch so mancher Wanderer schon von einer kleinen Herde Böcke überrascht wurde. Bei der ärmeren Bevölkerung, beispielsweise von Derat und Fudasiq sind sie beliebtes Jagdwild.

Die Höhlen, Gänge und vielen kleinen Spalten des Vulkans werden von verschiedenen Fledermausarten besiedelt, welche nachts die vielen Vögel am Himmel ablösen. **Mausohren**, die in großen Kolonien im Untergrund schlafen, sind am weitesten verbreitet. Ihr Name stammt von den flauschigen Ohren, weswegen sie so mancher auch als „Mäuse Mardabas“ bezeichnet.



In den fischreichen Gewässern vor Mardaba tummeln sich unter anderem **Sardinen** und **Thunfische**, auch viele **Haiarten** sind anzutreffen. Eine Besonderheit an den Küsten Elhaddars sind große Schwärme **Kerzenfische**. Ihr hoher Fettgehalt bringt die kleinen Tiere zu ihrem Namen. In den armen Haushalten und Kaschemmen nutzt man die getrockneten Fische tatsächlich als Lichtquelle. Neben der Beleuchtung sorgt dies für eine ganz spezielle Geruchskulisse.

Inseln im Westen

Westlich Mardabas liegen zwei Inselgruppen in der Regenbogensee, die ganz unterschiedliche Verbindungen zur Stadt haben. Während das deutlich näher gelegene **Sabsusa** eher von lokaler Bedeutung ist, sind die **Femuorischen Inseln** von großem politischem Interesse, welches sogar weit über Elhaddar hinausgeht. Als historisch gewachsener Knotenpunkt im Fernhandel mit Nahuatlan spülen sie enorme Goldsummen nach Mardaba.

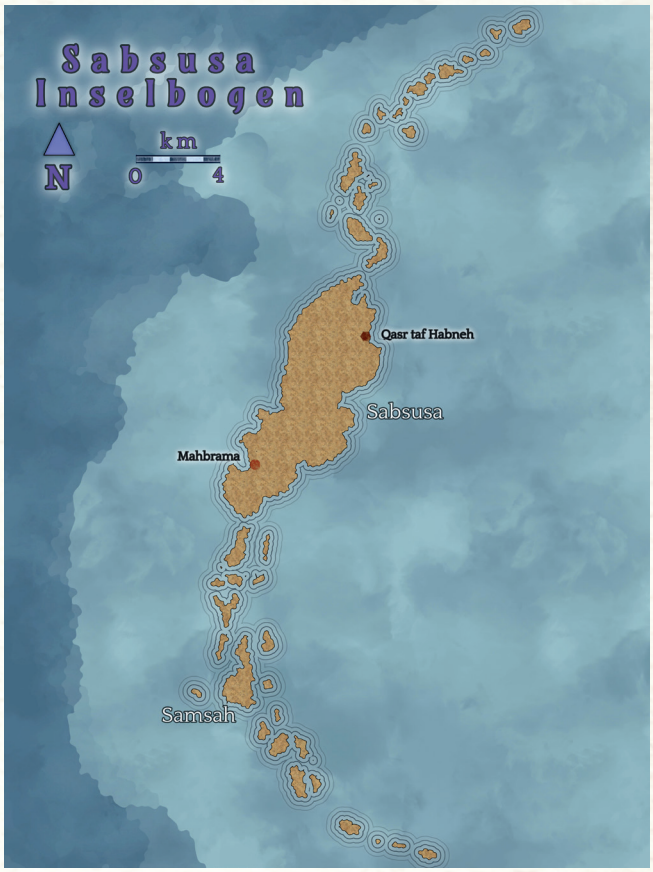
Sabsusa

Etwa 20 km im Südwesten Mardabas trotzt eine kleine Inselgruppe den Wellen der Regenbogensee. Knapp 40 kleine Inseln reihen sich gleich einer Perlenkette aneinander. Einige von ihnen sind kaum mehr als aus dem Wasser ragende Felsen. Mit Abstand am auffälligsten ist die Hauptinsel, welche sich etwa in der Mitte der Gruppe befindet und namensgebend für selbige ist: **Sabsusa**.

Die Bewohner Mardabas verbinden damit vor allem die Geißel der Piraterie. Schon seit Jahrhunderten suchen Seeräuber hier immer wieder Unterschlupf. Denn durch die schmalen Passagen zwischen den kleinen Inseln und gefährlichen Untiefen ist Sabsusa selbst dann schwer zu erreichen, wenn man die Route kennt.

Wie die Städte Elhaddars war auch die Inselgruppe nach den Wirren der kurzen nahuatlantischen Kontrolle unter der **Herrschaft der valianischen Seemeister**. Sie nutzten Sabsusa als befestigten Außenposten und entdeckten dabei auch einige seltene Ressourcen, weswegen sie ihre Präsenz noch verstärkten. Doch mit dem Fall des Imperiums verwaisten die Niederlassungen, nur **Ruinen** blieben zurück. In den Jahrhunderten danach wagten sich lediglich Piraten oder andere Vogelfreie in die gefährlichen Gewässer der Inselgruppe. Unberechenbare Strömungen, Untiefen und launische Wasserelementare wirkten damals wie heute abschreckend. Die Gesetzlosen errichteten meist kurzlebige Siedlungen und einfache Verstecke. Spuren davon finden sich noch verstreut über ganz Sabsusa. Dabei gingen sie selten geplant oder mit einer Strategie vor. Oft genug wandten sie sich gegeneinander und stritten um Unterschlupf und Beute. Erst in den letzten Jahren entwickelte sich im Westen mit **Mahbrama** ein größeres Piratennest.

In Mardaba sind die Mächtigen uneinig, wie sie mit der Bedrohung vor der eigenen Haustür umgehen wollen. Zwar kann man sich nicht beliebig auf der Nase herumtanzen lassen, aber noch sind den meisten die Kosten eines offenen Angriffs zu hoch. Zudem schrecken die Piraten vor allzu dreisten Angriffen auf mardabische Schiffe zurück, manche von ihnen standen sogar schon mehrfach als Freibeuter im Sold der Stadt. Und nicht zuletzt ahnen einige der reichsten und einflussreichsten Senatoren, dass Sabsusa die Quelle der immer populärer werdenden **Drakhul**-Droge sein könnte. Sie sammeln fieberhaft Informationen, welchen Profit oder Macht man daraus ziehen könnte.



Geografie, Flora und Fauna

Die Hauptinsel misst etwa 10 Kilometer in der Länge und 5 in der Breite. Ihre Küsten warten fast überall mit schroffen, scharfkantigen Klippen auf, die sich teilweise als spitze, unterseeische Riffe fortsetzen. Lediglich an zwei Stellen gibt es gute Möglichkeiten auch mit großen Schiffen anzulanden: im Bereich der **Roten Türme** im Westen sowie bei **Qasr taf Habneh**, einer alten valianischen Festung im Norden. Mutige Seeleute mit kleinen Ruderbooten können an den schwer einsehbaren Ufern Sabsusas aber leicht Verstecke finden. Die Strände unterhalb der dunklen Kliffs sind ausnahmslos aus schwarzem Sand, erste Zeugnisse des vulkanischen Ursprungs der Inseln. Gelegentlich entweichende heiße Dämpfe und mehrere heiße Quellen sind weitere deutliche Anzeichen.

Ganz deutlich wird es spätestens bei **Samsah**, der größten Nebeninsel Sabsusas. Karge, von Schlacke und Hitze geformte Hänge sind im Gegensatz zu den anderen Insel nur mit magerer Pioniervegetation bewachsen. Sie steigen zu einem breiten Vulkankrater an. Daraus quillt ständig ein dünner Rauchfaden, von Zeit zu Zeit verdichtet er sich zu

einer großen Wolke. Dann folgen unstete Lavaströme und selten sogar ein bebender Ausbruch, bei dem felsige Bomben ins Meer und auf die anderen Inseln gestreut werden können. Die Piraten fürchten den feurigen Zorn des Berges und meiden ihn möglichst weiträumig. Manche von ihnen wollen in den Flammen ein grimmiges Gesicht gesehen und eine grollende Stimme gehört haben. Daher machen Gerüchte über einen mächtigen Samawi Ormuts die Runde. Tatsächlich ist der Vulkan Heimstatt eines eigenbrötlerischen **Ifrits**, der mit Ormut nichts zu tun hat. Sein eigentlicher Name ist **Zaharak**, doch ihm ist es nur recht, wenn die Menschen diesen nicht kennen. Sie nennen ihn stattdessen seit ihrer ersten Begegnung **Samsah** und die Vulkaninsel gleich dazu. Dem Elementarmeister gefällt es hier, die gemütliche Heimstatt hat ihn träge werden lassen und bis auf kleinere Ausbrüche, die allzu mutige Menschlein fernhalten sollen, denkt er gar nicht daran, seinen Berg durch eine Explosion zu zerstören.

Auf der **Hauptinsel Sabsusa** steigt das Gelände von der kargen Küste zu einem unwirtlichen Hochplateau im Inneren der Insel an. Aus den Ritzen der felsigen Hänge kämpfen sich ausdauernde Büsche mit ledrigen Blättern, zähe Palmen, sowie hohe Kakteen hervor. Oben auf dem Plateau wandelt sich die Landschaft dann drastisch. Auf einer flachen, mit dunklem Staub bedeckten Ebene erstrecken sich ausladende **Drachenblutbäume**, soweit das Auge reicht. Die Gewächse haben eine breite, platte Krone, lange spitze Blätter und unterscheiden sich von Drachenbäumen in anderen Regionen durch ihre fast schon blutrote, dunkle Stammfarbe. Diese stammt maßgeblich von einem harzartigen Baumsaft, der austritt, sobald man die dünne Rinde anritzt. Er eignet sich für Lacke, als Färbemittel, zur Wundbehandlung oder kann als potente Magierdroge namens **Drakhul** aufbereitet werden (s.u.).

Die Drachenblutbäume fühlen sich dank dem speziellen Klima in Kombination mit den vulkanischen Böden nur auf Sabsusa wohl. Tropisches Wüstenklima beherrscht die Insel. Immer wieder wehen feuchte Winde aus dem Ikengabecken empor und sorgen so für die einzigartige Vegetation. Neben den Drachenblutbäumen sind dickstämmige **Kürbisbäume** mit kleinen harten Blättern eine weitere Besonderheit. Ihre namensgebenden kürbisähnlichen Früchte sind essbar, zwar nicht sonderlich schmackhaft, aber ergänzen dennoch die vor allem von Fisch und Meeresfrüchten geprägte Diät der Sabsusa-Piraten.

Die Inselkette ist ein Paradies für See- und Zugvögel. An den Felsenklippen Sabsusas sowie auf den meerumtosten kleineren Inseln bilden sie teils riesige Nistkolonien. Die Schwärme zur Zeit des Vogelzugs sind schon rein akustisch ein beeindruckendes Naturphänomen. Ähnlich imposantes ist in den Erntemonden westlich der Insel zu beobachten. Dort treffen sich auf dem offenen Meer jährlich hunderte **Kammwale** (*Elektronisches Bestiarium* S. 202) zur Paarung. Gelegentlich kommen sie Sabsusa recht nahe, sodass man ihre hohen Blasfontänen erspähen kann.

Eine tierische Einmaligkeit auf Sabsusa sind **Gischtdrachen**, gigantische Riesenwarane, deren Weibchen bis zu 8 Meter Länge erreichen können. Männchen sind mit maximal 6 Metern ebenfalls groß, reichen jedoch nicht an die Weibchen heran. Die Echsen halten sich vor allem in den schroffen Küstenbereichen Sabsusas auf. Dort sonnen sie sich gut getarnt in der Meeresgischt. Als Lauerjäger in der Brandung ernähren sie sich von Fischen und Seevögeln, grasen aber von Zeit zu Zeit auch die Algenteppiche ab. Ihr Speichel ist hochgiftig und lähmt Beute innerhalb von wenigen Sekunden. Gerüchten zufolge sollen Gischtdrachen auch schon neugierige Wale und Delfine erwischt haben, die sich der Küste zu sehr näherten.

Gischtdrache (Riesenechse, Grad 10 - groß)

LP 4W6+5 **AP** 6W6+14 **LR**
St 80 Gw 60 In t55 B 20/26
Abwehr+15 Resistenz+13/15

Angriff: Biss+9 (1W6 & Lähmgift+20), nach hinten Schwanzhieb+9 (1W6+1) - Raufen+7 (1W6–2)

Bes.: spurtstark, gute Schwimmer; die Wirkung des Lähmgiftes setzt nach 30 s ein. Zunächst kribbelt die Bisswunde, dann breitet es sich rasch auf den ganzen Körper aus und lähmt für 120-Ko min.

Vorkommen: Küsten Sabsusas
Besondere Wesen: Gf **e**22 / **h**30 / **l**40

Die Piraten der Insel haben sich mit den Bestien arrangiert und meiden ihre Gebiete. Ein Besuch bei den Brutplätzen ist aber noch immer eine beliebte Mutprobe. In den letzten Jahren gibt es zudem unter einigen Piraten eine ungewöhnliche Entwicklung: Sie nähern sich den Gischtdrachen an und ziehen junge Exemplare fast wie Haustiere groß. Insbesondere **Varbartula** (42 Jahre, geheimnisvoll, wortkarg, gespaltene Zunge), eine ehemalige Sklavin aus dem Ikengabecken treibt dies voran. Als schamanistische Tiermeisterin ist sie sogar mit drei der riesigen Echsen einen engen Bund eingegangen. Von den meisten anderen wird sie bisher misstrauisch als Sonderling beäugt, manche fürchten, sie könnte sich zu einem bedeutenden Machtfaktor auf Sabsusa entwickeln.



Doch auch die restliche Fauna auf den Inseln ist seltsam. Mehrere Tierarten kommen eigentlich nur auf Nahuatlan vor, darunter Korallen, Muscheln, Fische, Nagetiere sowie mehrere Vogelarten. Einige mardabische Gelehrte haben dieses Phänomen zwar entdeckt, aber durch die gefährliche Umgebung nicht weiter untersucht. Genauere Details dazu finden sich in *»Cralomextetems Erbe«*.

Qasr taf Habneh - Die Feste der Salzschreie

Zur Zeit des valianischen Imperiums in Eschar war Sabsusa eine Bastion, die als Stützpunkt für die Sicherung der Regenbogensee diente. Überall auf der Insel kann man noch auf Zeugnisse dieser Zeit stoßen: Alte, mit Steinplatten gepflasterte Wege, Ruinen von Wohn- und Militärgebäuden sowie diverse alte Schiffswracks in den Gewässern.

Die sichtbarste Erinnerung an die valianischen Besatzer ist eine mächtige Festungsanlage im Norden. Heute als **Qasr taf Habneh** („Feste der Salzschreie") bekannt, hieß sie einst nach der Familie der Gründerin Feste **Bianath** und war ein Symbol der Dominanz der Seemeister. Wehrhaft mit dunklem Basaltgestein in Sternenform auf einer in die See ragenden Klippe errichtet, thronte sie einst über dem größten natürlichen Hafenbecken Sabsusas. Von der Festung aus führt eine noch recht gut erhaltene valianische Straße in das Hochland bis zum **Alabastersee**.

Obwohl die Anlage die Jahrhunderte so gut überdauert hat, wurde sie nie wieder genutzt, denn die Festung ist vom Grauen umspült. Niemand, der sie betritt oder ihr auch nur nahe kommt, soll wieder zurückkehren. Die Piraten Sabsusas erzählen sich Gruselgeschichten über Geister von patrouillierenden Soldaten und umherwandelnden, in Salz konservierten „Mumien", die hungrig nach jedem Lebensfunken lechzen. Nachts erklingt schrecklich jammerndes Geschrei aus den alten Gemäuern und lässt schon von weitem das Blut in den Adern gefrieren.

Alabastersee

Folgt man der alten valianischen Straße auf das Plateau oder irrt einfach so über die Insel, dringt einem irgendwann ein stechend schweflig-salziger Geruch in die Nase, Ausdünstungen aus dem Erdinneren und ein erster Eindruck des Alabastersees.

Mitten im Inselinneren gelegen, ist er auf den ersten Blick nicht mehr als ein kläglicher Tümpel von 30 m × 20 m. Um ihn herum schimmert der Boden in fahlem Weiß und man kann erahnen, dass der See einst deutlich größer gewesen sein muss. An mehreren Stellen dringen heiß blubbernd Dämpfe empor und irgendwo tun sich von Zeit zu Zeit kleine Klüfte auf.



Es handelt sich um ein ganz besonderes Naturphänomen, einen hypersalinen See, durch die Kombination von trockenem Klima und vulkanischer Aktivität mit einem Übermaß an Mineralien ausgestattet. Die valianischen Besatzer erkannten einst seinen Wert und förderten hier Alaun, Vitriol und weitere seltene Salze. Manche der Ingredienzien fanden sie in diesen Mengen nirgends sonst in ihrem Herrschaftsbereich. Doch mit dem Sturz des Imperiums ging das Wissen verloren. Von den Förderstätten sind nur noch salzverkrustete Ruinen erhalten.

Heute gilt der See als einer der lebensfeindlichsten Orte der Insel. Die Piraten meiden ihn weitläufig und berichten, in seiner Umgebung fallen Vögel einfach vom Himmel. Viele schließen, es muss sich um einen Ort Alamans handeln, vielleicht sogar ein Tor in dessen Reich.

Mahbrama - Die roten Türme

In einer Bucht im Südwesten Sabsusas recken sich sieben schlanke Türme aus rötlichem Gestein in den Himmel. Ihr Baustil ist eine seltsame Mischung zwischen der wuchtig-wehrhaften valianischen und der leichten scharidischen Turmbauweise. Errichtet wurden sie irgendwann während der valianischen Besatzung auf Sabsusa. Und zwar aus einem ganz besonderen Gestein, das nicht nur von rötlicher Farbe ist, sondern auch eine hohe Affinität zum Element Feuer aufweist.

Ihre Erbauer waren valianische Alchimisten mit Gefolge, angezogen vor allem vom Alabastersee. Alle von ihnen verehrten Tarhuna und waren erstaunt, als sie die rohe Kraft der Vulkane so nah spürten und kurz darauf auf einer der kleinen Nebeninseln das rote Gestein fanden. Kurze Zeit später standen die roten Türme und die Insel war fast gänzlich abgebaut, heute liegt sie quasi komplett unter der Wasseroberfläche. Die Anlage war Forschungszentrum und zugleich eine Art Tempel der Vulkangöttin.

Über die Jahre trotzten lediglich die Türme auf zauberhafte Weise Wetter und Gezeiten, während die Nebengebäude einstürzten.

Heute drücken sich über den Ruinen Zeltplanen sowie schiefe Hütten aus Ziegeln, Holz und weiteren zusammengewürfelten Materialien eng aneinander. Zwischen den Türmen spannen sich Seilbrücken und vereinzelt auch einfache Seilaufzüge, mit denen Waren und Vorräte verschickt werden. Die Roten Türme sind zu einem waschechten Piratennest geworden.

Meist wird die kleine Siedlung schlicht **Mahbrama** („Ort der roten Türme“) genannt. Je nach Saison und aktueller Militärpräsenz wohnen hier zwischen 50 und 150 Menschen - Ein bunter Haufen aus Vogelfreien, lidralischen Glücksrittern, elhaddarischem Gossenabschaum und einer größeren Anzahl Ikengi. Diese stammen von mehreren in letzter Zeit gekaperten Sklavenschiffen, die frische „Ware“ nach Elhaddar bringen wollten. Mehrere Befreite schlossen sich bereitwillig ihren Rettern an.

Ainiki, Kayin & Fela

Die Führung der Siedlung haben drei Kapitäninnen der **Kuroba** inne. Der Stamm lebt als Schiffsnomaden an der Nordwestküste des Ikengabeckens und bringt daher oft hervorragende Bootführerinnen und Taucher (vgl. *DDD #38 - Der Stamm der Kuroba*) hervor. Aufgrund ihrer räumlichen Nähe zu Elhaddar landen sie aber auch oft in den Fängen der Sklavenjäger. So ging es auch den Kuroba-Schwestern Ainiki (61, narbenzerklüftet, humorvoll, fürsorglich), Kayin (59, bullig, Kämpfernatur, direkt) und Fela (57, flüstert heiser, gedankenversunken, Taktikerin), welche mit Glück und Mut ihrer Gefangenschaft entfliehen konnten und sich auf einem Piratenschiff wiederfanden. Schnell fielen sie als überragende Steuerfrauen auf und nach steilen Karrieren befehligten sie bald jeweils ein eigenes Schiff. Ihr Weg führte sie schließlich auch nach Sabsusa, wo ein Sturm sie in die berüchtigte Bucht der roten Türme zwang. Zwar war das Becken als tief und gut schiffbar bekannt, aber die meisten Seeräuber fürchteten sich schon immer vor den unheimlichen Türmen sowie den vielen vulkanischen Dämpfen und Quellen in der direkten Umgebung. Vom Unwetter schwer gebeutelt und mit knappen Wasservorräten gingen die drei Kapitäninnen all dem Aberglauben zum Trotz als Anführerinnen zuerst an Land. Was in den Ruinen geschah, ist Quell von vielerlei Seemannsgarn. Manche behaupten, Ormut hätte ihnen mittels einer Dienerin ein Zeichen gegeben, andere sprechen von einer Stimme im Nebel, wenige raunen den Namen Tarhuna und wieder andere sagen, es wäre dort alles ruhig gewesen.





In jedem Fall erkannten die drei die roten Türme als ideales Versteck und sahen keine Gefahr in ihnen. Doch nicht nur dass, kurz darauf stießen sie auf ein spezielles Rezept, ein Überbleibsel der Alchimisten, mit dem sich aus dem Saft der Drachenblutbäume eine hochpotente magische Droge gewinnen ließ: **Drakhul**.

Diese Entdeckung gab endgültig den Anschub und kurz darauf entwickelte sich Sabsusa zu einem zuverlässigen Rückzugsort für Seeräuber direkt vor der Nase Mardabas. Die günstige Lage der Inseln mit all den unterseeischen Kliffs und natürlichen Untiefen, welche ein Anlanden für die schweren elhaddarischen Kriegsschiffe kaum ermöglicht, bietet einen sehr effektiven Schutz.

Heute sind Ainiki, Kayin & Fela alt geworden und fahren nur noch selten selbst auf See. Sie organisieren vor allem den Schmuggel mit dem begehrten Drakhul und kümmern sich um den Frieden in Mahbrama. Ein immer am Vormittag des Vollmondes tagender Rat aus allen Schiffskapitänen sowie festen Ansässigen der Siedlung trifft gemeinsam große Entscheidungen, wie Ausbauten oder gemeinsame Raubzüge.

Femuorische Inseln

Die etwa 400 Kilometer nordwestlich von Mardaba in der Regenbogensee gelegenen Femuorischen Inseln bilden den wichtigsten Umschlagplatz des Fernhandels mit Nahuatlan und zählen zu den wirtschaftlich bedeutendsten Besitzungen Mardabas. Als letzter verbliebener Außenposten des einstigen Zweierbundes Dûmfederu auf corischem Boden stehen sie bis heute unter der Verwaltung Mardabas und sichern ihr eine Schlüsselstellung im Fernhandel zwischen Nahuatlan, den Küstenstaaten und Valian.

In der Hauptsiedlung **Taomeferá** werden die aus Nahuatlan eintreffenden Waren auf elhaddarische Handelsschiffe umgeladen und von dort nach Mardaba sowie in die Häfen der Küstenstaaten, Kairawans, Vesternesses und bis nach Candranor weitertransportiert. Zu den wichtigsten Importgütern zählen Kakao, Vanille, Zucker, Paranüsse, Kokablätter und andere Drogen, Felle, Schlangenleder, bunte Federn sowie Silber, Gold und Edelsteine. Gelegentlich erwerben die Händler auch exotische Tiere wie Papageien oder - trotz des huatlantischen Ausfuhrverbots - Ozelote und Jaguare für die Arenen Valians und die Menagerien wohlhabender Fürsten. Im Gegenzug liefern die Elhaddarer Eisen, Kupfer, Baumwollstoffe, Elfenbein, Kaffee, Gewürze und valianischen Purpur nach Nahuatlan.

Die wirtschaftliche Bedeutung der Inseln spiegelt sich unmittelbar in ihrer Verwaltung wider. Der Senat Mardabas entsendet für jeweils fünf Jahre eine angesehene Familie nach Taomeferá, die dort als Gesandtschaft die Handelsgeschäfte überwacht. Welche Familie in Taomeferá die Gesandtschaft antritt, entscheidet eine Wahl im Senat Mardabas. Da ihre Vergütung unmittelbar an den Gewinnen des Nahuatlanhandels bemessen wird, besitzt die Sicherung der Seewege für die Gesandten höchste Priorität. Piraterie wird mit großer Entschlossenheit bekämpft und streng bestraft.

Dennoch bleibt der Handel ständigen Angriffen corischer Freibeuter ausgesetzt. Vor allem in der Regenbogensee lauern sie den elhaddarischen Kauffahrern auf, um deren wertvolle Ladungen zu erbeuten. Die Granden Coruas weisen jede Verantwortung für diese Überfälle zurück, dulden sie jedoch stillschweigend und profitieren über Kaperbriefe und Beteiligungen an der Beute von ihnen. Das Handelsmonopol Elhaddars im Verkehr mit Nahuatlan ist vielen corischen Handelshäusern seit Langem ein Dorn im Auge.

Die Femuorischen Inseln selbst sind vulkanischen Ursprungs und besitzen ein mildes subtropisches Klima. Steile Berghänge steigen aus dem Meer empor und werden von tief eingeschnittenen Tälern gegliedert, durch die zahlreiche Bäche zur Küste fließen. In den höheren Lagen gehen Lorbeerwälder in feuchte Nebelwälder über, deren moosbewachsene Baumstämme der Landschaft ein urtümliches Gepräge verleihen. Drachenbäume, Stechpalmen und Agaven prägen neben weiteren einheimischen Pflanzen das Bild der Inseln.

Taomeferá, die größte Siedlung des Archipels mit etwa 5.000 Einwohnern, liegt in einem sanften, nahezu kreisförmigen Tal, das sich zum Meer öffnet und von bis zu eintausend Meter hohen Bergen eingerahmt wird. Mehrere kleine Flüsse münden hier in den Hafen, dessen geschützte Lage maßgeblich zur Entwicklung der Stadt beigetragen hat. Mächtige Festungsanlagen aus der Zeit des Zweierbundes sichern den wichtigsten Umschlagplatz des Handels mit nahuatlantischen Waren gegen Angriffe. Auch halten sich hartnäckig Gerüchte, dass ein mächtiger Luftelementar aus Seemeistertagen die Verteidiger Taomeferás unterstützt. Zumindest gelang es den Corern bisher nicht, die Stadt einzunehmen, trotz vieler Versuche. Wahrzeichen der Stadt sind der Palast des mardabischen Gesandten, ein kleiner Park mit der charakteristischen Pflanzenwelt der Inseln, wie Lorbeer- und Drachenbäumen, sowie eine Seilbahn, die von versklavten Ogern betrieben wird und die tiefer gelegene Stadt mit den höher gelegenen Bereichen verbindet. Eindrucksvoll sind auch die großen Werften, in denen die meisten Kriegsschiffe der mardabischen Flotte vom Stapel gehen und repariert werden. Aktuell stellt die **Familie Leokos** den Gesandten in Taomeferá. Vertreten wird sie von **Murtadas Leokos** (34 Jahre, ambitioniert, reiselustig, leicht reizbar), dem ältesten Sohn der Familie. Die Gesandtschaft besteht noch für ein Jahr. Die Tagespolitik wird vom hiesigen Fürstenhaus, den **Muzzamgha**, bestimmt, die dem Gelehrtenadel **Quda** (s. *Die Pyramiden von Eschar* S. 73) entstammen und die Kolonie verwalten.



Eine weitere Besonderheit Taomeferás ist die **Madrasa** *Musafir-al-Gharb,* an der Zauberei, Nautik und Philosophie gelehrt werden. Die populäre Akademie der Westlandfahrer, wie sie sich selber nennt, zieht sowohl junge Adepten der Zauberei an, die im Städtebund Elhaddars keine Möglichkeit besitzen eine akademische magische Ausbildung zu erhalten, sowie auch angehende Zauberer aus den Küstenstaaten, die sich mehr Freiheiten wünschen, als der Konvent der Magier ihnen bietet (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 174 ff.). Bedeutender ist jedoch der Bereich der Madrasa, der angehende Seefahrende schult, die hier alles vermittelt bekommen, was ein Kapitän wissen sollte, der die Regenbogensee und andere Meere befahren will. Das **Fürstenhaus** fördert die Madrasa und vergibt großzügige Stipendien an begabte Zauberer, die sich für mehrere Jahre verpflichten, als Schiffsmagier an Bord eines mardabischen Schiffes zu dienen. Diese Sitte sorgt dafür, dass die mardabischen Schiffe zu ihrer Verteidigung regulär auf Zauberei zurückgreifen können.

Neben der Akademie hat sich mit dem ihr angeschlossenen Diwan Algharb auch eine Zauberergilde in Taomeferá etabliert. Ihre Mitgliederzahl ist gering, trotzdem ist sie sehr einflussreich in der Stadt, weil sie über einen guten Zugang zum Fürstenhaus verfügt. So ist die Leiterin des Diwan, Alisande Muzzamgha (49 Jahre, wissbegierig, kleinwüchsig, zynisch), eine Cousine des Fürsten und berät ihn vor allem in arkanen Fragen.

Die Bevölkerung Taomeferás setzt sich aus Elhaddarern, Corern, weiteren Bewohnern der Küstenstaaten, Valianern sowie Menschen, deren Vorfahren aus dem Ikenga-Becken stammen, zusammen. Hinzu kommt eine kleinere nahuatlanstämmige Gemeinschaft, deren Angehörige sich weitgehend in die Stadtgesellschaft integriert haben. Entsprechend vielfältig ist das religiöse Leben. Die mardabische Verwaltung gewährt den unterschiedlichen Glaubensgemeinschaften weitgehende Freiheit, da der Wohlstand der Stadt auf einem weltoffenen Handelsplatz beruht, an dem Kaufleute und Seeleute unterschiedlichen kulturellen Wurzeln zusammentreffen.



Ein Blick zurück

Lange bevor Menschen ihren Fuß in den erkalteten Fuhat setzten, zu einer Zeit, als noch Lava aus dem Schlot strömte und die Erg Scharuch ein prächtig-grünes Land war, stießen Arracht in Expeditionen auf den großen Vulkan. Ihre Macht war auf dem Höhepunkt und ihr Reich dominierte Eschar, das erst sehr viel später zu diesem Namen kam (vgl. *Die Pyramiden von Eschar* S. 86 & *Orcs, Oger & Co.* S.76). Die Arracht versuchten, die unbändigen Kräfte der Erde und des Feuers für sich zu nutzen, einige blieben dafür Jahrzehnte und richteten sich gar dauerhaft ein. Doch ein mächtiger Vulkanausbruch, der dem Krater die heutige Form verlieh, zerstörte ihre Ambitionen und die meisten Spuren ihrer Anwesenheit. Aber ganz vereinzelt kommen immer mal wieder Relikte aus dieser Zeit zum Vorschein. Einige aus dem heute wieder erstarkenden geheimen Arracht-Reich von *Chrangga* erinnern sich an das Erbe und sind durchaus interessiert an Mardaba und was dort vielleicht zu finden ist (s. *Orcs, Oger & Co.* S.76).



Erst hunderte Jahre später, lange nachdem die letzte Schlacke erkaltet war, kamen die ersten Siedler nach Mardaba. Die selbsternannten **Westlandfahrer** aus dem valianischen Imperium wollten Handel mit Nahuatlan treiben. Dafür errichteten sie an der Westküste Eschars mehrere Stützpunkte, oft nicht mehr als Lagerhallen und Proviantstationen. Der Krater mit seinem natürlichen Hafen war dafür direkt attraktiv und so wurde im Jahr 1081 nL Mardaba gegründet. Wer und wie viele sich hier niederließen, ist ein fortwährender Streit der Gelehrten. Denn unglücklicherweise ist der Grundstein, auf welchem die Familiennamen der Stadtgründer standen, schon lange verloren und die Aufzeichnungen darüber sind nur schwer zu entziffern. Die alteingesessenen Familien **Leokos** und **Gidrubal** beharren darauf, ihre Vorfahren wären unter den Gründern gewesen, was ihnen selbstredend auch einen Platz im Senat garantieren sollte.

Die Ansprüche der Familien Gidrubal und Leokos, bereits zu den Stadtgründern gehört zu haben, beruhen auf einer späteren Vermengung der Überlieferung mit anderen Ereignissen. Ihre Vorfahren kamen erst nach dem Brand Candranors und der Verlegung der valianischen Hauptstadt nach Thalassa im Jahr 1185 nL nach Westen. In den damaligen Aufzeichnungen erscheinen sie noch als **Girunbalas** und **Lekosso**. Dass ihre Nachfahren die Geschichte später bis in die eigentliche Gründungszeit zurückdatierten, dürfte nicht zuletzt mit ihrem Verlangen auf politische Vorrechte in Mardaba zusammenhängen.

Die Sage von Galmargin, Fiskotu und Samsah

Als Mardaba noch kaum mehr war als ein paar Speicher, Zisternen und hölzerne Stege im schwarzen Rund des alten Kraters, lebten dort die ersten Westlandfahrer. Ihre Schiffe kamen aus Valian, doch ihre Blicke gingen nach Westen, über die Regenbogensee, dorthin, wo Nahuatlan liegen sollte.

Unter ihnen waren **Enpealoma Galmargin** und **Calportul Fiskotu**. Galmargin kannte die Strömungen, las den Wind und führte ein Schiff selbst dann noch sicher, wenn andere längst die Segel refften. Fiskotu dagegen vermaß Küsten und lotete Tiefen aus. All das hielt er auf Karten fest, auf denen selbst kleinste Buchten und gefährliche Riffe vermerkt waren.

Im zweiten Jahr der Niederlassung segelten beide mit einer kleinen Mannschaft hinaus, um die Inseln südwestlich vor Mardaba zu erkunden. Schon am Nachmittag des ersten Tages entdeckten sie eine winzige schwarze Insel, über der ein dünner Rauchfaden stand.

„Dort ist Feuer“, sagte Fiskotu. „Dann ist dort auch etwas, das es hütet“, antwortete Galmargin. Sie landeten trotzdem. Der Boden war heiß unter ihren Sohlen. Schwefeldampf quoll aus Spalten und aus einem Riss im Fels drang tiefrotes Licht. Dann bebte die Insel.

Aus Rauch und Glut erhob sich **Samsah**. Seine Haut war schwarz wie erkaltete Lava, doch durch Risse darin schimmerte Feuer. Seine Augen glühten heller als geschmolzenes Erz. „Warum kommt ihr zu mir?“ Fiskotu schwieg. Galmargin trat vor. „Weil wir wissen wollen, was hinter dem Horizont liegt.“ Da lachte Samsah, und Staub rieselte von der Decke. „Dann werdet ihr sterben. Hinter jedem Horizont liegt ein weiterer.“

„Dann sterben wir nicht am ersten.“ Samsah betrachtete sie lange.

„Bringt mir etwas aus einem Land, das jenseits der Horizonte liegt. Etwas, das nicht aus Feuer geboren wurde. Dann soll euer Hafen bestehen.“ Die Westlandfahrer kehrten nach Mardaba zurück. Wenige Wochen später brachen Galmargin und Fiskotu nach Westen auf.

Die Regenbogensee zeigte ihnen ihre ganze Macht. Ein Sturm trieb das Schiff drei Tage nach Süden, einmal brach eine Welle über das Deck und riss zwei Männer über Bord. Später gerieten sie in eine Flaute, in der das Meer glatt wie Glas da lag und das Trinkwasser knapp wurde.

Doch schließlich erschien an einem Morgen eine grüne Küste. Nahuatlan.

Hinter weißen Stränden erhoben sich dichte Wälder. Zwischen mächtigen Bäumen lagen steinerne Städte mit breiten Treppen und hohen Tempelbauten. Auf den Märkten wurden Kakao, Federschmuck, Jade, bemalte Stoffe, kostbare Hölzer und scharf duftende Harze gehandelt. Männer trugen prächtige Federgewänder, und aus den Höfen erklangen Trommeln und Flöten. Die Westlandfahrer bestaunten die Schönheit und Fruchtbarkeit dieses Landes. Sie tauschten Waren und lernten die Sprache.

Als sie viele Monate später nach Mardaba zurückkehrten, waren ihre Laderäume gefüllt mit Dingen, die dort niemand zuvor gesehen hatte: dunklem Tropenholz, Früchten, seltenen Harzen, ungewöhnlichen Federn und Schmucksteinen. Doch Galmargin hatte noch etwas anderes bewahrt. Eine kleine Schale aus grünem Stein, gefüllt mit schwarzer Erde aus Nahuatlan. Darin wuchs eine unscheinbare, wohlduftende Pflanze mit einer einzigen tiefblauen Blüte.

Galmargin und Fiskotu brachten sie zu Samsah. Der Ifrit nahm die Schale in seine Hände. Die Hitze seiner Finger ließ den Rand des Gefäßes glühen, doch die Blüte verbrannte nicht. „Warum bringt ihr mir keinen Schatz?“, fragte Samsah. Galmargin antwortete: „Gold kennt dein Feuer. Diese Erde nicht.“ Lange schwieg der Ifrit. Dann stellte er die Schale auf einen schwarzen Felsblock.

„Euer Hafen wird wachsen“, sprach er. „Wo heute Speicher stehen, werden Häuser stehen. Wo heute Tauwerk liegt, werden Mauern gebaut. Schiffe werden kommen, deren Namen ihr nicht kennt. Und eines Tages werden Männer behaupten, ihre Väter hätten diesen Ort gegründet, obwohl ihre Väter noch nicht geboren waren.“ Dann entließ er sie.

Galmargin fuhr noch viele Male über die Regenbogensee. Fiskotu zeichnete ihre Küsten und Inseln auf Karten, nach denen Generationen von Westlandfahrern segelten. Und Mardaba wuchs. Aus den Speichern wurden Straßen, aus den Anlegestellen Kais, und mit jedem Schiff kamen mehr Waren aus Nahuatlan.

Und Samsah? Er lebt noch immer im Inneren seiner Insel. Manchmal, wenn nachts über dem Vulkan ein roter Schein erglüht, sagen die alten Seeleute Mardabas: „Samsah erinnert sich.“ Und wenn jemand fragt, wer Mardaba gegründet habe, antworten manche von ihnen: „Frag den Ifrit.“

Denn Samsah könnte es wissen. Aber er schweigt.

Erst nach mehreren Jahrzehnten, im Jahr **1140, nL** kam es dann zur eigentlichen Stadtgründung. Damals hatte man im fernen Candranor, dem Zentrum des valianischen Imperiums erkannt, welch profitables Potential im Westlandhandel steckte. Der **Rat der Hundert** beschloss die Förderung der jungen Handelsstützpunkte mit Gold, Material und Expertise, im Austausch für die Zusicherung von Kontoren in allen Städten. So versprach man sich Beteiligung am Gewinn, ohne die Gebiete zu richtigen Provinzen zu erheben, um die damit einhergehenden Verpflichtungen zu vermeiden. Der Coup gelang und die elhaddarischen Städte wuchsen rasch.

Die friedliche Phase fand 1254 nL mit der **zweiten Ostexpedition von Ixtil-Xochitl** ein harsches Ende. Er machte mit einer Flotte aus Schwimmenden Inseln die Stadt Babtibira (heute Amarija) dem Erdboden gleich. Sukkara und Mardaba ergaben sich daraufhin widerstandslos. Ein Rückeroberungsversuch der Westlandfahrer mit einer Söldnerflotte im Folgejahr scheiterte auf ganzer Linie. Danach erkannten die Händler ihr Schicksal an und zahlten den neuen Herrschern Elhaddars Tribut. Etwa 20 Jahre später, 1273 nL gipfelte die Konkurrenz zwischen Nahuatlan und dem valianischen Imperiums in der **Schlacht im Golf der Blauen Wellen**, die die Valianer triumphal gewannen (vgl. *Die Welt*, S. 24). Zur etwa gleichen Zeit erschütterte ein heftiges Erdbeben die Küste vor Mardaba und der Vulkan Samsah explodierte in einer Eruption, bisher unerreichter Heftigkeit. Die Stadt blieb wie durch ein Wunder verschont. Als der Ascheregen sich legte, erblickten die Mardabi wie sich das Antlitz der ganzen Inselkette Sabsusas verändert hatte und Samsah als regelrechter Berg emporragte (genauere Hintergründe finden sich im Abenteuer. *»Cralomextetems Erbe«*).

Im Anschluss an die große Schlacht plünderten die siegreichen Valianer Nahuatlan fast zwei Jahre lang und zwangen ihnen 1275 nL den **Frieden von Nahuapan** auf. Als Bestandteil des Friedensvertrags fielen die elhaddarischen Städte nun wieder nominell unter valianische Kontrolle.

Das Imperium nahm Elhaddar weiterhin nicht als Provinz in sein Reich auf, sondern behandelte die Städte wie unabhängige Vasallen. Da sich die mächtige Oberschicht jedoch primär aus Familien mit valianischen Wurzeln zusammensetzte, welche sehr rege Kontakt in ihre alte Heimat hielten, blieb der Kontakt immer sehr eng. In dieser Zeit entstanden viele große Befestigungen und stattliche Villen. Insbesondere Mardaba wurde zum Flottenstützpunkt ausgebaut.

Die Zeit des Friedens fand ihr Ende, als der **Krieg der Magier** das weit entfernte Elhaddar erschütterte. Zwar war die nächste Schlacht hunderte Kilometer entfernt, doch sickerte das Gift der Zwietracht auch in die mardabische Bevölkerung. Gegen Ende des Krieges spürte man zudem massiv die Folgen jahrelanger Verwüstung: Verbrannte Felder, vergiftete Brunnen, tausende Tote und weitere Übel forderten ihren Tribut. Die Lebensmittelversorgung brach in sich zusammen und Mardaba sowie Sukkara, beide angewiesen auf Importe, sahen einer Hungerkatastrophe entgegen. Man erkannte die gemeinsame Herausforderung und schnell fassten die Stadtoberen einen wagemutigen Plan. In kürzester Zeit rüstete man eine Kriegsflotte auf und eroberte große Territorien im fruchtbaren **Corua**. Noch vom Krieg der Magier geschwächt, leistete die dortige Bevölkerung nur wenig Widerstand und

so ging der Plan auf. Mit den Erträgen der neuen Ländereien konnte die Hungersnot abgewendet werden.

Der 1600 nL gebildete **Dûmfederu** (Zweierbund) aus Sukkara und Mardaba blieb eng verbunden und erkannte das Potenzial in einer fokussierten Aufgabenteilung. Während Sukkara mit seinem größeren Hafen verstärkt den Küstenhandel und Austausch mit der Kolonie betrieb, konzentrierte sich Mardaba auf die Absicherung von selbigem. Der schon zur valianischen Zeit gegründete Flottenstützpunkt wurde weiter ausgebaut und es wurde verstärkt in Seesoldaten, Kriegsschiffe und Befestigungen investiert. Eine Entscheidung, deren Erbe bis heute nachwirkt.

Der nächste Umbruch kam mit **Hasun el-Namus**, der als **Scheikh-es-Scheikh** Ende des 18. Jahrhunderts alle Himjar unter seinem Banner einte und Zahira und Hama im Namen der Din Dhulahi eroberte. Die Städte Elhaddars kapitulierten widerwillig, eine Eroberung oder gar Zerstörung wollte niemand riskieren. Insbesondere Mardaba stelle sich als besonders eigensinnig dar. Viele in der Bevölkerung wollten lieber einen Konflikt riskieren, als sich unter die Knechtschaft der Himjar zu stellen. In dieser Lage gelang es 1812 nL dem lautesten Fürsprecher für militärischen Widerstand, General **Tervas Gidrubal**, den Senat abzusetzen und sich zum Alleinherrscher aufzuschwingen. Zwar konnte er in seiner kurzen Zeit an der Spitze die Himjar von einem Angriff abhalten, doch wendete sich die Stimmung schon bald, als er mehr und mehr Kontrolle über alle ausüben wollte. Ein ungeklärter Giftanschlag beendete seine Herrschaft abrupt und der Senat übernahm wieder. Auch diesem gelang es, viel Eigenständigkeit zu bewahren. Man gab den Himjar nur das allernötigste, meist mit zeitlichem Verzug. Zwar war der Scheikh-es-Scheikh von seinem lausigen Vasallen reichlich genervt, doch wusste er, wie blutig und kostspielig eine Eroberung der gut befestigten Stadt wäre.

Im Norden ergriffen die Granden von Corua ihre Chance und nutzten die Schwächung des **Dûmfederu**. Die Kolonien erklärten sich unabhängig. Der Zeitpunkt war günstig und bald waren alle Besatzer aus dem Land vertrieben. Lediglich die fernen **femuorischen Inseln** konnten von Mardaba gehalten werden.

Nur vier Jahrzehnte nach dem Himjarsturm gelang es den Städten Elhaddars sich von der Kontrolle der Nomaden freizukämpfen. Dem gingen viele geheime Absprachen und Bündnisse voraus, die eine effiziente Gegenwehr organisierten. Als Spätfolge dieser erfolgreichen Zusammenarbeit gründete sie im Jahr 1875 nL offiziell den **Städtebund von Elhaddar**. In diesem agieren die einzelnen Städte frei und souverän, aber arbeiten insbesondere in Handelsangelegenheiten und der Abwehr von Feinden eng zusammen.

Was durch die gewaltsame Einnahme nicht gelang, wurde schon bald darauf mit Zeit und friedlichen Handelskontakten erreicht: die Einführung des Glaubens an die Zweiheit. In Mardaba hielt sich der Glaube an die valianischen Götter zwar länger, wurde dann aber auch als dominante Religion vom Din Dhulahi abgelöst. Symbolträchtig dafür war die Weihe des großen Tempels der Zweiheit im Jahr 1990 nL.

Obwohl die scharidische Bevölkerung bald die Mehrheit bildete, blieb Mardaba eine weltoffene Stadt und das valianische Erbe erhalten. Während einer kurzen Alleinherrschaft von **Khayr akbarak** im Jahr 2021 nL zeigte sich der Wille dazu deutlich: In einer spektakulären Volte ließ **Khayr**, der seinen Anspruch auf großen Reichtum und den Willen der Götter stützte, mithilfe von Elitesöldnern seine Senatskollegen festsetzen und sich zum Herrscher Mardabas ausrufen. Zunächst stützte der Tempel der Zweiheit den scheinbar glaubensfesten Hegemon. Doch rasch entpuppten sich **Khayrs** despotische Züge. Er ließ die reichen alteingesessenen valianischen Familien enteignen, doch als er dies erst auf alle Valianer, dann auf alle Andersgläubigen ausweiten wollte und gar von der „Beseitigung der Ungläubigen“ fabulierte, war es den Mardabi genug. Zu stolz waren sie auf ihre Unabhängigkeit, Kultur und Offenheit, als dass sie sich all das von diesem Emporkömmling nehmen lassen wollten. Beginnend in der Händlerschaft breitete sich der Protest auf fast alle Bevölkerungsgruppen aus. Als sich schließlich auch die meisten Söldner gegen ihn wandten, war er erledigt. Man stellte ihn vor die Wahl, freiwillig in die Wüste zu ziehen oder sich vor einem Gericht Ormuts zu verantworten. Er wählte die Wüste und ward seitdem nicht mehr gesehen.

Gerüchte einiger Wüstengänger besagen, dass Khayr als mächtiger Geist in der Erg Scharuch umgeht und eine Armee aus verlorenen Seelen vereint, um einen vernichtenden Feldzug gegen Mardaba führen zu können. Die Vergeltung sei sein, so flüstere es der Nachtwind der Wüste.

Seitdem erfolgten keine großen politischen Umbrüche mehr in Mardaba. Kleinere und größere Unruhen, Katastrophen und Herausforderungen (s. Zeitleiste) konnten mal mehr, mal weniger gut bewältigt werden und so steht Mardaba bis heute.





Wichtige Ereignisse in Mardabas Geschichte

vor 1350 Jahren	**1081 nL**	Gründung Mardabas als kleiner Handelsposten der valianischen Westlandfahrer.
	1140 nL	Der Hof der Hundert in Valian beschließt, den Westlandhandel weiter zu intensivieren. Daraufhin fließt viel Geld in die provisorischen Ansiedlungen. Mardaba wird so offiziell zur Stadt.
	1254 nL	Mit schwimmenden Inseln erobert der Huatlani Ixtil-Xochitl auf seiner zweiten Expedition Sukkara und Mardaba. Damit kontrollieren die Huatlani ganz Elhaddar.
	1273 nL	Die Huatlani werden in der Schlacht in der Bucht der Blauen Wellen vernichtend geschlagen. Großer Vulkanausbruch von Samsah, Mardaba hat mit dem Ascheregen zu kämpfen.
	1275 nL	Frieden von Nahuapan, Sukkara und Mardaba fallen endgültig zurück an die Valianer.
Vor 1000 Jahren	**~1275-1500 nL**	Zeit des Friedens, die großen Festungsanlagen in Mardaba und auf Sabsusa werden errichtet.
	1600 nL	Gegen Ende des Kriegs der Magier droht eine Hungersnot Mardaba heimzusuchen. Gemeinsam mit Sukkara erobert Mardaba als Dûmfederu (Zweierbund) daraufhin ein größeres Territorium im fruchtbaren Corua. Dadurch stabilisiert sich die Versorgung mit Lebensmitteln wieder.
Vor 600 Jahren	**1811-1830 nL**	Die Himjar erobern Zahira und Hama; die Städte von Elhaddar werden tributpflichtig.
	1812	In den Wirren des Himjarsturms schwingt sich **Tervas Gidrubal**, ein ebenso fähiger wie herrschsüchtiger General zum Militärdiktator auf. Seine anfänglichen Erfolge gegen die Vorstöße des Himjarreiches stabilisieren seine Herrschaft zunächst. Doch bald schon erregen sein Misstrauen und Kontrollzwang Unmut in der Bevölkerung. Noch bevor die Spannungen eskalieren, erliegt er einem mysteriösen Giftanschlag und der Senat übernimmt wieder die Macht.
	um 1820 nL	Die Kolonie des Zweierbundes auf dem Gebiet der Küstenstaaten nutzt die Schwäche der Mutterstädte, um eigene Wege zu gehen und ihre Unabhängigkeit zu erklären.
	1875 nL	Gründung des Städtebundes von Elhaddar
	1990 nL	Bau des großen Tempels der Zweiheit.
	2021 nL	**Khayr Akbarak** schwingt sich zum Alleinherrscher auf. Nach kurzer und harter Regierungszeit schickt ihn die Stadtbevölkerung in die Wüste.
	2056 nL	Ein starkes Erdbeben erschüttert Mardaba, viele Gebäude stürzen ein und Dutzende Menschen sterben unter den Trümmern. Der Tempel der Zweiheit wird stark in Mitleidenschaft gezogen. Inspiriert von der Stuckateurin **Lunah bint Talima** verzagen die Dhulahim nicht, sondern bauen ihn prächtiger als zuvor auf. Sie wird später als Heilige verehrt.
Vor 300 Jahren	**~2100 nL**	Nach dem Niedergang der Kahibiten-Dynastie drohen Corua und Leonessa mit der Schließung scharidischer Handelskontore auf ihrem Territorium. Der Städtebund gewährt daraufhin lidralischen Händlern ebenbürtige Rechte in ihren Häfen.
	2217 nL	Während des scharidischen Neujahrsfestes riegelt Corua unterstützt von Leonessa die femuorischen Inseln mit seiner Flotte ab und will sie aus der Hand Mardabas freipressen. Nur dank geradezu göttlich-günstiger Winde gelingt es dem Städtebund von Elhaddar, die Katastrophe zu verhindern.
	2242 nL	Aufstand der Sklaven unter ihrer charismatischen Anführerin **Najila al Mardabai**, ihr gelingt es, auch die arme, nicht versklavte Bevölkerung für die Sache einzunehmen. Nur mit Mühe gelingt dem Senat eine Niederschlagung der Rebellion und es dauert lange, die Wogen ganz zu glätten. Eine direkte Folge ist die Einführung der geheimen **Hilzalam** (s. *»Hilzalam - Die Friedensbewahrer«*)
Vor 100 Jahren	**2308 nL**	Eine tsunamiartige Welle verwüstet die Küste Mardabas, die Hafenanlagen nehmen schweren Schaden, der südliche Leuchtturm kollabiert und hunderte Menschen sterben.

	2406 nL	Nach internen Streitereien wird den Seesöldnern ihr Sold verweigert. Mehrere desertieren und schließen sich einer großen Piratenflotte an. Kurz bevor die Situation endgültig eskaliert gelingt es einem jungen Kapitän in wagemutiger Kommandoaktion das Flaggschiff der Piraten zu entern. Die meisten Söldner kehren daraufhin in ihren Dienst zurück. Der Held der Stunde, **Namhid Gidrubal**, ist heute Kommandeur von Qasr Talva.
	2415 nL	Seltsam regenreiches Jahr, welches die Plantagen reichlich wässerte und die Zisternen randvoll füllte. Bis heute wird gerätselt, was zu diesem Segen geführt hat.
	2417 nL	Eine ebenso heftige wie rätselhafte Vogelseuche hält Mardaba fest im Griff. Fast 90 Prozent der Vögel sterben, bis die Krankheit abebbt.
	2434 nL	Bis heute ungeklärtes Attentat auf **Mago Tarkios** (Senatsmitglied).
	2435 nL	Diplomatisches Eklat mit Hadschar, als der **Malik Ahnaf el-Nabhani** die mardabische Matrone **Thalna Vitelles** zutiefst beleidigt.
	2436 nL	Jetztzeit



Mardaba - die Stadt im Krater

Der Aufbau des Kraters

Der erkaltete Vulkan, in dem Mardaba erbaut wurde, wird von den Städtern schlicht „Fuhat“ (Krater) genannt. Er ist bei seinem letzten Ausbruch zu einem Drittel in die Lagune abgerutscht und bildet dadurch quasi einen offenen Kreis. Von der Lagune weg gewinnt er schnell an Höhe und erreicht am Rand gegenüber des Hafens etwa 350 Meter. Dabei steigen die Wände innerhalb des Kraters zwar steil, aber nicht senkrecht an. Die Außenseite wiederum fällt zum Meer hin deutlich flacher ab. Das vulkanische Gestein ist von dunkelgrauer bis schwarzer Farbe und zumeist porös. Es prägt das Antlitz der Stadt, beispielsweise sind die Wege direkt aus dem Felsen gehauen und mit Staub aus selbigem bedeckt.

Am Wasser errichteten die Westlandfahrer ihre ersten Lagerhallen. Mit dem Prosperieren der Stadt wurden die Häuser großzügiger und Stück für Stück wurden die Innenwände des Kraters höher bebaut. Nach dem Fall der Seemeister zogen auch immer mehr Schariden nach Mardaba und bauten in landestypischer Architektur. So sehr die geschützte Lage im Krater zu Beginn als Vorteil diente, so sehr schränkte sie bald die Ausdehnung der Stadt ein und bestimmt damit auch ihre einzigartige Bauweise:

Die Höhenstufen des Schlotes unterteilen Mardaba auf natürliche Art und Weise. Ganz unten am Wasser befinden sich die **Bastion** mit der alten valianischer Hafenfestung und dem Sklavenmarkt sowie der **Hafen** mit einfachen Lebensmittelmärkten, verschiedenen Handelskontoren, Lagerhäusern, Baracken und billigen Spelunken. Während der Hafen selbst ein offenes, halbwegs geregeltes Bild abgibt, bilden die anschließenden Häuser ein einziges Gewirr. Besonders da die scharidischen Lehmbauten oftmals einfach auf den valianischen Ruinen errichtet wurden.

Der Kraterrand im Osten erhebt sich hinter dem Hafen kaum in die Höhe. Daher gibt es hier einen kleinen Stadtmauerabschnitt, vom Hafen bis zum höheren Kraterrand. So werden Einreisende zum Haupttor gelotst. Von diesem durchschneidet die **Große Straße** die Stadt. Sie ist der breiteste und einzige für große Ochsengespanne geeignete Weg in Mardaba und gleichzeitig ein dauerhafter Markt. Rechts und links in Hauseingängen und unter tuchbespannten Ständen kann man diverse Waren, vor allem Lebensmittel finden. Am Westende der Stadt wird sie dann immer schmaler, bis sie sich in den zahlreichen Gassen verliert. Dort steigen die Kraterwände viel steiler an, dadurch ist der Weg zum deutlich kleineren Westtor mühsam.

Etwas höher und weiter weg vom Wasser liegen neben weiteren billigeren Wohnungen die Behausungen von einfachen Handwerkern sowie der berühmte **Vogelmarkt**. Auch hier sind die Gebäude noch eng gedrängt. Es herrschen weiß getünchte scharidische Flachbauten vor. Neben dem Vogelmarkt befindet sich hier ebenfalls der Verwaltungsbezirk Mardabas.

Steigt man höher in den Krater hinauf, so werden die Häuser und Grundstücke größer. Dazu wurden auch die Plateaus erweitert und teilweise Gebäude in den Fels getrieben. Hier leben tendenziell wohlhabendere Menschen und finden auch ihrer Geldbörse angemessene Gasthäuser und Geschäfte vor. Passend dazu liegt an der Westseite der Stadt auf dieser Höhe das **Viertel der Dirhem**. Dort haben verschiedene Handwerker ihre Geschäfte, die sich auf exquisite Arbeiten verstehen. Zu ihnen gehören neben Feinschmieden und Glasbläsern auch Thaumaturgen.

Im **Lucungarvu**, auf der anderen Seite, sind eher die Wohnhäuser von Händlern, verdienten Soldaten sowie bessere Gasthäuser angesiedelt. Einen Augenfang bietet das alte valianische Theater, welches sich an die Kraterwand schmiegt.

Ganz oben, am **Kraterrand**, residieren die reichsten Menschen der Stadt. Hier sind auch die valianischen Wurzeln noch deutlich sichtbar. Großzügige Villen im imperialen Stil passen sich nahezu fugenlos den Kraterwänden an. Nur vereinzelt stehen ebenfalls prunkvolle, scharidische Häuser dazwischen. Am beeindruckendsten ist der große Tempel der Zweiheit (K1), der zentral über dem Rest der Stadt thront

Auf den flach abfallenden **Hängen** des Kraters befinden sich terrassenförmige Plantagen. Sie sind aufgrund des fruchtbaren Vulkanbodens auch im heißen Klima der Gegend ertragreich. Der große Nachteil des Bodens ist, dass er flachgründig ist und mit der darunterliegenden Schotterschicht leicht ins Rutschen gerät.



Dies ist auf den Terrassen zwar nur selten ein Problem, aber der Hauptgrund, warum auf der Außenseite des Kraters kaum größere Gebäude stehen. Sie sind obendrein dort der gnadenlos brennenden Sonne ausgesetzt.

Vor dem Haupttor im Osten des Kraters hat sich an der Straße schmutziges und lautes Gewerbe wie Steinmühlen, Gerbereien, Schlachthäuser angesiedelt. Euphemistisch als **Numaab** („Himmelreich“) bezeichnet, will man hier normalerweise so schnell wie möglich hindurch.

Lärm, Schatten und Nebel - Leben im Fuhat

In Mardaba ist es unglaublich laut, eine wahre **Kakophonie** von Marktgeschrei, Vogelstimmen, Rufen der Söldner und Matrosen sowie vielem weiteren, hallt, sich selbst verstärkend, von den Kraterwänden wider. Sogar tief in der Nacht kommt die Stadt nicht ganz zur Ruhe.

Ein großer Vorteil der geschützten Lage im Krater ist der **Schattenwurf** von selbigem. Zu jeder Tageszeit liegt ein Teil der Stadt im Schatten des Vulkans. So kann man der unerträglichen Gluthitze entgehen, die anderen Teilen Eschars aktive Tätigkeiten zur Mittagsstunde unmöglich macht. Das Leben konzentriert sich daher zu den entsprechenden Tageszeiten auf die schattigen Stadtteile. Beispielsweise gibt es morgens einen Lebensmittelmarkt im Westen und abends einen im Osten der großen Straße.

Ebenfalls dem Klima zuträglich ist regelmäßig auftretender **Morgennebel**. Für eine kurze Zeit hüllt er die Stadt in ein mystisches Dämmergrau. Bald nach Tagesanbruch lichten die Sonnenstrahlen ihn jedoch.

Coestin Iaskat (17 Jahre, aristokratisches Auftreten, grüblerisch, schüchtern) und **Essil bint Kaya** (19 Jahre, große Augen, gewitzt, ehemaliges Waisenkind, von Ormutstempel aufgezogen), zwei junge findige Tüftler arbeiten seit geraumer Zeit neben ihrer Tätigkeit als Assistent in der Großen Bibliothek (K7) bzw. Helferin der Thaumaturgin Farrah al Mardabai (D7). an einem sogenannten **Nebelfänger** - einer Art Netz, die, verstärkt durch Thaumaturgie, die Feuchtigkeit aus der Luft auffangen soll. Erste Testaufbauten waren äußerst vielversprechend und haben das Potenzial, die Wasserprobleme von Mardaba deutlich zu entspannen. Doch wurden jüngst sämtliche Pläne und Prototypen der Erfinder entwendet. Coestin und Essil sind unter Schock. Im Verdacht haben sie **Bachir el-Kabir** (L2), einen konservativen ehemaligen Lehrer von Essil, der stets unangenehm nahe kam und ihre Freundschaft zu Coestin skeptisch verfolgte, sowie **Nabila**, eine ambitionierte Elementarbeschwörerin (L9). Jedoch gibt es zu keinem der beiden bisher konkrete Anhaltspunkte. Verzweifelt sind Coestin und Essil auf der Suche nach hilfsbereiten und kompetenten Ermittlern, die keinen großen Lohn erwarten.

Von Aufzügen, Sänften und Schubkarren - Fortbewegung im Fuhat

An den Kraterwänden verteilt sind viele große und kleine **Aufzüge**, die das Stadtbild prägen. Neben einigen wenigen wirklich senkrechten Seilzügen, verlaufen die meisten schräg den Hang empor (vergleichbar mit modernen Seilbahnen). Diese Konstruktionen bestehen aus Holz- oder Metallschienen am Boden, auf denen sich eine Plattform auf kleinen Rollen oder Kufen bewegen kann, einem Zug- und einem Führungsseil (oder -Kette). Manche von ihnen sind für Lasten, manche für Personen geeignet. Angetrieben werden sie in der Mehrzahl von Sklaven, nur einige der ganz wuchtigen von Ochsen. So bringt der größte Aufzug Mensch und Fracht zum Ormutstempel. Gegen eine Kupferspende ist er für alle zugänglich. Während die kleinen zumeist in Privatbesitz sind, arbeiten an anderen Unfreie, die gerade nicht von ihren Vorgesetzten gebraucht werden. Damit verdienen sie ein kleines Zubrot, um sich gegebenenfalls eines Tages freikaufen zu können. Gemeinsam neben vielen kleinen und wenigen großen Treppen bilden die Aufzüge innerhalb der verschlungenen Gassen und Wege der Stadt einen für Fremde kaum durchschaubaren **Irrgarten**. Insbesondere da sie oft nicht von unten bis oben durchgängig sind. Man muss stattdessen zumeist mehrmals den Aufzug wechseln, um sein Ziel zu erreichen.

Abgesehen von Aufzügen ist für Waren das Transportmittel der Wahl die **Schubkarre**. Da Fuhrwerke bis auf die große Straße nicht in die Stadt können, werden die Lasten auf Schubkarren umgeladen. Überall im Krater sieht man damit Boten umherflitzen. Mittags werden die hölzernen oder metallenen Wannen dann schnell als gemütliche Sitzmöglichkeit umfunktioniert.

Für einen bequemen Transport in der Stadt bieten sich **Sänften** an, je nach Privatsphäre-Bedarf unterschiedlich stark mit Vorhängen abgedeckt. Riesige Prunksänften, wie man sie aus Valian oder Teilen Lidraliens kennt, haben sich aber nicht durchgesetzt. In den engen Gassen und Treppen würden sie schlicht stecken bleiben.



Leute ohne Sänfte, die tagsüber unterwegs sind, haben oft **Sonnenschirme** als Schutz gegen die stechende Gluthitze dabei. Gerade in der Mittelschicht sind die Schirme beliebt und längst hat ein Überbieten nach den neuesten modischen Modellen begonnen.

Trink- und Abwasser

Eine der größten Herausforderungen Mardabas ist und war stets die **Wasserversorgung**. In der Region regnet es sehr selten, aber wenn dann heftig, so dass regelrechte Wassermassen die Vulkanhänge herabströmen. Um diese nicht ungenutzt im Meer verschwinden zu lassen, schlugen schon die Westlandfahrer kurz nach ihrer Ankunft die ersten Zisternen in den Berg. Mit dem Wachstum der Stadt wurden es bald mehr und selbst in schwierigen Zeiten wurden sie stets gepflegt.

Die **Zisternen** sind in der Stadt und vor allem am Außenrand des Kraters verteilt und mit einem ausgeklügelten System an unterirdischen **Kanälen, Deicheln (Holzrohren) und Kupferrohren** verbunden. Heute sind die meisten Zisternen in öffentlichem Besitz. Viele der privaten werden ebenfalls zentral verwaltet, wofür die Besitzer aber je nach Größe eine monatliche Zahlung bekommen. Nur ganz wenige Wasserspeicher sind gänzlich für den Eigengebrauch. Der Wasserfluss wird mit Schleusen gesteuert. So haben die Einwohner über verschiedene **Brunnen** Zugang zu sauberem Wasser. Die größten Zisternen befinden sich im Südwesten der Stadt und sammeln in drei großen Becken das Wasser aus mehreren Schluchten des Kraters (s. A3). Durch das poröse Vulkangestein versickert das Wasser gut und großflächig. Die Zisternen und Kanäle sind mit einem aus Vulkanasche und Kalk angerührten Mörtel wasserundurchlässig gemacht, so dass sich das lebensspendende Nass über lange Zeit halten kann. Immer wieder müssen aber Ausbesserungsarbeiten in diesem empfindlichen System unternommen und dafür Teile desselbigen trockengelegt werden.



Die Koordination der Pflege ist eine schwierige Arbeit und erfordert einwandfreie Kenntnis der gesamten unterirdischen Anlage. Daher wurde das Amt des **Wassermeisters** über die Jahre nur von wenigen Familien verübt und regelmäßig weitervererbt. Aktuell hat es **Samira bint Ghassan** inne (s. A3).

Auch das **Abwassersystem** hat seinen Ursprung in der Gründungszeit der Stadt. Am Vorbild der Kanalisation Candranors installierte man mehrere unterirdische Rohre, die im Hafenbecken enden. Sie bilden noch immer die Hauptleitungen, die zum Abtransport von Ausscheidungen und Unrat dienen. Nur wenige normale Wohnhäuser verfügen über Aborte, stattdessen gibt es öffentliche Latrinen. Meist schlichte Gebäude mit zwei großen Räumen, liegen sie sämtlich oberhalb der großen Rohre. Nachttöpfe und private Latrinen werden in Zuleitungen der Rohre oder kleinen oberirdischen Rinnen entleert, die zu ebensolchen führen. Genau wie die Wasserleitungen fällt die Pflege des Abwassersystems in den Bereich der Wassermeisterin. Reines Urin wird außerdem in Amphoren gesammelt und für verschiedene Gewerbe weitergenutzt (s. A7). Durch die Strömung verteilt sich das Abwasser meist rasch im Meer, ein Sprung in das Hafenbecken ist dennoch unangenehm. Steht mehrere Tage der Wind landeinwärts, sammelt sich der Unrat zudem am Ufer bei Derat, dort nennt man diese Wetterlage daher auch „**Winde der Fäulnis**“.

Gänge im Vulkangestein

In dem porösen vulkanischen Gestein Mardabas gibt es vielfältige **Gänge**, die sich in den Krater ziehen. Manche von ihnen sind natürlichen Ursprungs, andere zu unterschiedlichen Zeiten in den Stein geschlagen. Sie befinden sich vor allem in den Kellern von Häusern des oberen Kraterbereichs und werden für vielfältigste Zwecke genutzt: **Kühlung, Lagerung und erweiterter Wohnraum** sind die gängigsten. So manch reiche Villa hat über einen solchen Gang auch einen diskreten Ausgang. In den längeren Tunneln hört man oft den Wind gespenstisch durch das poröse Gestein wispern. Daher wird eine geheime Fortbewegung durch die Gänge in den Kreisen der Wohlhabenden auch geschwollen als „**mit dem Wind säuseln**“ bezeichnet. Häufige ungebetene Gäste in den Gängen sind Fledermäuse, Insekten und andere kleine Tiere, die über Spalten und Ritzen stets einen Zugang finden.



Immabos Werkstatt

Unter den *Muhalijun Azraq*, den **Zauberern des Saphirs**, die in Mardaba eine kleine und verschworene Gemeinschaft bilden, flammen seit Generationen immer wieder Gerüchte über eine verschollene **Seemeisterwerkstatt** auf. Sie soll aus der frühen valianischen Zeit der Stadt stammen und wird gewöhnlich mit dem Namen **Immabo Nigranad** verbunden, einer Beschwörerin, deren Wirken in Mardaba zwar nicht zweifelsfrei belegt ist, für das sich jedoch einige bemerkenswerte Hinweise finden.

Immabo Nigranad gilt in den Überlieferungen als ebenso begabte wie wagemutige Beschwörerin. Ihr wird die Lehre von der „wechselseitigen Affinität“ zugeschrieben. Sie ging davon aus, dass nicht allein ein Beschwörer günstige Bedingungen für die Herbeirufung eines Elementarwesens schaffen könne, sondern dass auch besonders ausgeprägte Erscheinungsformen eines Elements selbst die Verbindung zu dessen Sphäre erleichterten. Ein Ort, an dem Wasser mit außergewöhnlicher Kraft auftritt, sollte demnach die Beschwörung von Wasserelementaren begünstigen.

Gerade deshalb, so heißt es, habe Immabo ihr Labor in Mardaba eingerichtet. Südwestlich der Halbinsel steigt der Meeresboden so abrupt an, dass sich dort ungewöhnlich hohe und gefährliche Wellen bilden. Für Seefahrer ist diese Küste ein Grund zur Vorsicht gewesen; für Immabo soll gerade sie den Reiz des Ortes ausgemacht haben. Inmitten der Brandung habe sie immer neue Beschwörungen vorgenommen und untersucht, ob sich Wasserelementare dort leichter herbeirufen und binden ließen.

Dass diese Erzählungen mehr als bloße Spielerei sein könnten, zeigt sich für die Anhänger der Geschichte ausgerechnet in den Gewässern der Regenbogensee. Dort werden bis heute Wesen beobachtet, die von den Schariden **Qazim al-bahr** („Wellenwichte“) genannt werden.

Fischer und Seeleute berichten gelegentlich von solchen Wesen zwischen den Wellen oder nahe der felsigen Küste. Für einige der Zauberer des Saphirs sind sie Nachkommen oder Überreste jener Wasserelementare, die Immabo einst beschwor und nicht wieder fortschickte. Andere halten diese Schlussfolgerung für bequem: Niemand könne schließlich beweisen, dass die Qazim al-bahr nicht schon lange vor der valianischen Besiedlung dort lebten.

Wellenwicht (Grad 5)

LP 3W6+6 **AP** 5W6+2 **LR**
St 50 Gw 90 In 50 B 6/48
Abwehr+14 Resistenz+14/15

Angriff: Raufen+10 (1W6-2) – *Ersticken*

»Zaubern+18«: *Mahlstrom* (s. *Unter dem Schirm des Jadekaises* S. 168 f.), *Wasserstrahl* .

Vorkommen: Küste vor Mardaba, Urwelten mit Wasser als einem der beiden dominanten Elemente
Besondere Wesen: Gf **e**22 / **h**30 / **I**40

Wellenwichte gleichen auf dem ersten Blick den namensgebenden Wellen. Ihr Körper ist ähnlich wie diese geformt, jedoch lassen sich bei genauerem Hinsehen ein breiter Kopf, der ohne Hals direkt auf dem Körper sitzt sowie amorphe Gliedmaßen erkennen. Unter einer dicken, transparenten Haut scheint ihr Inneres aus schäumendem Wasser zu bestehen. Die Farbe eines Wellenwichtes kann von ruhigem Türkis bis zu aufgewühltem Dunkelblau variieren und ist unter anderem von ihrer Stimmung abhängig. Legen sie es darauf an, sind Wellenwichte im Meer quasi unsichtbar. Aber da sie nichts mehr lieben, als auf windgepeitschten Wogen zu reiten, werden sie immer wieder von aufmerksamen Seefahrern erspäht.



Sie sind grundsätzlich gutmütige Wesen, die am liebsten unter sich bleiben und in Frieden gelassen werden wollen. Drängt man ihnen dennoch einen Kampf auf, so versuchen sie ihr Gegenüber mit ihren angeborenen Zaubern ins Wasser zu befördern, dort mit ihrem weichen Körper zu umschlingen, nach unten zu ziehen und so zu ersticken.

Zwar können Wellenwichte auch an Land überleben, allerdings sind sie dort extrem ungelenk und fühlen sie gar nicht wohl.

Tatsächlich wurden die Wellenwichte einst durch Immabos Experimente nach *Midgard* gelockt. In den aufgewühlten Gewässern an der mardabischen Küste gefiel es ihnen ausgesprochen gut, sodass sich bis heute eine kleine Population dauerhaft etablieren konnte.

Eine besonders hartnäckige Überlieferung erzählt von einer **unterseeischen Grotte** südwestlich Mardabas. Ihr Eingang soll unterhalb der Wasserlinie liegen und nur tauchend zu erreichen sein. Die dort lebenden Elementarwesen hätten sie zu ihrem Rückzugsort gemacht. Manche behaupten sogar, die Grotte sei keineswegs natürlichen Ursprungs, sondern einst Teil von Immabos Anlage gewesen. Andere widersprechen dem und vermuten lediglich einen alten Lavagang, den die Beschwörerin für ihre Experimente nutzte. Gewissheit darüber gibt es nicht. Der starke Seegang sowie unberechenbare Strömungen machen bereits die Suche nach einem möglichen Zugang zu einem lebensgefährlichen Wagnis.

Auch in der Bibliothek Mardabas findet sich ein Hinweis auf Immabo. Dort wird ein Gedicht des **Larathus** aufbewahrt, eines zu seiner Zeit durchaus bekannten Dichters, der nach späteren Überlieferungen ihr Geliebter gewesen sein soll. In seinen Versen preist er die Kunstfertigkeit einer Frau im Umgang mit den Elementen und rühmt ihre Fähigkeit, selbst das Meer ihrem Willen dienstbar zu machen. Ob tatsächlich Immabo gemeint ist, lässt sich aus dem Text nicht zweifelsfrei erschließen. Unter den *Muhalijun Azraq* gilt das Gedicht dennoch als einer der stärksten Belege dafür, dass die Beschwörerin längere Zeit in Mardaba wirkte.

Weitaus unsicherer ist, wo sich ihre Werkstatt befunden haben soll. Nach der verbreitetsten Fassung lag sie nicht unmittelbar am Meer, sondern tief im Gestein des alten Vulkankraters. Von dort sollen Gänge bis zu Kavernen nahe der Küste geführt haben. Später, während der Auseinandersetzungen der Seemeister mit **Nahuatlan**, sei die Anlage erweitert und auch für geheime Arbeiten der Zauberer genutzt worden. Welche Arbeiten dies gewesen sein sollen, darüber gehen die Erzählungen weit auseinander. Manche sprechen von ungewöhnlichen Beschwörungsritualen, andere von originellen Artefakten, die für den Kampf gegen Nahuatlans Streitkräfte bestimmt gewesen seien. Wieder andere halten bereits diese Verbindung für eine spätere Ausschmückung.

Nach den Wirren am Ende jener Zeit, vor etwa siebenhundert Jahren, soll ein starkes Beben Teile der alten Gänge in den Kraterwänden zum Einsturz gebracht haben. Zugänge wurden verschüttet, Gebäude darüber errichtet und die Erinnerung an die genaue Lage der Werkstatt ging verloren. So erklären jedenfalls die Anhänger der Geschichte, warum in einer seit Jahrhunderten bewohnten Stadt bislang niemand auf die Anlage gestoßen ist. Spötter halten dagegen, dies sei eine ausgesprochen praktische Erklärung für einen Ort, den niemand zu finden vermag.

Das hindert Schatzsucher nicht daran, ihr Glück zu versuchen. Immer wieder treffen Reisende in Mardaba ein, die Pergamentfetzen, Abschriften valianischer Texte oder angebliche Pläne der alten Stadt mit sich führen. Meist sind ihre Quellen zweifelhaft und ihre Übersetzungen noch zweifelhafter. Mehr als einmal sollen solche Aufzeichnungen mit großer Überzeugung als Wegbeschreibung zu Immabos Werkstatt gedeutet worden sein. Die Nachforschungen endeten bislang jedoch regelmäßig an wenig ruhmreichen Orten. Unter den Zauberern des Saphirs wird mit besonderer Schadenfreude von mehreren Expeditionen erzählt, deren sorgsam entzifferte Wegbeschreibungen zu öffentlichen Latrinen führten.

Gerade solche Fehlschläge haben das Gerücht nicht zum Verstummen gebracht. Im Gegenteil: Für manche beweisen sie lediglich, wie gründlich die Seemeister ihre Geheimnisse verbargen. Andere vermuten, dass die bekannten Zugänge längst verschüttet sind und die Werkstatt nur über einen vergessenen Schacht, einen Keller oder einen der zahlreichen alten Gänge im Kraterfels erreicht werden kann. Zwei Mitglieder der *Muhalijun Azraq* vertreten sogar die Ansicht, dass man die Werkstatt überhaupt nicht von der Stadt aus betreten könne und die geheimnisvolle unterseeische Grotte den eigentlichen Zugang bilde.

Die allermeisten Mardabi schenken den Gerüchten um die Seemeisterwerkstatt wenig Glauben, selbst wenn sich noch so viele Qazim al-bahr zwischen den hohen Wellen tummeln und niemand mit Sicherheit erklären kann, weshalb sie dort anzutreffen sind.



Politik

Mardaba wird seit der valianischen Herrschaft quasi durchgängig von einem **Senat** regiert. Lediglich zwei kurze Alleinherrschaften vor mehreren Jahrhunderten unterbrachen diese Tradition (s. *»Wichtige Ereignisse in Mardabas Geschichte«*). Zugleich festigten sie aber die Akzeptanz des Senats-Prinzips in der Bevölkerung und noch heute holt man die alten Schreckensgeschichten hervor, wenn jemand an der Zweckmäßigkeit der Regierungsform rüttelt.

Die Anzahl und Wahl der Mitglieder änderte sich über die Jahre immer mal wieder, in den letzten Generationen hat sich aber das heutige System gefestigt: Der Senat besteht aus 21 Bewohnern der Stadt, **Adirim** genannt, die alle fünf Jahre von allen freien Bürgern gewählt werden. Diese Wahlfreiheit wird in der Praxis durch Stimmenkauf reicher Einwohner massiv gestört und so sitzen fast ausschließlich Wohlhabende, in der Mehrzahl Händler und Schiffseigner im Senat. Manche Familiendynastien stellen gar schon seit vielen Generationen Mitglieder und entscheiden so über die Geschicke der Stadt. Verstärkt wird dieser Mechanismus dadurch, dass das Adirim-Amt nicht vergütet wird, sondern „ehrenamtlich“ ausgeführt wird.

Im Extremfall kann dies genutzt werden, dass Senatssitzungen über mehrere Tage ausgedehnt werden, so dass ärmere Adirim aufgrund von drohendem Verdienstausfall wieder ihrer Hauptarbeit nachgehen müssen.

Reguläre Treffen des Senats finden jede Trideade, also zweimal pro Mond in der **Senatsvilla** (K2) statt. Während der Senat Entscheidungen trifft und wichtige Posten ernennt, liegt die Verwaltung bei anderen Institutionen, wie der Hafenmeisterei, dem Gericht, der Zoll- und Finanzverwaltung sowie der Stadtwache.

Vor zwei Jahren fand am Abend nach einer Senatssitzung ein schändliches Attentat auf **Mago Tarkios** (L6) statt. Mit viel Glück überlebte er, doch der Schock sitzt immer noch tief und die Täter sind bisher nicht gefasst worden. Ein vergifteter Armbrustbolzen traf ihn, als er das Senatsgebäude verließ. Mago hat auf die Ergreifung der Täter eine hohe Belohnung ausgesetzt. Warum man der Täter noch nicht habhaft wurde, kann verschiedene Gründe haben. Eine gängige Erklärung ist, dass die organisierte Kriminalität dahinter steckt, und sich niemand selbiger anlegen möchte. Eine andere besagt, die Auftraggeber der Attentäter seien sehr einflussreich und konnten bisher alle Aufklärungsversuche vereiteln. Auch über eine Verbindung in das von Mago verachtete Kunstmillieu wurde viel spekuliert.

Beziehungen zu den Nachbarn

Die einflussreichen politischen Größen im Osten Eschars, **Mokattam** und **Kairawan**, sind fern. Von riesigen Wüsten getrennt, besteht nur sporadisch Kontakt zu ihnen. In der alltäglichen Politik spielen sie quasi keine Rolle und der mardabische Senat ist froh, sich nicht aus dieser Richtung mit Einmischungen beschäftigen zu müssen.

Umso enger sind die Beziehungen zu den anderen Mitgliedern des **Städtebunds von Elhaddar**. Gemeinsam spricht man sich in Handelsangelegenheiten und großen politischen Entscheidungen ab. Dafür tauschen sich die Regierungen der unterschiedlichen Städte per Nachrichten, Boten und in Friedenszeiten einem großen Treffen pro Jahr aus. Dies heißt aber nicht, dass zwischen den einzelnen Städten stets alles harmonisch und ohne Spannungen ablaufen würde. Insbesondere bedingt durch die unterschiedlichen politischen Systeme kann es zu Reibereien kommen. Und natürlich versuchen einzelne Händler auch immer wieder einander zu übervorteilen, selbst wenn insgesamt Handel und die Sicherung das größte gemeinsame Interesse des Bundes sind.

Von Wappen und Flaggen

Auf dem Stadtwappen Mardabas ist die Verschmelzung von valianischer (schwarzer Turm) und scharidischer Kultur (weißer Turm) symbolisiert. Das Schwarz im oberen Bereich steht für das starke Söldnertum, die gelben Strahlen für Ormut als Lichtbringer und Tin als Weltenbeweger. Der hellblaue Himmel verkörpert die mehrfach erkämpfte Unabhängigkeit und Freiheit, manche Heraldiker verknüpfen es auch mit den Vögeln der Stadt. Dasselbe Himmelblau findet sich auch als Gürteltuchfarbe der mardabischen Schwarzen Garde. Von den gelben Felsen werden die Femuorischen Inseln repräsentiert. Die Wellen darunter veranschaulichen den Seehandel als Quell des Wohlstandes und verbindendes Element in allen Wappen des Städtebundes.



Wappen von Mardaba

Oben auf dem Wappen des Städtebundes prangt die gelbe Sonne als Auge Ormuts. Das Dunkelblau sowie die Wellen und die goldene Dhau symbolisieren die Regenbogensee und den Handel, die Lebenselixiere Elhaddars. Die sechs Sterne stehen für die sechs Städte des Bundes, jeder in der jeweiligen charakteristischen Farbe.



Wappen des Städtebunds von Elhaddar

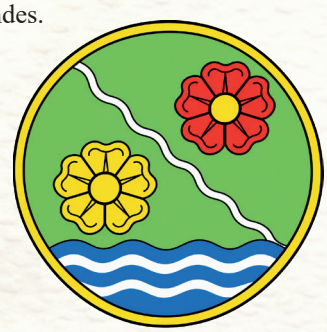
Beide Wappen finden sich auch vielfach auf Bannern und Flaggen. Insbesondere mardabische Schiffe haben stets beide Flaggen gehisst, wobei die der Stadt über der des Bundes weht.

Besonders enge Bindungen bestehen zu **Sukkara**, dem historischen Partner im Dûmfederu. Noch immer arbeiten die beiden Städte in ihrer alten Aufgabenteilung zusammen. Sukkara legt den Fokus auf den Fernhandel nach Lidralien und Nahuatlan, während Mardaba mit seiner starken Söldnerflotte für die Sicherung von selbigem sorgt. Darüber hinaus gibt es mehrere Gilden und Zünfte, die zwar ihren Sitz in Sukkara haben, denen aber auch Betriebe in Mardaba angehören. Dies trifft insbesondere auf spezialisierte Handwerker wie beispielsweise Goldschmiede und Seifensieder zu. Im kleinen Mardaba gibt es schlicht nicht genug, dass sich eine eigene Vereinigung lohnen würde. Auch in Sukkara ist das valianische Erbe noch stärker spürbar, als in den anderen Städten des Bundes.



Wappen von Sukkara

Mit den **Muajaden**, der herrschenden Dynastie in **Amarija**, bemüht man sich stets besonders um gute Beziehungen, die man auch in Form von kostspieligen Geschenken und anderen Aufmerksamkeiten unterstützt. Denn als nächster Hafen und Zwischenstation zu den Femuorischen Inseln ist Amarija für Mardaba wirtschaftlich neben Sukkara das bedeutendste Mitglied des Bundes.



Wappen von Amarija

In jüngster Zeit ist das Verhältnis mit **Hadschar** angespannt, nachdem der Herrscher **Malik Ahnaf el-Nabhani** beim letzten Treffen des Städtebundes einen Eklat beging. Zunächst bedrängte er die mardabische Matrone Thalna Vitelles (L7) nach einer abendlichen Runde, in der auch der ein oder andere Palmwein floss, unsittlich und beleidigte sie nach ihrer entschiedenden Ablehnung im Anschluss aufs Übelste. Als Adirim und Teil der mardabischen Delegation ließ sie dies nicht auf sich sitzen, sondern machte es publik. Es brauchte viel diplomatisches Geschick, um die Wogen zu glätten. Offiziell hat Thalna Malik zähneknirschend verziehen, inoffiziell sucht sie nach fähigen Abenteurern, die sein Umfeld nach weiteren schmutzigen Geheimnissen durchsuchen. Um ihn damit schließlich zu Fall zu bringen, hat sie schon den berühmten Barden **Wael ben Mahfouz** (L7) angeheuert, der aus den Informationen ein wirksames Spottlied verfassen soll.



Wappen von Hadschar

Shabilar ben Hamilkar, dem Vorsteher des mardabischen Standorts der Sklavenhändlergilde gelang kürzlich ein besonderer Coup. Er schloss im Geheimen einen lukrativen Deal mit dem Aschuba-Stamm Wokolos, der ihm einen deutlichen Vorteil im Sklavenhandel mit Sendsch verschafft. Bisher bestehen die Beschlüsse erst auf Papier und haben noch keine direkten Auswirkungen. Shabilar ist dabei, mit Hilfe seiner Position ein Netz an Zwischenhändler zu spannen, dass den Ausmaß des Paktes und vor allem ihn als Hauptprofiteur verschleiern soll. Als zusätzliche Absicherung hat er den Vertrag nicht als Privatmann, sondern als Abgesandter Mardabas unterzeichnet. Dies ist zwar völlig gelogen, soll aber im Notfall den Zorn auf den Senat lenken und Shabilar Zeit verschaffen, sich abzusetzen. Denn sollte der Kontrakt ans Licht kommen, ist Ärger mit **Dairaba** und **Ghanija,** den Städten die am meisten vom Sklavenhandel mit Sendsch profitieren, vorprogrammiert. Und selbstverständlich auch mit der mächtigen Sklavenhändlergilde. Momentan ist das Verhältnis von Mardaba mit den beiden südlichen Städten des Bundes jedoch entspannt, es bestehen aber auch keine so intensiven Kontakte wie zu den direkteren Nachbarn.



Wappen von Dairaba



Wappen von Ghanija

Zu der an der Salzstraße gelegenen Oase **Muzab** hegt man gute Handelsbeziehungen. Neben einer günstigen Lage an der wichtigen Handelsroute gibt es hier die größten Ton- und Lehmvorkommen in der großräumigen Umgebung Mardabas. Schon seit Generationen wird hier gegraben und viele Häuser der Stadt sind aus Muzab-Ziegeln errichtet. Dafür sind mardabische Händler und der Senat sogar bereit, die eine oder andere Unfreundlichkeit des selbsternannten „**Tonbarons**“ **Iqbal Scharafak** (64 Jahre, ungehobelt, sexistisch, fürchtet Magie) wegzustecken. Der durch den Tonhandel steinreich gewordene Himjar ist als Bruder des mächtigsten Himjar-Führers der Umgebung schon lange Herrscher Muzabs und lebt diese Machtposition mit einigen Getreuen rücksichtslos aus. Er fühlt sich trotz seines sesshaften Lebens noch immer als vollwertiger Himjar und nutzt auch jede Gelegenheit, über „bequeme Schnösel“ wie die Mardabi zu spotten. Im nördlich von Muzab gelegenen **Arfara** (s. *»Ein Flüstern im Sand«*) wird ebenso Ton abgebaut. Die Vorkommen sind zwar nicht so umfangreich, wie in Muzab, aber die Qualität des Tons ist herausragend, so dass Iqbal die Oase Arfara durchaus als Konkurrenz wahrnimmt und gelegentlich seinen Bruder **Hakim Fakhr Ormut ben Scharafak ben Utbar al-Feschi** (56 Jahre, stolz, erfahren, kluger Stratege) ausschickt, um die Bewohner der Oase Arfara zu schikanieren und Tribut einzufordern.

Dem weiter im Inland gelegenen **Zahira** steht Mardaba neutral bis freundlich gegenüber. Durch ihre Lage gibt es zu der Binnenstadt deutlich weniger Anknüpfungspunkte als zu dem Städtebund. Allerdings ist der sehr konservative, in den Himjar-Wurzeln Zahiras verhaftete Hohepriester gar nicht gut auf die religiöse Situation in Mardaba zu sprechen. Er ist der Meinung, die Stadt sei zu weltoffen, lade gefährliche Fremde in ihre Mauern ein und toleriere blasphemische Glaubenrichtungen. Daher lässt er verdeckt und offen seinen Einfluss spielen, um die interne Wahl zum Hohepriester zugunsten von **Sajjad el-Kabir** (*»Religion in Mardaba«*) zu beeinflussen.

Die Kontakte mit den **Himjar** im weiteren Umland Mardabas sind eher sporadisch und geschäftlicher Natur. Zu gegensätzlich sind die Lebensweisen und -einstellungen. So kommt es bei den jährlich größten Zusammentreffen, den Viehmärkten vor den Toren Mardabas, auch regelmäßig zu Streit und Missverständnissen (s. *»Nahrungsversorgung«*). Ansonsten lässt man einander leben, schon lange sind die Zeiten vorbei, in denen ein Scheikh Ambitionen entwickelt hat, die Stadt einzunehmen.

Mit den **Küstenstaaten** pflegt man rege Handelsbeziehungen. Ihre Händler haben in Mardaba die gleichen Rechte wie die Einheimischen und sind wohlgelitten. Ganz im Gegensatz zu der Geißel der Regenbogensee: Den **corischen Freibeutern**, welche regelmäßig elhaddarische Schiffe aufbringen. Die corischen Granden rühren keinen Finger, um ihnen Einhalt zu gebieten, viele sind gar mit einem Kaperschein in ihrem Auftrag unterwegs. Mittlerweile verfährt man in Elhaddar ähnlich und unterstützt teils aktiv Piraten, solange sie sich an corische (und manchmal auch andere lidralische) Schiffe halten. Eine ernsthafte Kommunikation mit Schlichtungsversuchen zwischen Elhaddar und **Corua** erfolgt momentan nicht. Stattdessen ist man bemüht, im Geheimen Kontakte zu Leonessa zu knüpfen, um gemeinsam Druck auf die verhassten Corer zu erzeugen, bisher ohne große Erfolge. Mit den lidralischen Herrscherhäusern weiter östlich gibt es keine bis wenig Kontakte.

Geschäftliche Distanz prägt das Verhältnis zu **Nahuatlan**. Die Priesterschaft Iquibalams, die den Großteil des Landes kontrolliert sorgt dafür, dass möglichst kein kultureller Austausch stattfindet und beschränkt den Handel auf die dem Festland vorgelagerten Zollinseln (vgl. *Die Welt* S.183). Die mardabischen Kaufleute respektieren dies.

Der Kontakt zu **Valian** ist so alt wie Mardaba selbst und wird, anders als in den anderen elhaddarischen Städten, noch immer gepflegt. Manch mardabische Familie kann ihre Herkunft gar stolz hunderte Jahre bis nach Candranor zurückverfolgen. Allerdings hat man im Mutterland auch nie vergessen, dass viele Aussiedler nach Mardaba Freigeister, Oppositionelle oder gar Dissidenten waren. Nicht selten handelte es sich um Kinder aus Familien, die nur geringe Aussichten auf ein Erbe hatten und deshalb in den Westen gingen, um sich dort durch Handel und eigene Unternehmungen niederzulassen. Andere Familien flohen aufgrund politischen Drucks oder aus Angst vor Verfolgung aus Valian und richteten sich in Mardaba ein. Einige von ihnen konnten dort beträchtlichen Reichtum erwerben. Und noch immer sucht mancher, der in der starren, traditionsverhafteten Enge der Heimat nicht zurecht kommt, in Mardaba sein Glück. Kein Wunder also, dass es auch angespannte Zeiten gab, in denen die Mächtigen Valians gar die Bildung einer Opposition fürchteten. Doch überwiegen die Vorteile, die der Westlandhandel mit sich bringt, schon lange. Die Skepsis und das wechselseitige Verhältnis ist sogar so gut, dass bald ein hochoffizieller Besuch eines Abgesandten des Seekönigs ansteht.



Handel & Handwerk

Handel

Handel ist das Lebenselixier Mardabas. Durch ihre Kontrolle der **Femuorischen Inseln** haben die mardabischen Händler Vorgriffsrechte auf die begehrten nahuatlantischen Waren. In Valian und Lidralien herrscht eine stete Nachfrage nach exotischen Tieren und Hölzern aus dem Ikengabecken. In Mardaba werden diese oft auf valianische Schiffe umgeladen. Die Valianer führen nicht nur Waren aus, sondern exportieren auch, unter anderem die berühmten Purpurstoffe aus Candranor. Ebenso besteht mit diversen lidralischen Städten sowie den anderen Mitgliedern des Städtebunds von Elhaddar reger Austausch. Über die Salzstraße gelangen zudem Waren der Himjar und der anderen Wüstenvölker, sowie das namensgebende Salz in die Stadt.

Da effektiver Handel stets ein Kooperationsprojekt ist, haben Zusammenschlüsse wie Handelsgilden (s.u.) und Kontore einen viel größeren Einfluss als einzelne Händler. Die Akteure sind in einem steten Ringen um die besten Geschäfte, Kontakte und Ankerplätze.

Letztere sind ein großes Problem von Mardabas Handel, denn so praktisch die geschützte Lage im Krater ist, so sehr beengt sie den Hafen. Schiffe haben nicht selten eine tagelange Wartezeit in der Bucht, bevor sie einen Liegeplatz im Hafen zugewiesen bekommen. Große Schiffe werden immer häufiger schon in der Bucht mithilfe von Beibooten entladen. Und einige Kapitäne sind mittlerweile dazu übergegangen Mardaba gänzlich zu meiden. Der Senat sucht händeringend nach Lösungen für das Problem, doch ist die Bucht an anderen Stellen zu flach und der Seegang davor zu rau.

Ein Stachel im Fleisch des Städtebundes sind die corischen Kaperfahrer. Immer wieder werden elhaddarische Schiffe von ihnen aufgebracht. In der Vergangenheit gab es sogar Angriffe auf die Femuorischen Inseln und ihre Hauptstadt Taomeferá durch die unverschämten Seeräuber. Stets sind sie auf der Suche nach Möglichkeiten den Einfluss Elhaddars und speziell Mardabas auf den Inseln zu schwächen. Mancher fragt sich, ob alle oder nur einzelne corische Granden hinter dieser aufdringlichen Seeräuberbrut stecken. Daneben nehmen ebenfalls Spionage und Manipulation durch lidralische Kräfte zu. Tatsächlich wird gemunkelt, dass kein geringerer als der intrigante Grande von Pantabrion, **Don Sandro de Monsevija** (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 119), hinter den Vorfällen steckt und er auch ein Finanzier der Kaperfahrer sei.

Insgeheim hat Don Sandro seit längerem den kleinen Hafen von Mardaba als Schwachstelle der Stadt identifiziert. Und mittlerweile auch einen wohlüberlegten Plan: Über Mittelsleute ließ er eine magiebegabte Taucherin aus Piago (s. *Das Spiel der Großen Häuser* S. 136) anheuern, die besonders große Boote mitten in der Nacht mit einer, von einem *Stein der Macht* verstärkten Variante des Zaubers *Torwandeln* versenken soll. Dazu kommen mehrere kleine destabilisierende Aktionen von Spitzeln und Häschern, um Mardaba mürbe zu machen. Im Idealfall will er dann in einem überraschenden Zug **Taomeferá** übernehmen, solange die meisten Kräfte Mardabas im Heimathafen gebunden sind.

All dies soll schlussendlich seinem Ziel gelten, die Macht in Corua an sich reißen zu können und sich selbst zum Prencese ausrufen zu können. Wer Mardabas Einfluss auf den Femuorischen Inseln brechen kann, der ist auch in der Lage Corua zu führen und das vor allem den anderen Adligen anschaulich vor Augen zu führen - so der Gedanke des Granden.

Nahrungsversorgung

Mardaba kann sich **nicht selbst mit ausreichend Lebensmitteln versorgen**. Die Böden in der Umgebung sind versalzen und die wenigen Plantagen auf der Rückseite des Kraters werden vor allem für den Anbau von Drogen und anderen Genussmitteln genutzt. Daher müssen Lebensmittel importiert werden. Fleisch und Milchprodukte kommen von den Himjarnomaden der Wüste, diese veranstalten in regelmäßigen Abständen **Viehmärkte** vor den Toren der Stadt, von denen die Tiere direkt in die Schlachthäuser geführt werden. Sie finden auf einer umzäunten Fläche westlich von Derat statt und sind ein Großereignis mit erheblicher gesellschaftlicher Sprengkraft. Denn beim Zusammentreffen von Wüsten- und Stadtvolk prallen verschiedene Lebensrealitäten, Vorstellungen und Traditionen aufeinander, die oft wenig kompatibel sind.



Die einzig reichlich vorhandene Nahrungsquelle sind die **fischreichen Gewässer** vor der Stadt. Sie werden intensiv genutzt, bei Tag und Nacht fahren Fischer auf ihren kleinen Booten hinaus und fangen neben Fischen auch Garnelen, Oktopoden und was ihnen sonst noch ins Netz kommt. Der Beruf ist hart und risikoreich, hohe Wellen, gefährliche Strömungen, Untiefen und reizbare Meereswesen wie Haie oder

Wellenwichte sind nur einige Gefahren. Dazu kommt ein steter Streit um die besten Fangplätze.

Andere Waren wie Getreide, Öl, Obst und Gemüse werden vor allem aus **Lidralien** in großen Mengen geliefert. Jedoch sind die Preise aufgrund des Imports teuer, gerade für die arme Bevölkerung ist dies deutlich spürbar. Sie haben dafür eine Notlösung gefunden: Die **Salzwiesengewächse und Algen**, welche in Massen an der Küste wuchern. Nicht besonders schmack-, aber dafür nahrhaft finden sich die Pflanzen sowohl in den Schlüsseln von Sklaven, als auch in den Baracken der Hafenarbeiter und billigen Kaschemmen.

Ergänzend werden auch viele der omnipräsenten **Vögel** verzehrt. Insbesondere Hühner und Tauben sind beliebte Zuchtvögel. Viele der exotischeren Exemplare sind jedoch zu wertvoll und meist alles andere als schmackhaft, als dass sie regelmäßig auf den Tellern landen. Damit jedoch nicht völlig ungeregelt alle anfangen wilde Vögel aus der Luft zu fangen, die im Zweifel aber noch einen Besitzer haben, ist der Fang streng reglementiert. Nur die **Gilde der Vogelfänger** (V7) besitzt dafür eine offizielle Genehmigung, wird man ohne diese erwischt, drohen Geldstrafen. Selbstverständlich treibt der Hunger immer wieder Leute zu Verstößen. Zudem sind Eier in dem Verbot nicht einbegriffen und so ist die Suche nach Nestern eine beliebte Tätigkeit unter Kindern von armen Familien.

Abgesehen vom **Fisch- und Vogelmarkt** gibt es keinen großen zusammenhängenden **Basar** in Mardaba, schon allein in Ermangelung an großen Plätzen. Stattdessen wandern viele kleine Märkte, insbesondere auf der Großen Straße, mit dem **Schatten des Kraters**. Auf ihnen werden auch die importierten Lebensmittel verkauft.

Geldverleiher

Wer in Mardaba bezahlen will, muss dies in **scharidischer Währung** tun. Ein silberner Dirhem, der Gegenwert einer lidralischen Silbermünze, ist 5 kupferne Danik wert. Die scharidische Goldmünze, der Dinnur, ist eher selten und größer als ein Orobor, die in Valian und Lidralien gebräuchliche Währung. Er ist daher 50-mal so viel wert wie ein Dirhem. Wollen die Abenteurer Geld umtauschen, müssen sie zu einem der **Geldverleiher** im Hafengebiet gehen. In kleinen Buden oder mit Tüchern überdachten Ständen verlangen diese ausgefuchsten Wucherer je nach Auftreten ihres Kunden und Menge des zu tauschenden Geldes zwischen 2 und 10% des Geldes für ihre Dienste. Abenteurer mit Geschäftssinn können ihre Kenntnisse nutzen, um die Kosten zu drücken.

Handwerk

Stark beeinflusst von valianischen Traditionen hat sich in Mardaba ein **Gildensystem** etabliert (vgl. *Die Welt*, S. 227 & *Die Pyramiden von Eschar* S. 68), welches sowohl die Güte von Waren überwacht, als auch Kriterien dafür aufstellt, wie ausgebildet wird und in welchem Maße Wissen über Herstellungsprozesse weitergegeben oder ausgetauscht werden darf. Auf die Missachtung dieser Regeln stehen mitunter hohe Strafen.

Die bekannteste Gilde Mardabas ist sicherlich die *Vogelhändlergilde* (s. *»Vogelmarkt«*). Besonders einflussreich sind hingegen die *Gilde der westlichen Fernhändler,* die für den Handel mit Nahuatlan verantwortlich ist und gerade in Taomeferá, auf den Femuorischen Inseln, ein neues Gildenhaus erbauen lässt, sowie die mächtige *Söldnergilde*.

Einige Zünfte und Gilden sind auch überregional bedeutsam und vertreten die Interessen von Händlern und Handwerkern aus mehreren Städten des elhaddarischen Städtebundes. Aufgrund ihrer langen gemeinsamen Geschichte sind die Verflechtungen zwischen Mardaba und Sukkara ausgesprochen eng. So stehen die Zunfthäuser der Töpfer und Schneider in Sukkara, während das Gildenhaus der Vogelhändler in Mardaba beheimatet ist. Neben Sukkara ist Amarija ein wichtiger Partner in der Ausbildung von Handwerkern und dem Zunftwesen.

Religion in Mardaba

Die allermeisten Mardabi sind Anhänger der Din Dulahi und verehren **Ormut und Alaman**. Diesen ist auch der *Masdschid taf Alajmujtah* („Tempel des flammenden Gestirns“, K1) geweiht, der stolz über der Stadt thront. Weithin bekannt für seine atemberaubende Pracht, ist er die wichtigste **Pilgerstätte** des Städtebundes und wird jedes Jahr von Massen an Gläubigen besucht. Insbesondere zum Fest des **Hilal eth-Tayr al-Atir** (s.u.) quillt die sowieso schon enge Stadt geradezu vor Menschenmassen über, die das neue Jahr in Mardaba begrüßen wollen.

Bewacht wird der Hochsitz des Glaubens von den **Suduk el-Ward es-safra**, den elhaddarischen Ordensrittern, deren Hauptburg in Amarija liegt. Ihr Hauptmann in Mardaba ist **Jardir al Amarijai** (51 Jahre, durchtrainiert, kurz angebunden, aufrichtig). Er ist nur den Ranghöheren seines Ordens in Amarija sowie dem Hohepriester Mardabas **Samih el-Kabir** (76 Jahre, liberal, geachtet, humorvoll) unterstellt. Dieser ist ein alter, würdevoller Mann, fest im Glauben aber dennoch kein Extremist und daher auch durchaus von den andersgläubigen Einwohnern respektiert.

Da er aber mittlerweile in gehobenen Jahren und auch nicht mehr der Vitalste ist, wird im Hintergrund schon um seine Nachfolge gerungen. Viele Gemäßigte befürchten den Auf-

stieg des kompromisslosen Predigers **Sajjad el-Kabir** (49 Jahre, radikal, fromm, brillanter Rhetoriker), der in seinem absoluten Machtanspruch für den Din Dhulahi und jähzornigen Eifer ein krasses Gegenteil zu Samih bildet. Noch wurde kein aussichtsreicher Gegenkandidat gefunden, daher wird in nächster Zeit mit Sicherheit von gemäßigten Kräften energisch nach einem solchen gesucht werden. Der Ausgang der Situation bleibt spannend und entscheidend für die Zukunft der Stadt.

Im Gegensatz zu den anderen elhaddarischen Städten gibt es in Mardaba auch immer noch aktive Anhänger der **Baales Valianis** und mit dem **Nothunsschrein** (A4) sowie der **Kapelle der Culsu** (A2) öffentliche Schreine, wo man diesen huldigen kann. Daneben beherbergen auch mehrere Villen von Familien mit valianischen Wurzeln teils beeindruckende Hausaltäre. Dort begehen die Gläubigen manche hohen Feiertage in größeren Gruppen. Heraus sticht der Andachtsraum im Keller des Gidrubal-Palastes (K6).

Die offene Auslebung des valianischen Glaubens, insbesondere die Denkmäler und die Grabstätten, direkt neben denen von Gläubigen der Zweiheit, stoßen bei einigen besonders besonders frommen Mardabi auf großes Missfallen. Allen voran bei den **Söhnen der Wüstenrose**, die nur allzu gern sämtliche Erinnerungen an die valianische Zeit tilgen würden.



Feste & Freizeit

In Mardaba werden selbstverständlich die üblichen Feiertage der Din Dhulalhi gefeiert (vgl. *Die Pyramiden von Eschar* S.52). Am größten und beeindruckendsten ist **Hilal eth-Tayr al-Atir**, der Neumond des Lichtvogels. Überall in der Stadt werden Feuer entzündet und fast wirkt es, als ob der Vulkan wieder zum Leben erwacht sei (für Details s. *»Cralomextetems Erbe«*). Am **Kan-ma-kan**, der rituellen Waschung einen Tag später, werden die Schiffe aus dem Hafen in die Bucht gefahren, um all den Gläubigen Platz zu machen, die sich im Meer reinigen.

Gelegentlich prallen die verschiedenen Kulturen und Glaubensrichtungen in Mardaba doch zusammen, so beispielsweise bei der **Fastenzeit** am Jahresende. Sie gilt für alle scharidischen Gaststätten, die anderen haben zwar eine Ausnahmegenehmigung, machen jedoch oft mit. Reibereien bleiben dennoch nicht aus.

Als lokaler Feiertag wird seit Jahrhunderten das **Aschr-al-Widahab** („Fest der Unabhängkeit“) zelebriert. Ursprünglich um der Befreiung aus der nahuatlantischen Besetzung zu gedenken, wurde es später auch auf die beiden erfolgreich überwundenen Alleinherrschaften ausgedehnt. Jeden Fünftag des Stiermondes wird dafür der Alltag einmal auf den Kopf gestellt und Mardaba gefeiert. Vorführungen im Theater, lange Festtafeln auf den Straßen, eine Parade zu Land und zur See, am Aschr-al-Widahab wird geklotzt und nicht gekleckert.

Ebenfalls nur hier findet sich das **Schiffsrennen zu Mardaba**, gestartet als Übung für die Seesoldaten, wird es mittlerweile von einer großen Öffentlichkeit begleitet. Wetten, Essensstände, eine große Tribüne am Hang des Vulkans und spektakuläre Kämpfe im Purpurhaus sind nur einige der Dinge, die begleitend geboten werden. Im Schatten des Hauptrennens etabliert sich auch langsam ein Äquivalent in der Wüste, wo Sandläufer ihre Geschwindigkeit und Zähigkeit messen können.

Recht und Gesez

Zur Zeit der Gründung durch die Valianer legte das *Ziwut Culsu* (vgl. *Die Welt*, S. 226), eine Sammlung von überlieferten Gesetzestexten, die Culsu aufgeschrieben haben soll, das Fundament der Rechtsprechung in Mardaba. Die Abschriften dieses Werkes, die die Valianer mit nach Westen brachten, sind - soweit bekannt - alle verschollen und der turbulenten Geschichte Mardabas zum Opfer gefallen. Gehalten hat sich die Tradition im Umgang mit neuen Gesetzen, über deren Aufnahme in die verschriftlichten Normen des Zusammenlebens ein Rat abstimmt, der sich aus Bürgern der Stadt zusammensetzt, die aus verschiedenen Vierteln stammen.

In Mardaba haben auch Sklaven das Recht zu klagen, ebenso wie Frauen, wenn sie schlecht behandelt oder ihnen Rechte verwehrt werden (zum Beispiel im Falle einer Erbschaft oder Ähnlichem). Darüber hinaus ist es Sklaven möglich, sich freizukaufen, wenn sie ausreichend Geld gespart haben.

Da der Sklavenhandel ein wichtiger Geschäftszweig ist, ist eine häufig gewählte Strafe bei schweren Vergehen die Sklaverei. Mardaba kennt auch Arbeitsdienste, in denen Straftäter für die Stadt arbeiten, bis ihre Schuld gesühnt ist. Körperstrafen kommen hingegen seltener zum Einsatz, eher

Geldstrafen, die die Opfer entschädigen und die Stadtkasse aufbessern. Bei schweren Kapitalverbrechen kann jedoch das städtische **Gericht** (s. *»Vogelmarkt«*), das durchweg mit einflussreichen Qada besetzt ist, durchaus eine Todesstrafe verhängen.



Bisher sind alle Versuche gescheitert, strengere Regelungen in Mardaba einzuführen, die in anderen Teilen Eschars üblich sind. Gleichwohl gibt es durchaus religiös motivierte Kräfte in der Stadt, die härtere Gesetze und die Beschneidung der Rechte von Frauen im Alltag fordern.

Wer sich die Vorschriften für **Gilden** und Zünfte anschaut, kann auch valianische Rechtstraditionen erkennen. Ohne eine Registrierung des eigenen Geschäfts und der Entrichtung eines Obolus an die Staatskasse kann kein Laden und keine Werkstatt betrieben werden. Die Verordnungen der Gilden und Zünfte beinhalten Qualitätsstandards für Waren, um Käufer vor minderwertigen Produkten zu schützen.

Militär, Söldnerwesen & Stadtwache

Eine vorgelagerte Festung, eine Bastion als Stadtteil, Kriegsschiffe und schwer bewaffnete Wüstenläufer: Man erkennt schnell, welchen Einfluss das Söldnertum in Mardaba hat. Die Lage der Stadt sowie der See- und Karawanenhandel in Kombination mit äußerst aktiven Piraten und Wüstenräubern bieten dafür ideale Voraussetzungen. Zusätzlich wurde Mardaba schon in seiner valianisch dominierten Zeit als Flottenhafen ausgebaut und bei der Gründung des Dûmfederu weiter in die Rolle als Militärstadt gedrängt (vgl. *»Ein Blick zurück«*).

In der **Söldnergilde** (B5) oder in verschiedenen Kneipen kann man Seesöldner, Personenschützer, Karawanenwachen und weiteres, teilweise hoch spezialisiertes Personal anwerben. Insbesondere die **Seesöldner** haben sich durch ihren Wagemut und ihre eiserne Disziplin weithin einen überragenden Ruf erarbeitet. Vom einzelnen Seemann bis zur kleinen Flottille sorgen sie, sofern sie angemessen entlohnt werden, für eine sichere Überfahrt. Um die Qualität und damit den guten Ruf aufrecht zu erhalten, gibt es in Mardaba für Söldner eine **Gildenpflicht**. Alle bezahlten Schwerter müssen sich in der Gilde registrieren lassen und davor eine Aufnahmeprüfung bestehen. Was nicht heißt, dass es nicht genug gibt, die dies nicht tun. Will man aber eine Garantie für Kompetenz und vor allem aufrechte Arbeit, sollte man sich an die Söldnergilde wenden.

Die Stadt selbst hat momentan etwa 100 Soldaten unter dauerhaftem Sold. Diese besetzen **Quasr Talwa** (*»Bauwerke im Umland«*), die **Hafenfestung** (B2) und bilden den Kern der Stadtwache. Weitere Söldner sind quasi unter priorisiertem Vertrag und schnell bereit Mardaba zu dienen, meist als Seesöldner, beispielsweise für offizielle Konvois. Zusätzlich sind auch einige Zauberer, Heiler und Schiffsmagier fest angestellt. Oft haben sie den Rang besonderer Offiziere inne.

In den Festungen und auf den Schiffen herrscht Drill! Die mardabischen Seesoldaten sind stolz auf ihre eiserne Disziplin, die sie sich oft auch in ihrem Alltagsleben bewahren. Sie sehen darin zurecht einen wesentlichen Unterschied zu den Truppen anderer Städte Elhaddars und den verhassten lidralischen Freibeutern. Für Disziplin, Ordnung und Koordination sorgen Kapitäne (Reis) und die militärischen Vorgesetzten (Qa'id). Der aktuelle Qa'id al-bahr, Oberbefehlshaber der mardabischen und damit auch der gemeinsamen elhaddarischen Flotte ist **Zaahir al Derati** (42 Jahre, hervorragender Schütze, benutzt kein Wort zu viel, bodenständig), der sich von ganz unten aus Derat hochgekämpft hat und nicht nur ein hervorragender Kämpfer sondern auch ein ebenso talentierter Taktiker ist. Die Männer lieben ihn, auch aufgrund seiner Herkunft, die er provokant im Namen trägt. Bei den politischen Entscheidern war er höchst umstritten, aber der Senat in Mardaba stützte dennoch ihn, da sein direkter Konkurrent aus Dairaba stammte und es natürlich nicht angeht, dass der oberste Befehlshaber nicht aus der Kraterstadt kommt. Zaahir ist frisch in seinem Posten, nachdem sein Vorgänger in einem hitzigen Scharmützel beide Beine verlor. Er muss sich noch an das neue Amt gewöhnen und ist bisher ungewohnt unsicher.



So viele gewalterprobte, gut ausgebildete Bewaffnete sind allerdings auch ein zweischneidiges Schwert. In Zeiten mit langer Auftragsflaute ist schon so mancher Söldnerkapitän auf die Idee gekommen die Seite zu wechseln und auf eigene Rechnung als Pirat die Handelsrouten unsicher zu machen. Dabei profitieren sie auch nicht selten vom Wissen ihrer vorherigen Anstellungen. Meist gehen sie in solchen Zeiten der Auftragsflaute im Golf der Blauen Wellen auf Kaperfahrt, um dort lidralische Schiffe aufzubringen. Nach vielfachen Gefechten zwischen den Seesöldnern und den corischen Freibeutern ist der Konflikt mittlerweile vielfach zu einer persönlich-erbitterten Feindschaft ausgeufert.

Für detaillierte Beschreibungen der Bewaffnung, Gliederung und Schiffe typischer elhaddarischer Söldner s. *Die Pyramiden von Eschar*, S. 103 f. & *Gildenbrief 56* S. 10 ff.

Stadtwache

Für die Einwohnerzahl Mardabas hat die Stadt eine hohe Zahl fest im Sold stehender Wachen angestellt. Dies resultiert vor allem daraus, dass viele von ihnen als Begleiter von Zollbeamten, zum Ruhigstellen potentieller Störenfriede in der Hafengegend und als Beamte gegen Schmuggel gebraucht werden. Daneben bewachen sie die Tore und bei besonderen Anlässen Gebäude oder Personen. Neben einer kleinen Stammbesetzung fluktuieren die Wachen relativ stark und setzen sich vor allem aus Söldnern zusammen, die wenige Jahre Dienst tun und dann neue Verpflichtungen eingehen. Bei bevorstehenden Großereignissen können über die Söldnergilde ohne viel Aufwand zusätzliche Kämpfer rekrutiert werden. Hauptsitz der Stadtwache ist die zentral beim Vogelmarkt gelegene **Kaserne** (V4).

Wie in allen elhaddarischen Städten sind die Wachen, auch **Schwarze Garde** genannt, an ihrer schwarzen Kleidung und dunkel gefärbten Rüstung zu erkennen. In Mardaba tragen sie ein auffälliges, **himmelblaues Gürteltuch**, bei Offizieren ist es mit besonderen Bändern bestickt.

Obwohl die Wachen verhältnismäßig gut bezahlt werden, sind viele von ihnen für ein **Bakschisch** empfänglich. Dabei vom falschen Vorgesetzten erwischt zu werden, kann aber überaus unangenehme Konsequenzen haben.

Feuerwehr

Um Feuer in der engen Stadt schnell und effektiv zu bekämpfen, muss jede Gilde und jede Zunft für ein Jahr „Freiwillige“, abhängig von ihrer Größe, zur Verfügung stellen. Diese haben Feuerdienst und werden dafür vom **Feuermeister** in Grundlagen, wie Löschmöglichkeiten und Verhaltensweisen, geschult. Meist wird der ungeliebte Feuerdienst Novizen oder Lehrlingen aufgehalst. Das Amt des Feuermeisters ist stets von einem Priester der Zweiheit, momentan **Khaled el-Kabir** (28 Jahre, übereifrig, Angeber, Sohn der Wüstenrose) besetzt. Priester und Zauberer sind auch fester Teil des Feuerdienstes und hegen im Notfall Brände mit magischen Fertigkeiten ein.

Mardabische Sitten

Das Selbstverständnis der meisten Mardabi ist geprägt von der bewegten Vergangenheit, der Gründung durch die eigensinnigen Westlandfahrer, dem engen Kontakt mit Valian, dem Widerstand gegen die Himjar und immer wieder neu erkämpfter Unabhängigkeit. Man ist stolz darauf, eigene Ansichten und Traditionen zu haben und nur wenige Radikale hinterfragen die über Jahrhunderte gewachsenen Besonderheiten, wie die deutlich liberalere Stellung der Frau im Vergleich zum restlichen Elhaddar. Durchschnittliche Mardabi sind stolz auf ihre Stadt, sogar die ärmsten schwärmen in der Ferne oft von der Stadt in Ormuts gesegnetem Krater.

Während die Unterschiede zu Bewohnern der anderen elhaddarischen Städte oft gar nicht so groß ausfallen, sind die Differenzen zu den nomadischen Wüstenvölkern umso größer. Allen voran den **Himjar** sind selbst viel eher konservativ gesinnte Mardabi eher skeptisch gegenüber eingestellt. Sie gelten als aggressiv und rüpelhaft, ihre Sitten als übertrieben streng und aus der Zeit gefallen.

Dennoch finden sich neben den valianischen Einflüssen auch überall Zeugnisse, dass Himjar, wenn auch nicht durch Eroberung, sondern durch Heirat und Sesshaft-Werdung die Stadtgesellschaft beeinflusst haben. So tragen Kaufleute gerne eine kleine verzierte **Pferdepeitsche** bei sich, die wie eine Verlängerung des Armes zum Deuten verwendet wird. Auch ein **Prunkdolch**, verstaut im Stiefelsaum, darf bei einem repräsentativen Outfit nicht fehlen. Frauen hingegen sind üblicherweise mit detailliert bemalten **Fächern** oder **Sonnenschirmen** unterwegs.

Über die Jahrhunderte hat auch der Kontakt nach **Nahuatlan** Spuren hinterlassen, deutlich sichtbar in Form der **Kakaostuben**. Diese finden sich ganz selbstverständlich neben den typisch scharidischen Kaffee- und Teehäusern. Hier wird die kostbare Handelsware aus dem fernen Westen direkt umgesetzt und Kakao in traditionell nahuatlantischer Variante (mit Salz und Chili) sowie in lidralischer Form (mit Milch und Zucker) frisch zubereitet. Aufgrund der hohen Preise sind vor allem Wohlhabende ihre Zielgruppe. Neben dem Genuss des schokoladigen Getränkes werden Kunden oftmals auf Dachterrassen weitere Vergnügungen angeboten, wie Eschbah-Spiele oder Auftritte von Spielleuten und Dichtern.

Etwa 75 **Huatlani** leben dauerhaft in Mardaba, wobei die Zahl je nach Saison etwas schwankt. Die meisten von ihnen sind Flüchtlinge, die sich entweder gegen die Herrschaft der Erdmeister oder der Priesterschaft Iquibalams gestellt haben oder ihre Herrschaft als zu erdrückend empfanden (vgl. *Die Welt* S. 188 ff.). Eine offizielle Ausreise ist nicht gestattet, zu

groß die Furcht, im Ausland könne der Funke für Ungehorsam entzündet werden.

Eine Ausnahme sind absolut regimetreue Agenten, die in Ausnahmefällen auch ins Ausland geschickt werden, beispielsweise um politische Informationen zu sammeln oder gegen Deserteure und Flüchtlinge aus eigenen Reihen vorzugehen. Besonders berüchtigt sind die **Conehuaq** („Verstummende"), bestens ausgebildete Assassinen im Dienste der Iquibalam-Priesterschaft. Hartnäckig halten sich Gerüchte, mindestens einer von ihnen soll in Mardaba zugange sein, um den Handelspartner zu beobachten.

In Mardaba führen die Huatlani meist ein friedliches, von der ursprünglichen Heimat abgekoppeltes Leben. Während einige noch zu ihren Gottheiten beten, haben sich andere der Zweiheit zugewandt oder komplett mit dem Glauben abgeschlossen. Innerhalb der Stadt übernehmen sie unterschiedlichste Aufgaben und sind in allen Gesellschaftsschichten zu finden.

Speis, Trank und Drogen

Eine kulinarische Spezialität Mardabas ist **Margoun**, frisch gefangene Fische werden aufgeschnitten, auf Holzgestelle gespannt und über großen Glutnestern gegrillt. Es heißt, die Margounöfen am Fischhafen sollen nie erlöschen. Für manch gläubigen Schariden ist Margoun gar ein heiliges Mahl, da Ormuts Feuer in endloser Gnade die kalt-zappelnden Fischkreaturen Alamans in Köstlichkeiten wandeln. Als Beilage isst man ebenfalls auf der Glut gebackene Fladenbrote und manchmal frisch gepresste Zitrone.

Passend zu den omnipräsenten Vögeln in der Stadt wird das bekannteste Dessert Mardabas **Vogelnest** genannt. Im Wesentlichen besteht es aus hauchdünnen Teigfäden, die zu einem kleinen Nest gerollt und dann in Zuckersirup getränkt werden. In die Mitte kommen mal Gewürze, mal Nüsse oder Pistazien, mal anderes Gebäck und gelegentlich sogar Kakaobohnen. Die süßen Spezereien kann man bei vielen Straßenhändlern, insbesondere in der Nähe des Vogelmarktes erwerben. Jedoch hat man nach Verzehr garantiert völlig klebrige Hände.



Als reines Genussmittel gehört **Quat** in Mardaba fest zum Straßenbild: Verkäufer, die frische Blätter aus Schubkarren anbieten und Menschengruppen, die sich mit obskur prall gefüllten Wangen im Schatten angeregt unterhalten. Bei der Alltagsdroge handelt es sich um junge Blätter und Zweigspitzen des Quatstrauches. Zerkaut sind sie vergleichbar mit Koffein von anregender Wirkung (vgl. *Die Pyramiden von Eschar* S. 161). Viele sammeln die zerkauten Blätter in ihrer Backentasche und formen sie zu Bällchen. Immer wieder befeuchtet und ausgesaugt, können diese über den Tagesverlauf stark anwachsen. Oft kommt gegen Mittag gar das ganze öffentliche Leben zum Erliegen und viele Menschen finden sich angeregt diskutierend und Quat kauend zusammen.

Daneben sind auch weitere Drogen wie Hanf, Wasserpfeifen (Tabak), Alkohol (Rum, Palmschnaps, Palmwein, lidralischer & chryseischer Wein) sowie Schlafmohnsaft weit verbreitet. Offiziell gestattet der Glauben der Zweiheit zwar nur Alkohol und Wasserpfeifen, jedoch scheint die Stadtwache bei der Kontrolle beide Augen zuzudrücken. Das hat durchaus System und ist Teil des **Kuth al Ahatawia** („Plan der ungebundenen Genussfreuden" s. *»Hilzalam - Die Friedensbewahrer«*).

Bildung und Magie

In Mardaba gibt es keine eigene Zauberschule. Begabte Kinder und Jugendliche werden für ein Magiestudium nach Mokattam, Kairawan, Lidralien oder Valian geschickt. Falls sie ins Ausland gehen, machen sie aber in jedem Fall einen Abschluss an einer scharidischen **Madrasa**. Besonders beliebt ist die Madrasa *Musafir-al-Gharb,* auf den Femuorischen Inseln. Dort wird nicht nur Zauberei, sondern auch alles rund um die Seefahrt gelehrt. Neben den wohlhabenden Händlerfamilien spart auch so manch ärmerer Haushalt Geld zusammen, um zumindest einem Kind die Ausbildung an der *Akademie der Westlandfahrer* zu ermöglichen.

In Mardaba bildet die **Große Bibliothek** (K7) einen natürlichen Anziehungspunkt für magiebegabte und -interessierte Personen. Dort finden sich neben Gleichgesinnten diverse Werke über Zauberkunde sowie ein riesiges Sphärenmodell nach aktuellem Forschungsstand.

Abseits davon gibt es verschiedene selbständige Zauberwirker in der Stadt verteilt. Von Magiern und Hexern, die man wie die Söldner als Begleitung für Reisen anheuern kann, über thaumatherapeutische Heiler bis zu den als Handwerker angesehenen Thaumaturgen ist die Spannweite groß.

Allgemeine Bildung können Kinder in der **Tempelschule** (L2) erwerben. Für Familien, die sich den jährlichen Beitrag nicht leisten können, stehen Stipendien zur Verfügung. An die Schule angegliedert ist das **Waisenhaus „Maizahs Güte"** (L3).

Reichere Bürger, insbesondere aus der valianischen Gemeinschaft, bevorzugen oftmals Hauslehrer, die sie teilweise extra aus Valian einschiffen lassen. So wollen sie garantieren, dass ihre Kinder weiterhin in den Sitten der ursprünglichen Heimat geschult sind.

Zwischen zwei Molochen - Die organisierte Kriminalität

Die Unterwelt Mardabas ist zwischen zwei wahren Molochen aufgeteilt: dem brutalen **Taflet al Mardabai** und dem Herrscher des Schwarzmarktes **Muti ben Muta**. Sie beide fallen durch ihre enorme Körperfülle auf, welche jeweils ganz eigen ausgeprägt ist.

Taflet al Mardabai (45 Jahre, brutal, ruppig, gerissen), wahlweise auch als **der Schlachter** oder **Magnat des Todes** bekannt, ist ein reiner Muskelberg. Vor einigen Jahren zertrümmerte ihm ein Streithammer sein Kinn. Er ließ es sich durch eine metallene Prothese ersetzen, was ihm ein noch martialischeres Aussehen verleiht. Seine Rufnamen sind in mehrerer Hinsicht Programm. Aufgewachsen in einer der Fleischereien vor den Toren der Stadt ist er mittlerweile Besitzer von mehreren Schlachthäusern (A5). Er hat längst genug Geld, um sich ein besseres Heim in ansprechender Lage zu leisten und viele rätseln, warum er dies nicht einfach tut. Zum einen trauen sich selbst die abgebrütesten Wachen nur ungern nach Numaab, sodass er hier einfacher illegale oder halblegale Nebengeschäfte abwickeln kann. Zum anderen hat er schlicht Spaß an seinem Beruf, am Töten, an den Schreien und an den brechenden Blicken der Tiere.



Über die Jahre hat er sich mit verschlagenem Instinkt und Brutalität ein Netzwerk aus Familie und vertrauten Schergen aufgebaut. Neben Erpressungen werden er und seine Leute auch immer wieder mit für immer verschwundenen Personen in Verbindung gebracht. Manch mutiger Tor berichtet gar, dass Taflets Würste und Pasteten nicht immer tierischen Ursprungs wären. Hinter der Hand hat er sich in gewissen Kreisen einen Ruf als brachialer Problemlöser gemacht und wurde schon manches Mal beauftragt, wenn gewöhnliche Söldner nicht weiterhelfen. Freie Stunden verbringt der Magnat des Todes gern im **Purpurhaus** (B6). Er ist einer der größten Spender der Arena und ergötzt sich von einem eigenen Thron aus gern an den Orgien der Gewalt.

Muti ben Muta (50 Jahre, pervers, berechnend, paranoid) hingegen ist ein weicher Riese. Ein stattliches Zehnfachkinn wackelt über seinen kaum sichtbaren Hals. Pigmentflecken entstellen das dazwischenliegende, feiste Gesicht. Der imposante Bauch ist eine ideale Ablage für seine speckigen Arme. Doch sollte man sich von dem behäbigen Äußeren nicht täuschen lassen. Muti ben Muta ist eine äußerst gerissene Natur und nicht ohne Grund Herrscher des **Schwarzmarktes** (V8). Als solcher bewegt er sich oft in einer Grauzone zwischen legalen und illegalen Geschäften. Korruption und geschicktes Manövrieren zwischen Verwaltung und Unterwelt sind sein Alltagsgeschäft. Mit einer Mischung aus Charisma und Härte belohnt und bestraft er stets an den richtigen Stellen. Hand in Hand mit dem Schwarzmarkt kontrolliert er einen großen Teil des Schmuggels und des Drogenhandels Mardabas. Ihm ist durchaus bewusst, welche Risiken er dabei eingeht, was sich geradezu in einer Paranoia niedergeschlagen hat. Er vertraut niemandem ganz und geht niemals ohne mindestens zwei Leibwächterinnen auf die Straßen. Eine seiner Eigenheiten ist es, als Wachen ausschließlich Frauen in seine Dienste zu nehmen, seine widerlichen Allüren werden immerhin äußerst lukrativ vergütet. Während Muti in Intrigen, Feilschen und Manipulation völlig aufgeht, widerstrebt ihm Gewalt zutiefst, er hat sogar Angst vor Blut. Das würde er allerdings niemals zugeben und zum Vorteil seines Rufes konnte er dies bisher stets überspielen.

Natürlich ist nicht jeder Schmuggler, Strauchdieb, Betrüger oder andere Verbrecher Taflet oder Muti unterstellt. Es gibt diverse unabhängige oder in kleineren Gruppen agierende Gauner, die Mardaba unsicher machen. Jedoch gibt es keine ansatzweise so einflussreiche Unterweltgrößen wie die beiden. Nicht zuletzt, weil sie die Geschäftsbereiche des jeweils anderen größtenteils unangetastet lassen. Und das obwohl sich der Magnat des Todes und der weichliche Muti absolut nicht ausstehen können. Vielleicht ist es auch nur eine Frage der Zeit, bis der zweckmäßige Frieden irgendwann kippt.

In dunklen Gängen und Aschekellern - Geheimorganisationen

Wie in allen größeren Städten gibt es auch in Mardaba verschiedene Kräfte und Interessen, die im Geheimen wirken und teilweise miteinander ringen. Im Folgenden sind die wichtigsten genannt, die Liste ist aber nicht abschließend:

Die Söhne der Wüstenrose

Mehrere scharidische Traditionalisten und Extremisten haben sich zu einem im Verborgenen agierenden Bund zusammengeschlossen. Die selbsternannten **Söhne der Wüstenrose** würden Mardaba gerne als rein scharidische Stadt ohne die valianischen Einflüsse sehen. Sie träumen von einer strengen Glaubensherschaft unter Sittenwächtern der Zweiheit, die das strenge Weltbild der Himjar-Nomaden durchsetzen. Dazu gehören im Besonderen die Verbannung fremder Götter, striktes Verbot der meisten Drogen und Glücksspiele, sowie die absolute Unterordnung der Frau. Die populärsten Mitglieder des Bundes sind der Senator **Alhusayn ben Hussein** (K3), der Priester **Sajjad el-Kabir** (*»Religion in Mardaba«*) sowie **Shareef** („der Noble“ B3), ein sich bei den Treffen stets bedeckt haltender Schiffseigner, von dem nur der Rufname bekannt ist. Der Name des Bundes rührt von dem schönen, aber gleichzeitig hochgiftigen Wüstengewächs, das die Mitglieder als Inspiration für ihr Vorgehen sehen.



Die Jünger Blavvthes

Unter penibler Planung und Führung konnte der ehemalige Leuchtturmlotse **Aquil ben Abu al Khayr** (*»Bauwerke im Umland«*) in den letzten Jahren eine kleine Gruppe Gleichgesinnter um sich scharen. Dabei handelt es sich um fanatische Anhänger Alamans, die den dunklen Gott über seinen lichten Bruder stellen. Sie erhoffen sich Macht und ungezügelten Wissensgewinn.

Aquil selbst fand zu diesem finsteren Glauben, als er bei seinen Forschungen in der Großen Bibliothek auf einen unheiligen Almanach stieß. Dieser handelte von **Blavvthe** einem seltsamen, quallenartigen Iblisi Alamans. Als Aquil die Zeilen las, hörte er eine verführerische Stimme, die Macht gegen einen Pakt versprach. Er konnte nicht widerstehen. Seitdem verwendete er viel Zeit auf den Aufbau des Bundes.

Sein größter und jüngster Triumph ist die Gründung eines Waisenhauses bei Fudasiq. Scheinbar selbstlos großzügig stiftete er es mit der Hilfe einiger Unterstützer. Doch indoktriniert die Leiterin **Malika al Ghanija** (32, streng, in Aquil verliebt, manipulativ) die Kinder hier von klein auf und zieht sie zu Dienern von Blavvthe und Alaman heran. Noch sind er und die Seinen nicht aktiv geworden, aber dies ist wohl nur noch eine Frage der Zeit…

In Vollmondnächten, wenn Alamans Macht besonders groß ist und sein Auge den Himmel ziert, kann Blavvthe in den Wogen vor der Küste Mardabas erspäht werden, so berichten es einheimische Sagen. Dort wo das Meer leicht violett leuchtet und feine quallenartige Tentakeln auf den Wellen treiben, soll er sich aufhalten. Eine Berührung durch seine Fäden soll erst zu alptraumhaften Qualen und dann zum sicheren Tod führen.

Kult der Tarhuna

Schon kurz nach der Gründung zog Mardaba Anhänger der valianischen Göttin **Tarhuna, der Hüterin des verborgenen Feuers** an. Als Tochter Larans, Schutzgöttin der Schmiede, des Feuers und der Vulkane lag dies nahe. Über die Jahrhunderte wuchs ihr Einfluss in Mardaba, insbesondere auf Sabsusa, wo Alchimisten ihr mit den roten Türmen gar ein eigenes Heiligtum errichteten. Man verehrte sie als Hüterin der Feuerberge, die die Stadt vor einem Ausbruch bewahrte. Im Kernbereich des Imperiums hingegen war sie nie mehr als eine Randerscheinung im Pantheon.

In den Wirren des Kriegs der Magier und dem anschließenden Zusammenbruch des Seemeisterreiches verlor Tarhuna in Mardaba dann aber massiv an Bedeutung. Ihre Anhänger verstarben oder zogen weg, ihr Heiligtum auf Sabsusa verfiel und schließlich geriet sie quasi gänzlich in Vergessenheit.

Bis vor etwa zehn Jahren **Paolina Leokos**, Frau des mächtigen Senators **Hiketas Leokos**, damals gelangweilte Adelige, in uralten Aufzeichnungen auf Tarhuna stieß. Gemeinsam mit einigen Freundinnen ging sie den Spuren nach und aus einer Mischung aus Neugier und extravagantem Schauspiel vollzogen sie eine der beschriebenen Zeremonien. Groß war die Überraschung, als sie plötzlich ein berauschendes Gefühl überkam. Als ob flüssige Lava durch ihre Adern fließen würde und sie mit Macht erfüllte. Zugleich zischten die Flammen, gaben Worte von sich. Nur mit Mühe verstanden die Frauen, waren dann aber umso mehr erstaunt. Tarhuna selbst flüsterte

zu ihnen, sprach davon, dass sie gemeinsam großes Unheil verhindern könnten, dass sie den Vulkan bändigen und dafür gemeinsam stärker werden müssten.

Begeistert von dem Erlebnis recherchierten Paolina und ihre Freundinnen weiter, reimten sich aus Fragmenten und dem Gewisper in den Flammen zusammen, was die Göttin begehrt. Mittlerweile hat sich daraus ein kleiner Kult entwickelt, verbreitet vor allem in der valianischstämmigen Oberschicht Mardabas. Im Geheimen treffen sie sich einmal pro Mond in Geheimgängen des erkalteten Vulkans. In ekstatisch Ritualen huldigen sie mit Gebeten und Opfern in Form von roten Edelsteinen, Gold und Blut. Die Gaben werden in einem gleißend weißen Feuer verbrannt, dass aus einer Spalte des Vulkans hervorschießt. Wie beim ersten Mal gewährt die Göttin ihren Anhängerinnen Gunst in Form von Zauberfähigkeiten sowie dem berauschenden Gefühl von glühender Macht.

Durch kleine Ritzen im Gestein dringen ihre rituellen Gesänge weiter als sie ahnen und können mit etwas Glück einem Wispern gleich auch in anderen Teilen der Stadt gehört werden.

Insbesondere im letzten Jahr ist der Kult auf eine weitere Stufe eskaliert, nachdem Tarhuna Tieropfer nicht mehr genug waren, überwanden sich ihre Anhängerinnen schließlich und stießen einen gefesselten Sklaven ins Feuer. Der folgende Rausch war stärker denn je und so folgten seitdem noch mehrere Menschen. Bisher ahnt noch niemand in der Stadt, wer hinter den vereinzelten Vermisstenfällen steckt.



Ihr langfristiges Ziel ist es, die Macht Tarhunas zu mehren, um vielleicht eines Tages offen als Retterinnen Mardabas auftreten zu können. Dafür sind sie sehr interessiert an Hinterlassenschaften der früheren Anhänger der Göttin. Kürzlich kam ihnen zu Ohren, dass auf Sabsusa eine vielversprechende Stätte wäre. Nun suchen sie wagemutige Begleiter für eine Expedition, am besten Fremde, die man auf die eigene Seite ziehen oder im Notfall verschwinden lassen könnte.

Silifit al Candranori (38 Jahre, Schreiberin in der Verwaltung (V2), paranoid, vielschichtig), einem ehemaligen Mitglied des Kultes, ist die ganze Sache spätestens bei den Menschenopfern deutlich zu viel geworden. Fassungslos beobachtete sie ihre ehemaligen Freundinnen, wie sie mit entrückten Gesichtern vor der weißen Flamme standen und entschloss sich, den Kult zu verlassen. Paolina erlaubte ihr dies erst nach einem bedrohlichen Schweigegelübde. Seitdem recherchiert Silifit auf eigene Faust zu Tarhuna und ist sich mittlerweile nicht mehr sicher, ob es tatsächlich die Göttin ist, die von der Verehrung profitiert. Ihre düstere Vermutung ist, dass ein mächtiges Wesen, zum Beispiel ein gerissener Dämon, sich als Tarhuna ausgibt und selbst von den Opfern zehrt. Gleichzeitig hat sie noch keine Beweise, um ihre Theorie zu stützen, lediglich ein mulmiges Gefühl, das etwas ganz und gar nicht stimmt. Auch versteht sie nicht, warum sie selbst nicht in gleichem Maße von dem berauschenden Gefühl erfüllt war, wie die anderen. Behutsam forscht sie weiter und hält gleichzeitig Ausschau nach Verbündeten. Ihre Vorsicht ist sehr berechtigt, denn die misstrauische Paolina hat einen Spion damit beauftragt, Silifit hinterherzuschnüffeln.

Hilzalam - Die Friedensbewahrer

Eine höchst offizielle Geheimorganisation sind die **Hilzalam** (Friedensbewahrer). Nach dem großen Aufstand im Jahr 2242 (s. *»Wichtige Ereignisse in Mardabas Geschichte«*) wurde dem Senat klar, dass ähnliche Proteste um jeden Preis möglichst früh im Keim erstickt werden müssen. Einige Überlegungen später wurden die Hilzalam ins Leben gerufen. Stets zu **fünft**, sind sie eine Mischung aus Geheimdienst und Bettelvogten. Ihre Aufgabe ist es, die politische Situation in Bezug auf die arme Bevölkerung stabil zu halten. Der Senat ist sich dem explosiven Gemisch aus krasser Armut und latenter Gewaltbereitschaft auf der einen sowie überbordendem Reichtum in den Händen Weniger auf der anderen Seite durchaus bewusst.

Die Strategie der Friedensbewahrer ist zweigleisig. Zum einen wirken sie extremer Armut entgegen, organisieren Armenspeisungen, Barbier- und Heilerdienste und dienen als Ansprechpartner. Soweit ihre offizielle Tätigkeit. Daneben sorgen sie im Fall von aufkeimenden Unruhen für ein möglichst rasches Verstummen von Rädelsführern. Dazu stehen ihnen Bestechung, Bedrohung, Entführung oder gar Mord zur Verfügung. Mindestens einer der Hilzalam ist stets auch ein erfahrener Assassine. Die Auswahl und Ausbildung zum Friedensbewahrer ist hart, nur absolut vertrauenswürdige Rekruten kommen in Frage. Am Ende ihrer Amtszeit werden sie mit äußerst großzügigen Renten ausgestattet.

Begleitend zu dieser Strategie hat der Senat vor etwa 15 Jahren im Zuge des **Kuth al Ahatawia** („Plans der ungebundenen Genussfreuden“) die Drogenpolitik deutlich gelockert. Gerade das beruhigende Quat wird massiv gefördert. So gelingt es bisher tatsächlich äußerst effektiv Unruhen zu vermeiden. Unter den Adirim sind sowohl die Hilzalam als auch der Umgang mit Rauschmittel nicht unumstritten, im Großen und

Ganzen werden die Hilzalam aber als gute Lösung betrachtet. Dabei bleibt das düsterste Geheimnis der Friedensbewahrer, die Morde an der eigenen Bevölkerung, dem Großteil des Senats verborgen. Denn pro Wahlperiode ist jeweils nur ein Adirim als „Hüter des Friedens“ (momentan **Aquil ben Abu al Khayr** (*»Bauwerke im Umland«*) in sämtliche Tätigkeitsfelder der Friedensbewahrer eingeweiht. Er koordiniert auch die Ausbildung, welche oft im Ausland mit ausgewählten Experten als Lehrmeister erfolgt. Diese wissen nichts vom späteren Einsatzgebiet ihrer Lehrlinge. Im Generellen wird unter äußerster Sorgfalt und Verschwiegenheit über die Hilzalam gesprochen. Sämtliche Unterhaltungen dazu finden unter Einfluss eines *Siegels der Verschwiegenheit* (s. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 209) statt.

Die aktuellen Hilzalam sind:

-**Jalil ben Aderbal** - Margounverkäufer (H9)
-**Hayun el-Kabir** - Bettelvogt (G9)
-**Essil die Flatterhafte** - Vogelfängerin (V7)
-**Naguib** - Barbier (G10)
-**Maïssa Hinanak al Hillimi** - Bordellbetreiberin (V1)

Naguib, einem jungen Hilzalam ist passiert, was auf keinen Fall passieren darf. Trotz all dem Drill und den Eiden sympathisiert er nicht nur mit den Armen, er hat sich sogar in einen von ihnen verliebt. Immer mehr bröckelt sein Glauben an die Sinnhaftigkeit seiner Tätigkeit und mittlerweile kreisen seine Gedanken nur noch darum, wie er gegen das System vorgehen kann, von dem er selbst Teil ist. Gleichzeitig muss er, zerrissen von Schuldgefühlen, auf jeden Fall vermeiden aufzufliegen.

Nun droht die endgültige Katastrophe, da **Ehab** (G5), sein unerreichter Geliebter, nach einer aufrührerischen Rede in den Fokus der anderen Hilzalam rückt.

Zweiter Bund der Westlandfahrer

Vom historischen Bund der Westlandfahrer (siehe *»Ein Blick zurück«*) inspiriert, haben vor einigen Jahren junge, ambitionierte und vor allem valianische Kapitäne sowie Händler einen **neuen Bund der Westlandfahrer** gegründet. Es handelt sich um einen elitären Geheimbund, dessen Mitglieder sich im Verborgenen treffen.

Ihr Ziel ist es, neue Handelsverbindungen auszuloten, Expeditionen auszurüsten und auf diese Weise die eigenen Handelsmöglichkeiten zu erweitern. Die Gemeinsamkeit der Mitglieder besteht vor allem in ihrem Selbstverständnis: Sie sehen sich ihren Konkurrenten in Handelsfragen als überlegen an. Von den Problemen des Alltags fühlen sie sich wenig beeinflusst. Sie verstehen sich als Freidenker und betrachten Hindernisse vor allem als dornige Chancen.

Am interessiertesten ist der Bund an einer Route zu den Feuerinseln,denn momentan liegt der Handel mit den abgelegenen Vulkanen exklusiv beim corischen Handelshaus Malatesta. Um dies zu ändern, wären die meisten Westlandfahrer bereit sehr viel zu geben. Desweiteren gilt ihr Interesse neuen Routen in den Süden des Ikenga-Beckens, nach Nahuatlan oder sogar noch weiter in den Westen.Wahrlich unbekanntes Terrain zu entdecken, ist der Traum der meisten von ihnen.

Der Bund versteht sich eher als **Interessengemeinschaft**. Im Gegensatz zu ihren historischen Vorbildern sind die meisten heutigen Mitglieder selbst nicht bereit, eine unsichere Expedition anzuführen, zu hoch sind die Risiken. Sehr wohl aber würden sie einem Pionier folgen (um dann selbst die Lorbeeren einzuheimsen). Dafür suchen sie stets mutige Kandidatinnen, die für sie die eigentliche Expeditionsarbeit übernehmen.

Maizah - Radikale Veränderung

„Für den Din Dhulahi, für die Gleichstellung der Frau“. So einfach lassen sich die Ziele der Maizah zusammenfassen. Benannt nach der bekannten Märtyrerin Maizah Saketarik (s. Kasten) sind die genauen Ursprünge der Gruppe unklar. Sicher ist, dass die Idee sich in vertrauten Gesprächen verbreitete, dass Frauen in Elhaddar voll Wut feststellten: „Es geht so nicht weiter, wir müssen etwas ändern. Radikal!“

Seit einigen Jahren wirken die *Maizah* im Verborgenen. Bisher beschränkt sich ihr Handeln auf Elhaddar. Dort begehen sie äußerst kompromisslos und strategisch Morde. Stets wählen sie Ziele, durch die der gewünschte politische Wandel möglichst effektiv vorangetrieben werden kann, respektive sich möglichst rasch die Situation für Frauen bessert. Ein tyrannischer Vorsteher einer Seifensiederei, ein kühl-kalkulierender hoher Beamter, der Frauen in Bordelle zwingt um Soldaten zufriedenzustellen oder gar ein Priester, der die Lehren der Himjar verbreitet - es kann ganz unterschiedliche Personen treffen.

Dabei sind die Maizah gleichzeitig treue Anhängerinnen der Din Dhulahi. Jedoch sind sie der Ansicht, dass Frau und Mann vor den Göttern gleichgestellt sind und der Glaube, so wie er momentan ausgelebt wird, in die Irre führt. Manche gehen sogar so weit, die Anschauung der Asad, **Ormut sei eine Frau**, zu teilen.

Mittel der Wahl sind meist Gifte, in seltenen Fällen auch „Unfälle“. Besonders beliebt ist **Opha alyajek** („der letzte Stich“), ein Toxin aus Oleander, grünem Vitriol und Bilsenkraut. Es tötet nicht nur schnell, sondern verätzt dabei auch die Stimmbänder so stark, dass Verstorbene nicht mehr mittels *Totenstimme* befragt werden können.

Die beteiligten Frauen stammen aus allen Schichten. Häufig bekommen sie über ihren Alltag beispielsweise als Kräuterkundlerinnen, Angestellte in Siechenhäusern oder Hebammen die Schattenseiten und Gewalt die viele Frauen ertragen müssen besonders deutlich vor Augen geführt. Eine Zelle besteht

meist aus einer handvoll Frauen. Noch wurden erst wenige auf frischer Tat ertappt und durch rechtzeitigen Suizid konnte keine zu einer Aussage erpresst werden. Üblicherweise sind sie so vorsichtig, dass man nach erfolgreicher Tat „verbrannt" ist und mindestens einige Jahre Pause einlegt oder ganz aufhört, um wirklich sicherzugehen, dass niemand aufdeckt, wer dahintersteckt.



Die Bewegung ist anarchistisch, es gibt keine Hierarchie, aber einen recht engen, verschlüsselten Kontakt zwischen einzelnen Zellen. Verbindend ist vor allem das stille Einvernehmen, dass die Lage vieler Frauen in Elhaddar besser werden muss. Bisherige Versuche, die Bewegung über Elhaddar hinaus zu tragen, sind gescheitert.

In Mardaba sind unter anderem **Tayybah** (H10) und **Rawina** (D2) Maizah. Sie machen sich momentan große Sorgen ob der Nachfolge des Hohepriesters des Kults der Zweiheit. Der momentan aussichtsreichste Kandidat **Sajjad el-Kabir** steht gegen alles, für was die Maizah eintreten. So verwundert es kaum, dass gerade geplant wird, wie man ihn am besten eliminieren kann.

Unter dem Dach der Maizah hat sich unbemerkt eine Splittergruppe herausgebildet, die einen eigenen Weg geht und Alaman als ihren Patron verehrt. Dem losen Netzwerk gehören überwiegend Hexen an, die häufig Giftmischerinnen, Kräuterkundige oder Heilerinnen sind und sich in unregelmäßigen Abständen zu gemeinsamen Ritualen treffen. Die Gruppe hat Kontakte von Sukkara bis Amarija und sogar in Zahira sollen sie vertreten sein.

Ein prominentes Mitglied dieser Splittergruppe in Mardaba ist die Heilerin **Talimbasa bint Hanifa** (72 Jahre, weise, dominant, geht nur verhüllt aus dem Haus). Sie koordiniert regelmäßig die Treffen des alamantreuen Hexenzirkels, die Treffpunkte variieren dabei. Für die Kommunikation mit ihren Schwestern im Geiste bedient sich Talimbasa dem sogenannten *Auge von Mardaba*, einem Artefakt aus der Seemeisterzeit, das schon sehr lange im Familienbesitz ist und die Möglichkeiten eines *Juwelenauges* mit einem *Stein der Zwiesprache* auf besondere Weise verbindet. Das mächtige Zauberwerk verfügt über eine hohe Reichweite und ermöglicht es, sich bei einer Besprechung nicht nur zu hören, sondern ebenfalls zu sehen, wenn auch nur undeutlich.

Die Legende von Maizah Saketarik

Maizah Saketarik war eine mardabische Sängerin mit samawigleicher Stimme. Aufgewachsen in einfachen Verhältnissen, trat sie früh im Tempel auf und sang bereits im Alter von 12 Jahren für hunderte, völlig ergriffene Gläubige. In den folgenden Jahren stellte sie jedes Jahr bei den großen Festen der Din Dulahi neue Spendenrekorde auf. Händler aus ganz Elhaddar, teilweise gar aus Lidralien boten an, ihre Stimme zu vergolden, ihr eine Ausbildung an einem der großen Theater der Küstenstaaten zu finanzieren oder sie direkt an einen Fürstenhof zu bringen. Doch Maizah lehnte sämtliche Avancen ab und blieb Bescheiden beim Tempel. All die Einnahmen ihres Gesangs spendete sie an arme Kinder, denen sie eine bessere Zukunft ermöglichen wollte. Stets sagte sie, schon im jungen Alter von tiefer Weisheit durchdrungen: „Ich möchte ihnen die Chance geben, ihr gottgegebenes Talent zu entdecken, so wie ich meines schon früh finden durfte".

Kurz vor ihrem 17. Geburtstag kam dann die Katastrophe, corische Freibeuter unter Kommando des ruchlosen **Derraldo Haizahn** entführten Maizah in einem gewagten Manöver. Der Kapitän wollte das Wunderkind für sich allein, manche sagen, um endlich mal wieder etwas zu fühlen. Doch Maizah weigerte sich, ihre Stimme für die Ungläubigen erklingen zu lassen. Selbst unter Drohungen und Folter blieb sie dabei. Voll Frust und Wut erschlugen die Piraten schließlich die Wehrlose und warfen ihren Leichnam ins Meer. Nur Stunden später geriet das Schiff in einen schweren Sturm und nur wenige überlebten.

Als die Nachricht des Geschehenen Mardaba erreichte, trauerte die ganze Stadt. Noch heute wird Maizah Saketarik als Märtyrerin verehrt. Es heißt Ormut selbst habe ihre Stimme zu sich genommen und seitdem kann man sie in stürmischen Nächten über dem Meer singen hören. Mehrere Orte in Mardaba sind Maizah geweiht, unter anderem das Waisenhaus.



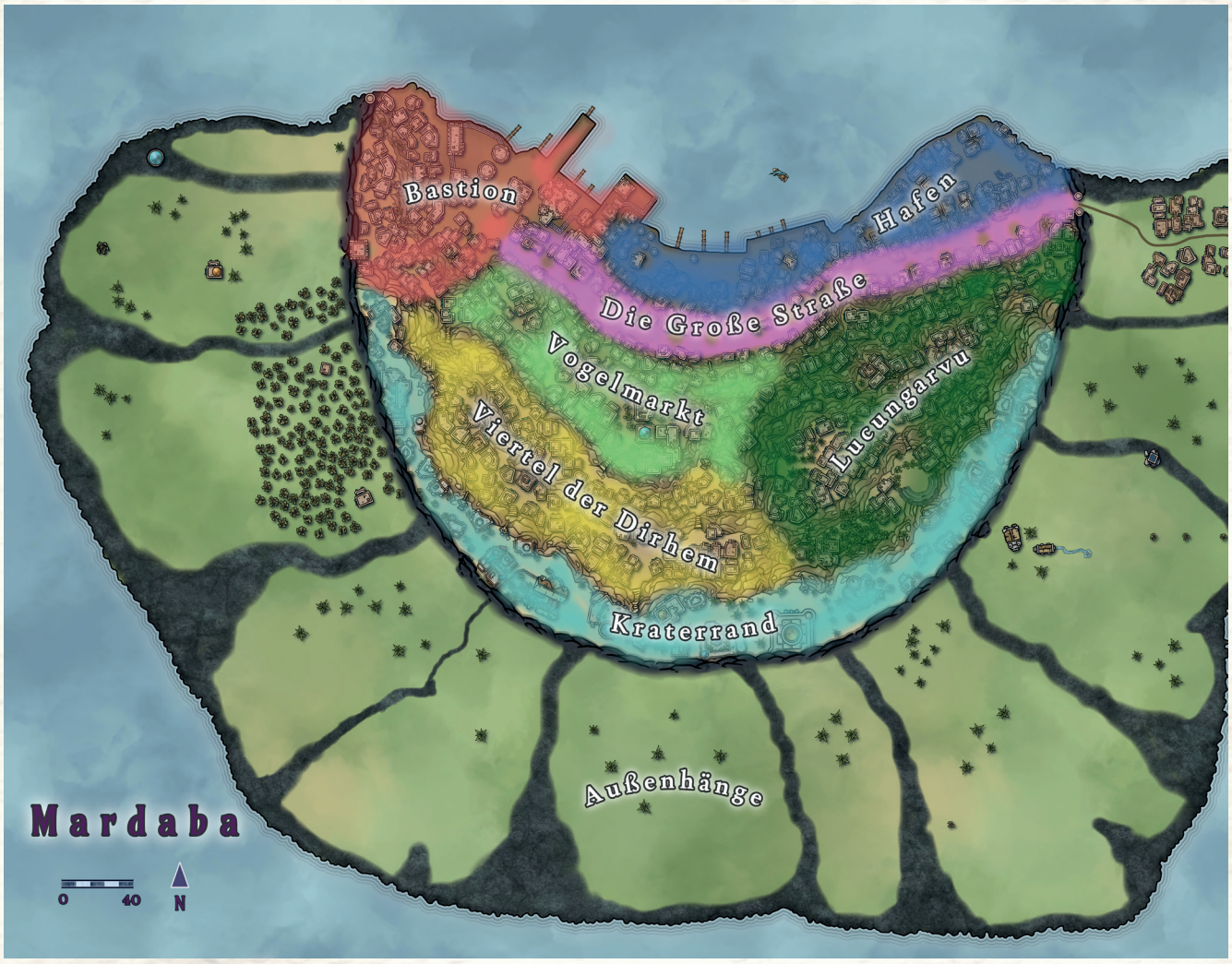
Örtlichkeiten

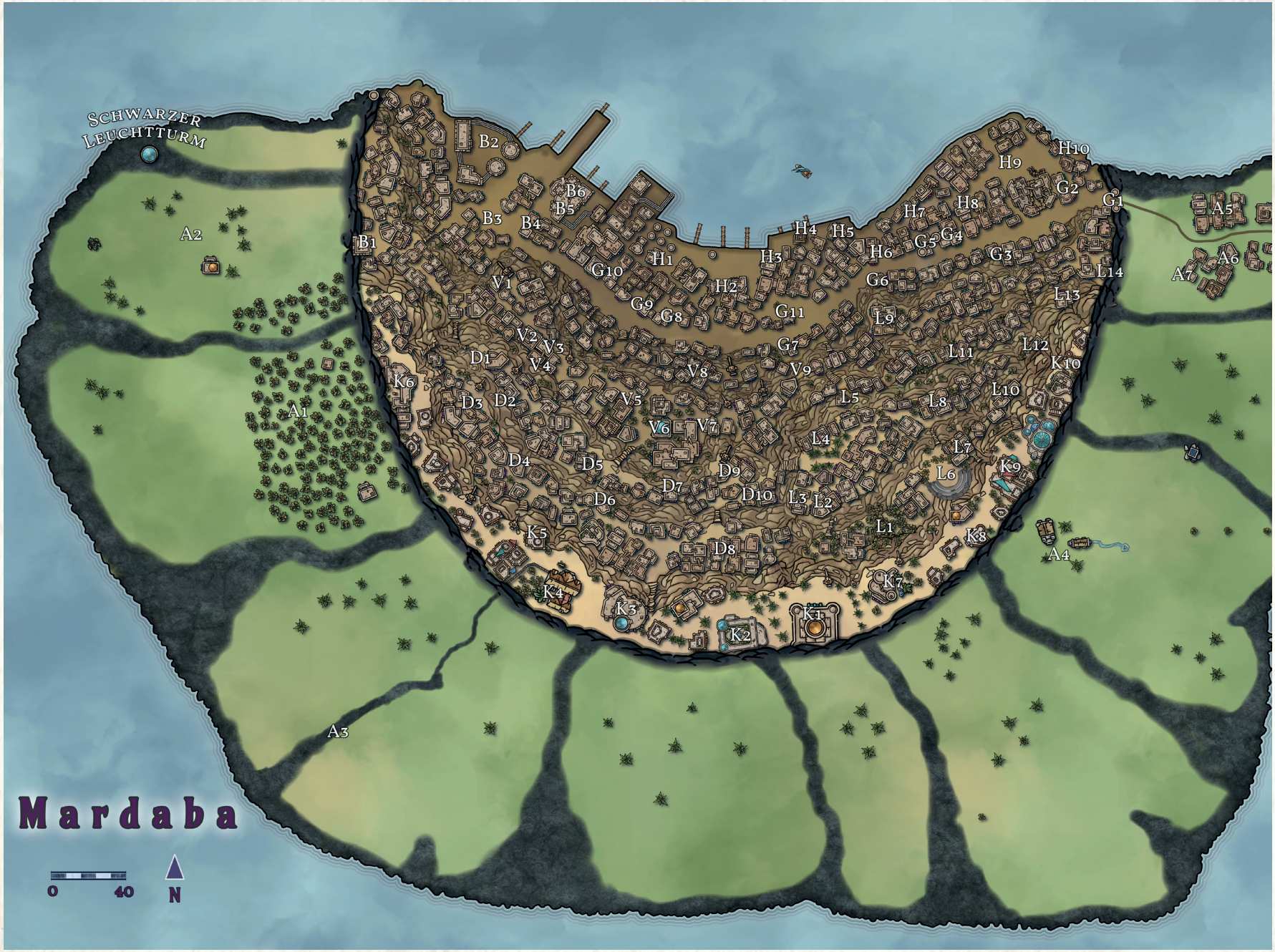
Mardaba ist eine sehr dicht bebaute und unübersichtliche Stadt. Die verschiedenen Höhenstufen in Kombination mit den vielen Aufzügen, Treppen und kleinen Gassen machen es sehr schwer, sich gut zu orientieren. Über die Zeit hat sich eine Gliederung in mehrere Stadtteile etabliert. Sie unterscheiden sich durch ihre Lage, ihren Aufbau sowie die vorherrschenden Gewerbe und Bevölkerungsgruppen. Der Senat hat für die verschiedenen Viertel punktuell unterschiedliche Regelungen erlassen, beispielsweise hinsichtlich Marktzeiten und Nachtruhe. Für eigene Stadtteil-Verwaltungen, ist Mardaba allerdings zu klein, die Bürokratie wird sämtlich von der zentralen Stadtverwaltung aus geregelt:

Gaststätten in Mardaba

Bei Gaststätten wird zusätzlich die Qualität der Unterkunft und des Essens nach einem alten MIDGARD-Code angegeben, wie er zum Beispiel in *Corrinis - Stadt der Abenteuer* zu finden ist. Ein „u“ gefolgt von einer Zahl von 1-5 gibt die Qualität der Unterkunft (u) an. Ein „v“ gefolgt von einer Zahl von 1-5 die Qualität der Verpflegung (v), wobei größere Zahlen für eine höhere Qualität stehen.

Neben den im Text erwähnten, gibt es noch weitere große und kleine Gaststätten, mal mit, mal ohne Gästezimmer. Zusätzlich dazu bevölkern viele Straßenhändler die Gassen. Mit genug Geld muss man in Mardaba also nicht hungern.




Schwarzer Leuchtturm
B1
B2
B3
B4
B5
B6
A1
A2
A3
A4
A5
A6
A7
D1
D2
D3
D4
D5
D6
D7
D8
D9
D10
G1
G2
G3
G4
G5
G6
G7
G8
G9
G10
G11
H1
H2
H3
H4
H5
H6
H7
H8
H9
H10
K1
K2
K3
K4
K5
K6
K7
K8
K9
K10
L1
L2
L3
L4
L5
L6
L7
L8
L9
L10
L11
L12
L13
L14
V1
V2
V3
V4
V5
V6
V7
V8
V9
Mardaba
0
40
N

Bastion

Schippert man in den Hafen nach Mardaba, so erblickt man als erstes eine martialisch anmutende, wehrhafte Befestigung. Uralte Mauerfundamente werden durch moderne, trutzige Bauten ergänzt. Auf den Türmen sind Katapulte und Ballisten zu erahnen, im Hafen die Segel und Flaggen mehrerer Kriegsschiffe. Hier ist das Reich der berühmten mardabischen Seesöldner!

Die Bastion war in der Vergangenheit ein Hauptteil der valianischen Verteidigungsanlagen, während einige Teile davon über die Jahrhunderte umgebaut oder abgetragen wurden, sind andere noch immer in Benutzung. Dicke Mauern und ein langer steinernen Pier trennen die Bastion vom normalen Hafen ab. Neben den Befestigungen befinden sich hier vor allem Unterkünfte für Söldner, deren Gilde sowie der Sklavenmarkt. Die Stimmung ist militärisch geprägt, angespannt, testosterongeladen und gereizt.

Fremde kommen zwar problemlos in den Stadtteil, werden jedoch kontrolliert und brauchen ein gutes Anliegen, bevor sie die Festung oder den Kriegshafen betreten dürfen.

B1: Westtor

Der Westrand des Kraters steigt steil an, eine kleine Gasse schlängelt sich von der Bastion empor und endet in einem künstlichen Durchbruch, der mit einem eisernen Tor und einem kleinen Turm gesichert ist. Es ist tagsüber geöffnet, nachts kann man es nur unter Angabe eines gewichtigen Anliegens passieren. Üblicherweise sind hier zwei Wachen stationiert, der Dienst gilt als langweilig und ruhig. Feldarbeiter sowie Besucherinnen des Friedhofs sind die häufigsten Passanten. In letzter Zeit ist es zudem eine beliebte Schmuggelroute für die Leute von Muti ben Muta (s. *»Zwischen zwei Molochen - Die organisierte Kriminalität«*), wofür zwei Stammwachen ein großzügiges Bakschisch erhalten.

B2: Hafenfestung & Kriegshafen

Die klobige Hafenfestung bildet das Herz der Bastion. Früher noch viel größer, ist mittlerweile nur noch der Hauptbau übrig geblieben und an verschiedenen Stellen mit neuem Mauerwerk geflickt. Gemeinsam mit dem **Quasr Talwa** (*»Bauwerke im Umland«*) bildet die Hafenfestung die Hauptverteidigung Mardabas. Kommandant der Stadtgarnison ist der gemütliche **Waqar al Mardabai** (45 Jahre, mollig, träge, wichtigtuerisch). Seinen Posten nutzt er vor allem, um bei Anlässen der hohen Gesellschaft eingeladen zu werden. Man ist ja nun wer. Korruption, fast jeder Art gegenüber, ist er sehr offen. Dazu passt, dass er eine ausgeprägte Schwäche für Frauen hat und sich im Taumel der glückseligen Geschlechtlichkeit schnell verplappert. Nur dank einiger einflussreicher Unterstützer im Senat kann er sich noch auf dem Posten behaupten. Allerdings haben selbst diese langsam die Schnauze voll und machen Waqar Druck.

Gerüchte umraunen das angeblich riesige Waffenarsenal, welches in den Kellern der Hafenfestung schlummern soll. Einige meinen gar, es sei regalmeterweise chryseisches Feuer gelagert.

Die minimale Besatzung der Feste sind 20 Mann, je nach Saison schwankt sie stark. Unterbringungsmöglichkeiten gibt es in der Festung und in den nahen Kasernen.

Der Kriegshafen grenzt direkt an die Festung an. Hier ist Platz für bis zu 10 Schiffe, jedoch liegen nie so viele gleichzeitig vor Anker. An der zum Hafen gewandten Mauer hat ein altes Relief überdauert, es zeigt einen Drachen mit ausgebreiteten Schwingen über einem Schwert. Kenner valianischer Kultur werden zurecht direkt an Laran denken. Und tatsächlich konnten ihm abfahrende Söldner hier früher eine letzte Bitte mitgeben. Während ein Reliefbild Nothuns über die Jahrhunderte kaputt ging, blieb das von Laran erhalten, auch weil die Schariden den Drachen für einen Samawi aus dem Gefolge Ormuts hielten.

Vom langen Pier, der den Kriegshafen vom normalen Hafen trennt, ragen sechs lange Balken schräg in die See. Daran befestigt sind eiserne Käfige, die je nach Wasserstand knapp über oder im Meer hängen. Sie dienen als mahnende Abschreckungsmaßnahme an die Bevölkerung, denn in sie werden Schwerverbrecher gespannt. Je nach Schwere der Tat warten sie dort auf ihren Tod oder werden davor exekutiert. In die Gitter eingesperrt, kann die Flut Erlösung bringen. Doch mit Pech steigt das Wasser nicht hoch genug und man verhungert kläglich.

B3: Sklavenmarkt (Tränenplatz; *Maldurak*) & Sklavenhändlergilde (Gilde der Vermittler hochwertiger Arbeiter und Haushaltskräfte)

Am Rande der Bastion befindet sich der Sklavenmarkt auf einem großen, halbmondförmigen Platz. Die Schreie, das Weinen und das Knallen der Peitschen fügen sich gut in die harte, trostlose Stimmung ein. In immer kleiner werdenden Halbkreisen reihen sich Holzpodeste, auf denen Händler ihre „Waren“ feilbieten. Die Kunden können dazwischen hindurchschlendern und alles genau inspizieren. Viele Verkäufer haben auch diverse

Gegenstände wie Gewichte, Schreibzeug oder Tabletts, um das Können ihrer Sklaven direkt zu demonstrieren. Die umliegenden Lagerhallen gehören zumeist den Sklavenhändlern, die diese umfassend bewachen lassen. Viele der vergitterten kleinen Fenster gehen in Richtung des Platzes und so verwundert es kaum, dass er im Volksmund als **Maldurak** („Tränenplatz“) bekannt ist.

Lokaler Vorsteher der in ganz Elhaddar agierenden **Gilde der Vermittler hochwertiger Arbeiter und Haushaltskräfte** ist **Shabilar ben Hamilkar** (37 Jahre, stechender Blick, empathielos, ambitioniert). Selbst bedeutender Sklavenhändler sind ihm die Gesetze Mardabas ein Dorn im Auge. Gerne würde er verstärkt am Handel von Frauen und Mädchen verdienen. Insgeheim ist er daher unter dem Tarnnamen **Shareef** („der Noble“) bei den **Söhnen der Wüstenrose** aktiv. Allerdings im Gegensatz zu seinen Mitstreitern nicht aus religiöser Überzeugung sondern reinem Opportunismus. Er legt sehr viel Wert auf seine Privatsphäre, wenn überhaupt, ist er an seinem Schreibtisch oder in Hinterzimmern von bedeutenden Händlern zu finden. Shabilars Magnum Opus ist ein **geheimes Handelsabkommen** mit dem Aschuba-Stamm Wakolos, das ihm zu großem Reichtum verhelfen soll, indem er Ghanija und Dairaba als Zwischenhändler umgeht. Behutsam spinnt er den Plan zu Ende, ein Scheitern hätte fatale Auswirkungen (s. *»Beziehungen zu den Nachbarn«*).

Einen krassen Kontrast zu Shareef bietet der ganz und gar nicht dezente Marktaufseher **Hemid** (32 Jahre, grobschlächtig, sadistisch, bösartiger Humor). Sein furchterregendes Grinsen sorgt bei Vielen noch Jahre später für Alpträume. Kunden behandelt er mit spöttischer Unterwürfigkeit und spart nicht an Tipps, wie sie mit ihren Erwerbungen umzugehen haben oder was ein vermeintlich besonders guter Kauf wäre.



Hemid

B4: Habibs Tätowierstube

Direkt angrenzend an den Sklavenmarkt, eingegliedert in einem Wohnblock, befindet sich ein winziges, schäbiges Haus. Begrüßt wird man von einem Türklopfer in der anzüglichen Form eines übertrieben großen weiblichen Busens. Lässt man sich davon nicht abschrecken und klopft, öffnet **Habib** (55 Jahre, Halbzwerg, extrem tiefe Stimme, anzüglich). Er ist ein Meister mit dem Tätowierbesteck, was man auch an seinem eigenen Körper bewundern kann. Seine beste Kundschaft, neben Seeleuten, sind Käufer von Sklaven, die diese bei ihm kennzeichnen lassen. Habib sticht sämtliche Motive. Nur Liebesbeweise für „Mama“ verweigert er. Insgeheim ist ihm das Risiko zu hoch, dabei unter einem Anfall von Emotionalität zu verrutschen.

Denn ursprünglich ist Habib in Mardaba gelandet, um seine Mutter zu finden. Mit Erreichen der Volljährigkeit wurde ihm verraten, dass es sich bei dieser um eine zwergische Sklavin handelt. Er verfolgte ihre Wege, aber sie verloren sich auf dem Sklavenmarkt in Mardaba. Er ließ sich dort nieder, mit der Hoffnung, ihr eines Tages zu begegnen, wohlwissend, dass sie ihren Besitzer wahrscheinlich überleben wird. Schnaps und Opium lassen ihn sein vermutlich aussichtsloses Vorhaben oft gnädig vergessen. Doch manchmal erkundigt er sich bei weitgereisten Kunden nach einer versklavten Zwergin - bisher ohne jeglichen Erfolg.

Tätowierungen und Ohrringe - Zeichen der Sklaverei

In den elhaddarischen Städten ist es üblich Sklaven mithilfe von Tätowierungen und Ohrringen zu kennzeichnen. Wer als Strafe nur kurzzeitig in die Sklaverei gelangt (vgl. *»Recht und Gesetz«*) bekommt einen eisernen, mit dem Siegel des Besitzers versehenen **Ring ins linke Ohr** geschlagen. Im Gegensatz zu Schmuck gibt es keinen Schließmechanismus und die einzige Möglichkeit den Ring zu entfernen, ist mit einer Zange oder brutalem Aus-dem-Ohrläppchen-Reißen. Bei letzterem bleibt ein deutliches Überbleibsel. Diese „Schlitzohren“ begegnet man mit großem Argwohn, oft sind sie Ziel von Kopfgeldjägern wie den Vogelfängern (V7).

Sklaven bekommen stattdessen eine oder mehrere **Tätowierungen**. Standardmäßig wird mit dem Eintritt in die Sklaverei eine neutrale Linie in den Nacken gestochen. Sie symbolisiert eine angedeutete Halskette und damit die Unfreiheit. Zusätzlich lassen Besitzer üblicherweise ihr Symbol, Wappen und teilweise auch die Profession des Sklaven auf seinem Körper verewigen. Mal mehr, mal weniger sichtbar. So tragen beispielsweise alle Sklaven der Karzadims (K8) eine Biene auf ihrem Unterarm, während Rudersklaven oft ein Wellenmuster auf die Wange tätowiert bekommen. So erzählen die Bilder auf der Haut oft eine Geschichte bisheriger Torturen und Besitzverhältnisse.

Einzelne Tätowierer verstehen sich bestens darauf, alte Tätowierungen zu überstechen oder verändern. Sie sind bei Sklaven, denen es gelungen ist, sich freizukaufen, hoch begehrt.

B5: Söldnergilde (Gilde ehrenwerter Krieger, Karawanenbegleiter und Seesöldner)

Die *Gilde ehrenwerter Krieger, Karawanenbegleiter und Seesöldner* umfasst einen ganzen Gebäudekomplex. Es ist der Treff- und Auftrags-Sammelpunkt für alle offiziellen (See-) Söldner und Karawanengeleitschützer. Gerade Erstere haben auch außerhalb Mardabas einen hervorragenden Ruf. Die Gilde bietet Mitgliedern unbürokratische Vermittlung, Raum für Training und Waffenpflege sowie Unterkunft und einfache Verpflegung. Dafür müssen die Söldner Abgaben in Form eines Anteils ihres Honorars an die Gilde abgeben.

Die hauseigene Taverne **Heuergrab** ist Veranstaltungsort legendärer Saufgelage und Wettspiele. Die Wirtin **Gamse** (52 Jahre, Holzbein, rauer Humor, durchsetzungsstark) hat ihre Karriere als Söldnerin nach einer schweren Verletzung beendet und sorgt nun für ausreichend flüssige Verpflegung. Bei den häufig eskalierenden Kneipenschlägereien greift sie dennoch gerne mal fest zu.

Gildenmeister ist der stattliche **Mobuto** (50 Jahre, narbenübersät, erfahren, charismatischer Anführer), ehemals Sklave aus dem Ikengabecken. Er hat in seinem Leben schon unzählige Kämpfe bestritten und gelangte mit Disziplin und Willen bis an die Spitze der Gilde. Seine rechte Hand ist der lidralische Schreiber **Spinola del Lunar** (31 Jahre, hat immer einen Aktenkoffer dabei, melancholisch, hochintelligent), eine zierliche, kränkliche Gestalt, wie man sie kaum in dieser Umgebung erwarten würde. Doch seine Fähigkeiten in der Verwaltung halten den ganzen Betrieb zusammen.

B6: Kampfarena (Purpurhaus)

Ein besonderer Teil der Söldnergilde ist die hauseigene Kampfarena. Sie befindet sich im Keller eines ehemaligen valianischen Kontors (daher stammt auch der Name *Purpurhaus*). Die Grundsteine des Kontors dienen als Außenbegrenzung, wo einst Mauern waren, sind heute von Baldachinen beschattete Tribünen. Auf dem rötlichen Sandboden werden täglich Trainings- und Turnierkämpfe ausgetragen.

Bei einem Duell zwischen menschlichen Kontrahenten dürfen nur stumpfe Waffen benutzt werden. Üblicherweise geht es bis aufs erste Blut. Nur ganz selten und unter besonderen Umständen, wie einer Fehde, geht es bis zur ersten schweren Verletzung oder gar dem Tod. Ebenfalls rarer sind Kämpfe gegen Tiere oder andere Bestien. Diese werden bis zum Kampf in einem von mehreren unterirdischen Keller-Nebenräumen gehalten.

Der momentane König der Arena ist kein Mensch, sondern ein schreckliches Vogelwesen, das schon mehrere Gladiatoren schwer verletzt und einen gar zerfetzt hat - ein gigantischer **Deamhen** (s. *Das Bestiarium* S.226 f.). Mobuto erwägt mittlerweile, dem Ding entweder aus der Ferne den Garaus machen zu lassen oder selbst in den Ring zu steigen. Taflet al Mardabai, größter Förderer des Purpurhauses, sogar mit einem eigenen Thron auf der Tribüne, ist aber schwerst begeistert von den „Todesvogelkämpfen“. Endlich ist mal wieder so richtig Leben in der Arena! Daher rät Spinola del Lunar, der gewiefte Sekretär der Gilde, seinem Chef stattdessen lieber ein kleines Preisgeld auszuloben und Gildenexterne auf den Deamhen anzusetzen.

Populäre Kämpfe wie diese sind Publikumsmagneten und ziehen auch allerlei dubioses Gesindel wie Wettmacher, Drogenhändler und Taschendiebe an. Die Gilde verdient durch Eintritt ein nicht geringes Zubrot.



Mobuto & Spinola del Lunar

Hafen

Hinter der Bastion beginnt der eigentliche Handels- und Fischerhafen. Hier herrscht schwer durchschaubares Chaos. Es ist laut, trubelig, überfüllt und rau. Schauerleute schleppen ständig Waren von den Booten zu den Lagerhallen und zurück. Vorarbeiter blaffen sie an, schnell zu machen, Händler diskutieren lautstark über ihre Inventarlisten mit Zeugmännern, Matrosen beschweren sich über die langen Wartezeiten und beleidigen die Besatzungen von Schiffen, die ihrer Meinung nach daran schuld sind. Gelegentlich artet dies sogar in Prügeleien aus.

Denn der Hafen ist klein und für große Handelsschiffe gibt es lediglich **drei Kais**, die quasi durchgängig belegt sind. Daher ankern sie meist schon in der Bucht und werden dort von kleineren Booten entladen. Die Hafenmeisterei ist stets versucht, das Chaos etwas zu lindern, scheitert aber zumeist. Auch Werften haben keinen Platz im beengten Krater. Schiffsbau sowie die meisten Reparaturen finden daher in den anderen Städten des Bundes oder bevorzugt auf den Femuorischen Inseln statt.

An der Ostseite liegen die Kais der Fischer. Dort wird die frische, zappelnde Beute entladen und direkt vor Ort lautstark an Zwischenhändler verschachert. Die kleine Freifläche zwischen Lagerhallen und Hafenbecken ist meist gefüllt von Menschen. Bei jedem neu einlaufenden Schiff stürzt sich ein Rudel aus Straßenverkäufern, Geldwechslern und anderen Ganoven auf die Neuankömmlinge und versucht, sie für ihre Dienste zu begeistern.

Die meisten Gebäude des Hafens sind Kontore und Lagerhäuser, in denen die Waren unmittelbar nach dem Löschen der Schiffe für den Weiterverkauf oder -transport bereitgemacht werden. Dazwischen und in zweiter Reihe drängen sich zahlreiche Hafenkneipen, oftmals eher zwielichtiger Natur und passend zu ihrem Klientel, den einfachen Seeleuten. Vereinzelt gibt es auch kleine Läden mit Schiffsbedarf wie Seiler und Segelmacher.

Am Rand des Hafengebiets befinden sich die Baracken der Matrosen und Arbeiter. Ebenfalls am Hafen anzutreffen sind zudem die vielen Geldverleiher der Stadt. Diese haben meist in und um die engen Gassen bei den Baracken ihre mit Tüchern überdachten Stuben aufgeschlagen, um mit Wucherpreisen unwissenden Fremden das Geld aus der Tasche zu ziehen.

H1: Gasthaus *Der rostige Saif* (u1, v2)

Eine wahre Kaschemme des Hafens ist der „rostige Saif". Ein heruntergekommenes Eckhaus mit kleinem Hinterhof beherbergt einen ebenso heruntergekommenen Schankraum. Quasi alles ist entweder kaputt oder notdürftig geflickt. Die Fensterläden sind völlig verrostet und scheinen seit Jahren nicht geöffnet, im schummrigen Licht muss man weniger putzen. Der große, robuste Tresen ist das Hochwertigste im gesamten Raum. Dahinter verdeckt ein Vorhang den Durchgang in die privaten Räume des Hauses. Diese sind deutlich hochwertiger und ansehnlicher eingerichtet.

Das Gasthaus gilt zurecht als Schauplatz allerlei schmutziger Geschäfte, illegaler Glücksspiele und Tierkämpfe, welche im Hinterhof ausgefochten werden. Hehler, Diebe, Räuber, will man mit der Unterwelt Mardabas in Kontakt treten, ist man hier richtig. **Achraf** (78 Jahre, gerissen, stellt sich dumm, gut vernetzt) ein greiser Glatzkopf mit brustlangem dünnen Bart wirkt zunächst tattrig und so, als ob er vom Treiben in seiner Schenke nichts mitbekommt. Mehrere seiner Söhne und Neffen unterstützen ihn als Kellner und Türsteher. Hat man bei ihm einen guten Eindruck gemacht, kann Achraf auch passende Personen oder Aufträge ins Halbweltmilieu vermitteln. Zum Beispiel sucht ein gewisser **Wahmou** (42 Jahre, verschleiert, zahlt zuverlässig, krächzende Stimme) schon seit längerem jemanden, der für ihn eine Mumie besorgt.

H2: Gildenhaus der Companja de Onestadas e Mercatores

Die Niederlassung der lidralischen Companja de Onestada e Mercatores (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 166 f.) ist von außen eher unauffällig: Ein kleinerer Flachbau, vom Salz und Wind der See gezeichnet, direkt daran schließt ein großes Lagerhaus an. Schon lange ringen die hier aktiven Mitglieder der Companja mit **Ranoja Valdifiore** (45 Jahre, durchdringender Blick, stur, pedantisch), der Leiterin des mardabischen Standortes, über einen Um- oder Ausbau. Während viele meinen, eine repräsentativere Behausung würde der Companja viel besser zu Gesicht stehen, ist Ranoja fest überzeugt, dass das Geld lieber in neue Handelskonzessionen fließen solle.

Im Inneren ist die Niederlassung recht gemütlich und ähnelt einer guten lidralischen Trattoria. Nicht wenige sagen, hier kann man in den Genuss des besten Weins in ganz Mardabas kommen - natürlich aus Lidralien.

Die Companja leistet sich eine Fünfschaft treuer lidralischer Söldner, die das Gildenhaus bewachen, aber auch als Leibwachen oder zum Wareneskort an einzelne Händler verliehen werden können.

Noch immer betrachten einzelne einflussreiche Mardabi das Treiben im Gildenhaus der Companja mit Skepsis. Die wiederholten Probleme mit den Corern sind dafür Anlass genug. Aber spätestens, seit die Leiterin der Niederlassung mit dem Speichermeister **Abdama ben Sophonia** (G4) liiert ist, sind die Bedenken stark gesunken. Sogar von einer Konvertierung im Glauben war schon die Rede.

Letzteres kommt auch den Händlern der Companja zu Ohren und einige sind damit alles andere als zufrieden. Insbesondere die mit dem Plan des Granden von Pantabrion (*»Handel«*)

vertraute corische Kapitänin **Melonia Fortez** (44 Jahre, Nasenprothese, nachtragend, unstet) sieht das als hervorragende Gelegenheit, einen weiteren guten Zug im Spiel der Macht zu tätigen. Behutsam stachelt sie den Widerstand gegen Ranoja an, um letztlich einen Getreuen oder gar sich selbst auf den Posten zu befördern.

H3: Hafenmeisterei

Ein alter scharidischer Flachbau, gezeichnet von Witterung und Gezeiten, beherbergt die wichtigste Anlaufstelle für alle ankommenden Schiffe; die **Hafenmeisterei Mardabas**. Der Hafenmeister wirkt wie das menschliche Gegenstück zu dem Gebäude: Rüstig, dabei vom Alter gezeichnet und von der See geprägt. **Bomilkar ben Atifa al Mardabai** (63 Jahre, erfahren, klärt Probleme gern auf dem kurzen Weg, unbestechlich, liebt das Meer) ist Sohn eines Valianers und einer Scharidin. Die Schifffahrt hat er quasi mit der Muttermilch aufgesogen. Matrose, Kapitän, unterwegs auf fast allen Meeren *Midgards*; der Seebär hat schon vieles in seinem Leben erlebt. Nicht aus Zufall wurde er kürzlich als Ehrenmitglied in den **Zweiten Bund der Westlandfahrer** aufgenommen. Seine Aufgaben als Hafenmeister führt er mit einer entsprechend stoischen Ruhe aus. Das muss er im Chaos seines Alltags auch, ständig will jemand etwas von ihm. Sein Hauptproblem: Die Größe des Hafens, gerade zu Stoßzeiten muss ganz genau getaktet sein, wie lange ein Schiff vor Anker liegen darf, damit es nicht den ganzen Betrieb aufhält. Dabei können ihn selbst seine drei Gehilfen **Esam** (21 Jahre, träge, Händlersohn, Schlafmohn-abhängig), **Mago** (18 Jahre, durchtrainiert, rechthaberisch, wenig Respekt vor Frauen) und **Caludio** (16 Jahre, Lockenschopf, chronisch gut gelaunt, neugierig) kaum genug entlasten. Zumindest bei Caludio ist dies auch gar nicht das Ziel, der junge Lidralier ist eigentlich ein Spion im Auftrag des Granden von Pantabrion und macht fleißig Notizen. An die Handelsbücher ist Caludio noch nicht gelangt, aber er ist geduldig.



Bomilkar

H4: Gildenhaus der valianischen Fernhandelsgilde

Große purpurfarbene Banner kennzeichnen weithin erkennbar das Gildenhaus der valianischen Fernhandelsgilde. Es ist großzügig vierstöckig erbaut, selbstverständlich in klassisch valianischem Stil. Auf den zweiten Blick kann man erkennen, dass die Fassade an manchen Stellen bröckelt und das ganze Gebäude etwas in die Jahre gekommen ist. Schon seit längerer Zeit hat **Tarna Usterbu** (55 Jahre, Kettenraucherin, liebt das Feilschen und Konversation, undurchsichtig) im Spaß auch als die „valianische Sphinx“ bekannt, die Leitung inne. Sie liebt Glücksspiel über alles und so gibt es im obersten Stock sowie auf der Terrasse des Gildenhauses ein kleines Kasino, wo verschiedene Karten- und Würfelspiele gezockt werden. Daneben ist sie eine Meisterin im Eschbah (vgl. *Die Pyramiden von Eschar*, S. 132) und neuen Herausforderern stets aufgeschlossen.



Seit kurzem hat sie eine neue kleine Leidenschaft, die ihr diebische Freude bereitet: Auf die Ankunft und Entladung von Schiffen im Hafenchaos Mardabas wetten, so macht sie sich die Wartezeit schmackhafter. Generell ist Tarna einer Wette oder einem guten Spiel nie abgeneigt, ganz nach dem Vorbild Nothuns. Dabei lässt sie sich nie in die Karten blicken und hinter der Spielerin verbirgt sich eine mit allen Wassern gewaschene abgezockte Händlerin. Durch verschiedene Quellen, wie ihre regelmäßigen **Glücksspielturniere**, ist sie stets bestens über das Geschehen in der Stadt informiert. Einem guten Gegner, einer intelligenten Gesprächspartnerin oder einfach jemandem, der ihr Tabak mitbringt, gibt sie gerne den einen oder anderen Tipp, welches Geschäft sich besonders lohnen könnte.

Tarna residiert mit vier Sklaven im Gildenhaus. In einigen Gästezimmern des großen Gebäudes können valianische Händler oder andere Reisende gegen ein geringes Entgelt Unterkunft für einige Nächte finden. Recht offen holt Tarna sich von Zeit zu Zeit eine deutlich jüngere Gespielin an die Seite. Dies verleitet manch einen dazu zu vermuten, sie lege es absichtlich auf größtmögliche Provokation der konservativen Kräfte in Mardaba an. Einige, die sie besser kennen, glauben dies durchaus auch, können sich dahinter aber auch einen größeren Plan vorstellen.

H5: Gildenhaus der Gilde der westlichen Fernhändler

Mit Abstand am besten gepflegt, mit halbjährlich frisch gestrichenen Wänden und Fensterläden, sticht das Gildenhaus der westlichen Fernhändlergilde in von Salz, Wind und Sonne abgewetzten Hafenfassade deutlich hervor. Ein überbordender Dachgarten, für den extra ein Gärtner angestellt ist, lässt den kundigen Blick direkt an **Nahuatlan** denken, kommen doch viele der Pflanzen von dort. Auch im restlichen Gebäude wird stolz überall auf den Handelspartner hingewiesen. Waffen, Kuriositäten, Bilder, Teppiche; sämtlicher Raumschmuck stammt entweder aus dem fernen Westen oder bildet diesen ab. Zurschaustellung statt Zurückhaltung ist hier das klare Motto. Der Gipfel davon ist ein gänzlich aus nahuatlantischer Jade gefertigter Tisch in Form der femuorischen Hauptinsel als Kernstück des üppigen Besprechungsraumes. Moderne thaumaturgische Sicherheitsvorrichtungen sollen Diebe abhalten, sich an dem Reichtum zu bedienen.

Ebenso bunt und auffällig wie das Haus ist der, erst kürzlich neu gewählte, Gildenvorstand, **Tlamir ben Tonalli** (33 Jahre, Halbhuatlani, exzentrisch, temperamentvoll). Stets in kunterbunten Kleidungen mit einer Federkrone unterwegs, ist der umtriebige Halb-Huatlani weder leicht zu übersehen noch zu überhören. Sein Lachen kann Festsäle erschüttern lassen. Er ist ein hervorragender Netzwerker und repräsentiert die Gilde ebenso leidenschaftlich wie unermüdlich. Seine Wahl war zwar nicht unumstritten, aber er schlägt sich gut und hat für den Posten sogar seine eigenen Geschäfte deutlich eingeschränkt.

Um ihre Machtposition zu sichern, ist die Gilde auch politisch umtriebig. Sie weiß sowohl über großzügige Geschenke an einzelne Adirim als auch über eigene Mitglieder im Gremium wie **Tuana Shirkoan** (K4) ihre Interessen im Senat äußerst erfolgreich zu vertreten.

Im Gildenhaus ist das Büro für **femuorische Angelegenheiten** untergebracht. Die huatlantische Sekräterin **Yolotli** (59 Jahre, Quat-süchtig, von Heimweh geplagt, hilfsbereit) kann Empfehlungsschreiben ausstellen, Kontakte anbahnen oder Schiffspassagen auf die Femuorischen Inseln und nach Nahuatlan vermitteln. Über die Jahre hat sie ihre Position genutzt, um ein Netzwerk aufzubauen, das Huatlani die Flucht vor den Fängen der Iquibalam-Priesterschaft ermöglicht. Mutige Kapitäne, rebellische Zeugmänner, bestechliche Smutjes, ganz verschiedene Persönlichkeiten sind aktiv, um die Unterdrückten und Gejagten aus ihrem Heimatland herauszuschmuggeln. Yolotli sorgt auch dafür, dass die Flüchtlinge in Elhaddar gut ankommen und vermittelt Unterkunft sowie Kontakte. Tlamir ist nicht nur Eingeweihter ihres Treibens, sondern fördert dieses auch im Geheimen. Die Möglichkeiten, die er als Gildenvorsteher dazu hat, sind ein nicht unerheblicher Grund, warum er überhaupt für den Posten kandidiert hat.

Kürzlich ist es Spitzeln der Iquibalam Priesterschaft Nahuapans gelungen, Yolotli als Organisatorin der Fluchtroute zu identifizieren. Kurzentschlossen entsandten sie einen **Conehuaq** um die Oppositionelle zu eliminieren. Frisch in Mardaba angekommen, bereitet der Assassine sich nun auf den Anschlag vor (ein möglicher **Conehuaq** findet sich in *»Cralomextetems Erbe«*).

Yolotli hat über den Wahrsager **Shagob el Trayum** (A7) eine kryptische Warnung erhalten. Sollten sich Abenteurer durch andere Taten in Mardaba einen Namen als diskrete Problemlöser gemacht haben, bittet sie diese um Hilfe. Söldner sind ihr zu auffällig, möchte sie doch ihre Tarnung als unschuldige Sekräterin aufrechterhalten.

H6: Bankhaus

In einem kürzlich renovierten valianischen Kontor nahe des Hafens hat das corische Bankhaus Maduce eine Filiale gegründet und ist neben dem Geldwechsel vor allem an Investitionen im Handel sowie der Vergabe von Krediten interessiert. Der Leiter der Bank **Galeotto Maduce** (29 Jahre, stets geschniegelt, penibel, will sich beweisen) ist ein Großneffe des berüchtigten Familienoberhauptes **Leonidro Zuccero Maduce** (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser,* S. 167) und ehrgeizig selbigen stolz zu machen.



Gerüchten zufolge versucht die Bank unter Galeotto auch auf die Politik Einfluss zu nehmen und wohlgelittene Senatoren beim Stimmenkauf für wichtige Entscheidungen zu unterstützen. Dazu passt, dass er in letzter Zeit häufig mit diversen Senatoren beim Abendessen gesehen wurde. Noch niemand in der Öffentlichkeit weiß aber von Galeottos regelmäßigen Besuchen im Perlmutthaus (K10), wo es ihm unter anderem schon gelungen ist, **Waqar al Mardabai**, den Kommandeur der Hafenfestung (H2) von seiner Großzügigkeit zu überzeugen.

Obwohl das Bankhaus nach außen hin stets behauptet, unpolitisch zu agieren, war nicht zu unrecht lange strittig, ob eine Filiale der Bank aus Corua in Mardaba erwünscht ist. Schließlich ist das Vizekönigreich zum einen direkter Konkurrent im Fernhandel und hat zum anderen erschreckend lockeren Umgang mit Untertanen, die sich als Freibeuter verdingen. Letztlich ist der Erfolg auch großzügigen Sachspenden und Handelserleichterungen an einzelne Adirim zu verdanken. Die Aktivitäten der Bank werden dennoch nicht nur mit Wohlwollen, sondern auch mit außerordentlichem Misstrauen betrachtet und mehrmals brachen Unbekannte in die Räume ein. Die Stadtwache fand keine Spur von ihnen. Galeotto, der dahinter Absicht vermutet, stellte daraufhin private Wachen an, die das Gebäude nun rund um die Uhr absichern.

H7: Handelshäuser von Najm ad Din

Mehrere nebeneinanderliegende Gebäude in unterschiedlichem Zustand gehören **Najm ad Din ben Tariq ben Dhakwan ad-Hamai al-Hadschi** (43 Jahre, mächtiger Schnurrbart, manipulativ, hartherzig), genannt **Najm ad Din**, einem opportunistischen Schiffseigner, der sein Geld mit so ziemlich allen legalen und vielen illegalen Dingen macht. Unter anderem ist er der größte Sklavenhändler Mardabas. Daneben ist er tief im Geschäft mit Quat und anderen Drogen involviert und pflegt gute Kontakte mit **Muti ben Muta** (s. *»Zwischen zwei Molochen - Die organisierte Kriminalität«*). Als **Adirim** setzt er sich sehr für die aktuelle Drogenpolitik Mardabas ein und war federführend am **Kuth al Ahatawia** (s. *»Hilzalam - Die Friedensbewahrerk«*) und den dadurch immer weiter ausufernden Quat-Konsum beteiligt. Denn er verdient sowohl am Verkauf der Drogen als auch an der Einfuhr von Lebensmitteln aus dem Ubulla-Delta. Seinen Beinamen hat Najm von einer einmal bestrittenen Pilgerfahrt, mit der er sich seitdem als treuer und aufopferungsvoller Diener Ormuts brüstet. Dass es sich dabei um eine geschäftliche Reise handelte, soll nie jemand erfahren, um dies sicherzustellen, hat er seinen damaligen Sekretär schon für immer zum Schweigen gebracht. Er nutzt dies in Kombination mit strategischen Großspenden an den Tempel als weiße Weste für seine Geschäfte.

In seinen Lagerhäusern hortet er haufenweise Waren, stets so geordnet, dass unter der Vielzahl an legalen Gütern nicht verzollte oder anderweitig illegale Dinge untergehen. Eines der Gebäude ist schon seit längerem eine Baustelle. Obwohl dort ständig Arbeiter zu sehen sind, scheint der Neubau nicht fertig zu werden. Und das hat durchaus System, denn Najm hat die Baustelle als hervorragenden Ort für Schmuggel erkannt. Wechselnde Leute, die mit Schubkarren kommen und gehen, fallen hier nicht auf und unter Baumaterialien lassen sich illegale Waren bestens verbergen. Abgesehen davon, dass der Zoll sowieso nicht auf die Idee kommt, eine Baustelle zu kontrollieren. Najm hält sogar Ausschau nach weiteren baufälligen Gebäuden, die er abreißen und als Vorwand nutzen kann.

Bei seinen Lagerhäusern hängen stets unangenehme Arbeiter und Söldner ab, die zu neugierige Passanten schnell anpöbeln. Najm ad Din selbst hat sein Büro sowie eine komfortable Wohnung in einem der Gebäude. Der geradezu arbeitssüchtige Händler ist deutlich häufiger hier anzutreffen als in seiner kleinen Villa in der Oberstadt.

H8: Gasthaus *Zum Stichling* (u1, v1)

Mitten im Hafenbezirk, hinter der ersten Reihe an Kontoren und Lagerhäusern gelegen, ist der „Stichling“, starker Anwärter für die schäbigste Schänke Mardabas. In einem niedrigen Gastraum befinden sich ein wurmstichiger Tresen, flache Kisten als Tische und Sitzkissen, welche fast von alleine laufen können. Spärlich beleuchtet wird die Bude von vor sich her glimmenden Kerzenfischen (s. *»Tiere in Mardaba und Umgebung«*), die einen enormen Gestank verbreiten. Immerhin sieht man durch die geringe Helligkeit weniger vom Dreck. Das Obergeschoss ist ein großer Schlafsaal mit löchrigen Strohsäcken. Einziger Luxus ist eine gusseiserne Truhe, in der man für zusätzliches Entgelt seine Habseligkeiten verstauen kann.

Besitzer und einzige Arbeitskräfte im Stichling ist das ungleiche Paar **Lamis bint Shuka** (45 Jahre, hager, schicksalsergeben, fleißig) und ihr Mann **Ibrar ben Muta** (49 Jahre, riesig, pervers, tyrannisch). Während der unglaublich fette Ibrar lediglich hinter dem Tresen sitzt, die Kundschaft beobachtet, abkassiert und gelegentlich Lamis hinterherschreit, bleibt sämtliche andere Arbeit an selbiger hängen. Auf Kosten der Sauberkeit, Essensqualität und und und… Zu Speisen gibt es meist einen undefinierbaren Brei aus Salzwiesengewächsen, Gemüseresten, Fisch und Bulgur. Immerhin ist der Stichling lächerlich günstig und so zieht es hier vor allem Habenichtse, Betrunkene und zwielichtiges Gesindel hin. Das Gasthaus kann sich auch daher noch halten, da Ibrar der kleinere Bruder von **Muti ben Muta** (s. *»Zwischen zwei Molochen - Die organisierte Kriminalität«*) ist und von diesem gelegentlich eine milde Abspeisung bekommt.

H9: Fischmarkt

Den frischesten Fisch gibt es täglich quasi direkt aus dem Netz auf dem morgendlichen Fischmarkt. Zu dieser Uhrzeit vom Kraterrand vor der gnadenlosen Sonne geschützt, gibt es ein Fenster von etwa zwei Stunden, in dem der Markt sehr lebendig ist, danach verteilen sich die Fischverkäufer auf die kleineren wandernden Märkte, vor allem an der Großen Straße.

Ein Teil des Fangs wird in mehreren großen Feuerstuben am Rand des Marktes direkt zum Leibgericht vieler Mardabi verarbeitet: **Margoun**. Es ist völlig rätselhaft, wie die Köche

der gnadenlosen Gluthitze trotzen können. **Jalil ben Aderbal** (67 Jahre, brummig, aufopferungsvoll, tiefgläubig) ist der bekannteste Margoun-Verkäufer, nicht zuletzt wegen seiner weit hallenden Marktschreierstimme, die selbst im gehobenen Alter den Hafenlärm spielend übertönt. Er ist die gute Seele des Fischmarktes, kennt jeden vom bettelnden Straßenkind bis zum abgehalfterten Seebären und hat für alle ein offenes Ohr. Zudem versteht er sich auf die Heilkunst, als junger Mann war er als Feldscher bei der Schwarzen Garde und verarztet daher oft Leute, die sich keinen Medicus leisten können. Bei Problemen im Viertel vermittelt er häufig, wobei seine Kontakte zur Wache hilfreich sind. Nicht wenige nennen ihn durch seinen unermüdlichen Einsatz für die einfachen Leute „Adirim des Hafens“, obwohl er nicht im Senat sitzt. Damit kommen sie der Wahrheit näher als sie ahnen. Denn Jalil ist im Geheimen ein **Hilzalam** (s. *»Hilzalam - Die Friedensbewahrer«*), er sieht dies als göttliche Chancen, den Armen zumindest etwas zu helfen und Gewaltausbrüche zu verhindern. Nur ganz tief in seinem Inneren zweifelt er in seltenen Momenten daran, den richtigen Weg zu gehen. Doch schnell überzeugt er sich wieder selbst davon und vergleicht es mit seinem liebsten Margoun-Verkaufsspruch, den er nicht müde wird zu wiederholen: „*Das heilige Feuer Ormuts verwandelt die kalten schleimigen Fische zu einem gesegneten Mahl!*“



Jalil

Melchora (19 Jahre, verfilzte Haare, Sommersprossen, quirlig, freiheitsliebend) eine junge Fischerin, die sich aus der Armut heraus zu einem eigenen kleinen Boot gearbeitet hat, gingen in letzter Zeit immer wieder seltsame Quallen in die Netze. Eine nesselte kürzlich ihren Arm, der übel zuschwoll. Nur dem herzhaften Eingreifen von Jalil ist zu verdanken, dass er nicht amputiert werden musste, stattdessen brannte er die Stelle mit Glut ab, sodass „nur“ eine hässliche Brandnarbe bleibt. Noch ahnt niemand, dass das Auftauchen der Quallen mit dem langsamen Erstarken von Blavvthe (s. *»Die Jünger Blavvthes«*) zusammenhängt. Die meisten verschreien Melchora als unerfahren und dass sie als Frau sowieso nichts in einem Fischerboot verloren hätte.

H10: Alchimistin *Bei Tayybah*

Für diejenigen Bewohner Mardabas, die alchimistische Dienste benötigen, aber finanziell nicht gut aufgestellt sind, bietet **Tayybah** (43 Jahre, knapp angebunden, stotternd, durchdringender Blick) in ihrem kleinen Haus am Hafen jeden Trank, den man sich wünschen kann. In ihrer engen Küche braut sie auf Bestellung Tränke, deren Wirkung jedoch stark variiert. Während sie in der Herstellung von Giften und Schlafmitteln tatsächlich eine gute Anlaufstelle ist, so sind ihre Liebestränke, Heilsalben und anderen magischen Mittel meist nur leere Versprechungen. Aber kein Problem, denn das meiste Geld verdient sie mit Matrosen, die die Stadt verlassen, bevor die Täuschung auffliegt. Sie wird unterstützt von ihrer Enkelin **Sharifa** (12 Jahre, Waise, geschickt, Unschuldslamm), welche wenig Begeisterung für die Arbeit ihrer Großmutter zeigt. Im Verborgenen ist Tayybah als Maizah aktiv (*»Maizah - Radikale Veränderung«*) und bereit ihre Gifte zum Einsatz zu bringen.

Begegnungen auf den Straßen Mardabas

Im Hafen, aber auch in anderen Teilen Mardabas kann man folgenden Personen begegnen:

Utbar Wasserbauch (44 Jahre, dicker Bauch, dröhnende Stimme, rüpelhaft) ist ein äußerst umtriebiger **Wasserverkäufer**, der sich bei ankommenden Schiffen stets in erste Reihe drängt und Wasser aus einer übergroßen Korbflasche ausschenkt. Er trägt sie in einer Kiepe auf seinem breiten Rücken, der noch aus seiner Zeit als Söldner trainiert ist. Nach einer üblen Verletzung ließ er das Kämpfen sein, behielt aber noch einige Kontakte, unter anderem mit dem „Magnat des Todes“, Taflet al Mardabai (s. *»Zwischen zwei Molochen - Die organisierte Kriminalität«*). Letzterer kümmert sich gelegentlich mit Drohungen oder Abreibungen um Konkurrenten von Utbar. Im Gegenzug versorgt Utbar ihn mit Informationen und übernimmt gelegentlich kleinere Jobs für ihn.



Dawud

Als gute Seele unter den Straßenverkäufern gilt **Dawud** (56 Jahre, Rauschebart, nuschelt, etwas einfältig) mit seinem Bauchladen voll frischem Simit (Sesamkringeln).

Er backt jeden Morgen frisch auf und zieht dann vor allem durch das Lucangarvu und das Viertel der Dirhem, stets gut gelaunt und offen für einen Plausch. In jüngster Zeit machen ihm allerdings die steigenden Getreidekosten (vgl. G4) Probleme. Obendrein wurde Dawud ein ganzer Sack Sesam dreist aus seiner kleinen Backstube geklaut und er wäre sehr dankbar, falls jemand aufklären könnte, wo dieser hingekommen ist.

Ein durch und durch betrügerisches Duo macht momentan die Hafengegend Mardabas unsicher: **Ghufran** (35 Jahre, dröhnende, mitreißende Stimme, aufbrausend, scheinheilig) ein angeblich prophetischer Schlangenbeschwörer und sein Kumpan **Nurul** (27 Jahre, flinke Hände, Alamansverehrer, listig), der sich als Derwisch mit Schweigegelübde ausgibt und Ghufran auf einer Trommel begleitet. Während der Vorführung trägt Ghufran bewegende religiöse Gleichnisse vor und formuliert düstere Drohungen gegen Ungläubige. Nurul nutzt die Ablenkung immer wieder, um Zuschauer um ihre Börsen zu erleichtern. Kleine Handbewegungen für ein unauffälliges *Macht über Unbelebtes* oder *Heranholen* reichen dem Scharlatan meist. Läuft etwas schief, beschuldigt Ghufran lauthals einen Ungläubigen, seinen Schatten auf den „heiligen“ Nurul geworfen zu haben. Er versucht die Menschen anstacheln, dem Frevler auf den Leib zu rücken. So kann es beispielsweise einem Abenteurer oder dem Waelinger Joakim Kalleson (s. u.) ergehen. Durchschaut man die beiden und kann die Menge davon überzeugen, zum Beispiel indem man Nurul zum Sprechen bringt, versuchen die beiden überstürzt zu fliehen.



Ghufran & Nurul

Momentan in Mardaba gestrandet ist der Waelinger **Joakim Kalleson** (35 Jahre, roter Vollbart, herzlich, überfordert). Sein ursprüngliches Schiff hat ohne ihn abgelegt und nun sucht er entweder nach einer Mitfahrgelegenheit oder nach einer Aufgabe. Mit der Söldnergilde hat er es sich leider nach einer eskalierten Kneipenschlägerei ordentlich verscherzt. Joakims Ziel ist das Ikenga-Becken, denn in einem Anflug von machomäßigem Hochmut versprach er der Göttin Wyrd Hoch und heilig, ihr eine Feder von dort zu opfern. Und da Joakim nicht der klügste, aber dafür eine direkte und durch und durch ehrliche, zupackende Haut ist, nutzte er die nächste Gelegenheit, um seinem Ziel näherzukommen. Leider stolpert er in der fremden Umgebung, wo er kaum die Sprache versteht, von einem Problem ins andere. So ist es nicht unwahrscheinlich, dass die Abenteurer ihm aus der Patsche helfen müssen. Dafür lädt er sie direkt auf ein Getränk und zu sich nach Hause, nach Drakargard ein. Aber selbstverständlich erst nach seiner Rückkehr.

Das Leben der mokkatischen Zwillingsschwestern **Badriya und Fawziya** (22 Jahre, spindeldürr, verwahrlost, traumatisiert) gleicht einem Alptraum. Eigentlich aus gutem Elternhaus stammend, gerieten sie bei einem Überfall bei einer Wüstenreise in die Sklaverei, ihre Eltern verloren das Leben, das Schicksal ihres kleinen Bruders **Akram** ist unklar. Mehrmals zu immer günstigeren Preisen weiterverkauft, landeten die Zwillinge schließlich in Elhaddar. Ihnen haben sich wahrlich finstere menschliche Abgründe aufgetan, darunter Prostitution und üble Gewalt. Badriya spricht meist für ihre Schwester, die durch einen brutalen Herren sämtliche Zähne verloren hat. Bei der letzten Station ihres Leidenswegs in Dairaba konnten sie sich als blinde Passagiere nach Mardaba retten. Erst schien das Leben dort in den Gossen als kleiner Lichtblick. Doch hat sich nun der Vogelfänger (s. V7) **Shikarr** (32 Jahre, Klauennarbe im Gesicht, unerbittlich, mit kleinem Spürhund unterwegs) auf ihre Fersen gesetzt.

Häufig an einem der Aufzüge der Großen Straße in Richtung Luncugarvu zu sehen ist **Itbari** (27 Jahre, höflich, innerlich zerrissen), ein muskulöser Sklave, der nach seinem Dienstende freiwillig an den Antriebsrädern schuftet. So verdient er sich mühsam, Münze für Münze ein Zubrot, mit der er hofft, sich irgendwann freikaufen zu können. Dabei strahlt Itbari stets, ist je nach Kunde mal kumpelhaft-charmant, mal flirtend. Er beherrscht diese Fassade perfekt, konnte er sie doch lang bei seinem ehemaligen Herren einstudieren, einem Dairabari, der stets gute Laune von seinen Sklaven erwartete. Innerlich aber ist Itbari zerissen von Sehnsucht nach seiner Heimat, dem tiefen Grün.

Shams al Mardaba (32 Jahre, fehlende Zähne, verbraucht, sorgenvoll) verkauft einfache Fladen aus einem großen Korb, den sie auf ihrem Kopf balanciert. Darunter gut verborgen, aber für Eingeweihte stets erhältlich sind verschiedene Drogen, vor allem Schlafmohnsaft in kleinen Fläschchen. Shams verkauft die Betäubungsmittel für einen Zwischenhändler von Muti ben Muta. Zwar verabscheut Shams die betäubende und süchtig-machende Wirkung des Zeugs, doch weiß sie sich nicht anders zu helfen, um ihre Familie zu ernähren. Ihr Mann arbeitet auf verschiedenen Baustellen. Sie selbst wird meist von ihren älteren Kindern begleitet. Ihre größte Angst ist, dass sie selbst oder eines ihrer Kinder in die Abhängigkeit rutschen. Shams bietet einen guten und leichten Einstieg in die Wirrungen der mardabischen Unterwelt.

Niemand in der Stadt weiß woher **Fasold Kinbimauti** (62 Jahre, verfilzte (Bart-)Haare, spricht hastig und undeutlich, wirr) stammt, umso besser kennt man die wirren Forderungen des Obdachlosen, alle Vögel der Stadt aus „ihren Gefängnissen“ zu befreien. „*Für die Lüfte sind sie geboren, Käfige dürfen sie nicht binden*“ ist einer seiner typischen Sprüch. Quasi alle halten ihn für verrückt, da er aber nicht aggressiv ist und nur gelegentlich bei ungeschickten Versuchen ertappt wird, Käfige zu öffnen, ertragen die Leute ihn mit mildtätiger Ignoranz. Gelegentlich wird er sogar hinzugezogen, wenn ein Vogel besonders aufgebracht ist. Denn alle gefiederten Wesen scheinen einen Narren an Fasold gefunden zu haben. Kein Wunder, steckt hinter dem wirren Gefasel doch mehr als der erste Eindruck verrät. Fasold ist Schamane eines Vogelgeistes und fest davon überzeugt, auserwählt zu sein, die Vögel der Stadt zu befreien. Schon lange brütet er an einem entsprechenden Plan, testet die Aufmerksamkeit von Marktleuten und beobachtet die Abläufe des Marktes. Jedoch fehlen ihm Mitstreiter und so fragt er Fremde manchmal hoffnungsvoll, ob sie ihm bei seiner Mission helfen wollen.

Die große Straße

Durch das Haupttor im Osten der Stadt kommt man zur einzigen Straße Mardabas, die wirklich diesen Namen verdient. Sie windet sich auf einer Höhenstufe etwas oberhalb des Hafens durch die Stadt. Schließlich verliert sie sich im Westen in mehreren kleinen Gassen. Nur hier können große Karren und Gespänne innerhalb der Stadt fahren. Allerdings kommen Mehrspänner oft nur langsam voran, da die Straße für ihre Durchfahrt erst teilweise geräumt werden muss. Denn zu beiden Seiten haben Händler ihre Auslagen unter gespannten Baldachinen aufgebaut. Diese kleinen Märkte wandern mit dem Schatten des Kraters; wo die Dunkelheit hinfällt, sammelt sich das Leben auf der Großen Straße. Die Gebäude rundherum werden ebenfalls zu dem Stadtteil gerechnet. Viele von ihnen sind Geschäfte, Gasthäuser und Lagerhallen für Güter, die über die Straße vom Inland ankommen. Südlich der Straße beginnt der Krater erst richtig anzusteigen. Um diese Höhenunterschiede überwinden zu können, stehen eine Vielzahl an Treppen und Aufzügen zur Verfügung. Da manche aber nur eine halbe Höhenstufe nach oben führen, muss man sich schon im Labyrinth Mardabas auskennen, um zügig an sein Ziel zu gelangen. Mittig befindet sich der größte und einzige bis nach ganz oben durchgängige Aufzug zum Tempel, angetrieben von stur trottenden Ochsen. Daneben drängen sich Pilgergaststätten, bereit gläubige Reisende zu versorgen.

Auf der Großen Straße vibriert das Leben, hier mischt sich ganz Mardaba, von Marktschreierinnen über Aufzugssklaven, einer ganzen Horde Schubkarrenjungen, reichen Händlerinnen in Sänften bis zu eilig marschierenden Soldaten, es gibt kaum jemanden, der nicht früher oder später auf der Großen Straße zu finden ist. Dabei geht es im Gedränge durchaus robust zu und man sollte stets einen guten Blick auf die eigene Geldkatze haben.



G1: Das Haupttor

Als Verlängerung der schroff abfallenden Kraterwand dient eine stattliche Mauer, die die nordwestliche Seite Mardabas absichert. Mittendrin erhebt sich das Westtor, eine Befestigung aus zwei Wehrtürmen und einem eindrucksvollen Portal aus Holz und Stahl, mit einer prunkvollen Verkleidung aus Messing. Trotz einiger Dellen und Kratzern, die die Zeit hinterlassen hat, sorgte diese immer noch regelmäßig für Staunen und ist der Grund, warum der Volksmund das Bauwerk auch „Goldtor“ nennt.

Ein steter Strom an Waren, mal auf Karren, mal auf Dromedaren, mal auf Trägern fließt hindurch. Vier Wachen sorgen für Ordnung und unterstützen zwei Zollbeamte, die penibel alles auf Richtigkeit kontrollieren. Dadurch verzögert sich die Einreise auch enorm und selten wartet keine lange Schlange vor dem Tor. Eifrige Verkäufer mit Wasser, Gebäck oder Ähnlichem laufen mit ihren Bauchläden hindurch und bieten ihre Waren an.

Betritt man Mardaba zum ersten Mal, wird man über die Regeln belehrt, die man in der Stadt einzuhalten hat.

Regeln in Mardaba

Keine Waffen offen tragen (Ausgenommen sind Dolche sowie Adelige, Leibwachen und Söldner im Dienst). Verstoß: Einzug und 20 Dirhem.

Handelswaren sind anzumelden und müssen korrekt verzollt werden. Verstoß: Einzug der Ware.

Kein Waffengang in der Stadt. Verstoß: 50 Dirhem oder Kerker.

Der Stadtwache ist Folge zu leisten. Verstoß: 10 Dirhem oder Kerker.

Die Große Straße ist freizuhalten. Verstoß: 2 Dirhem.

Brunnen dürfen nicht verunreinigt werden. Verstoß: je nach Verunreinigung 5 Dirhem bis Todesstrafe

G2: Gasthaus *Shahins Nest* (u2, v3)

Nahe des Hauptstadttores gelegen, hebt sich Shahins Nest mit seiner wenig ansehnlichen, dreckigen Fassade kaum von den umliegenden Gebäuden ab. Lediglich ein über der Tür gemalter stilisierter Falke mag den Blick auf das Haus lenken. Innen ist es etwas ansehnlicher, der festgetretene Lehmboden wird wohl zumindest gelegentlich gefegt. Der große Raum ist mit schweren Vorhängen in mehrere kleine Separees unterteilt. In einigen befinden sich Steh-, in anderen niedrige Tische mit Wasserpfeifen und Sitzkissen. Im Obergeschoss gibt es einige Zimmer für die Nacht oder den Abend. Vom Eingang aus rechter Hand führen eine Durchreiche sowie eine Tür in die Küche. Dem Reich des Wirts und Besitzers: **Shahin** (50 Jahre, Glatze, schneidende Stimme, präzise), der mit seinen spitzen Gesichtszügen und einem bohrenden, messerscharfen Blick der Bedeutung seines Namens, „der Falke“ alle Ehre macht. Normalerweise sieht man ihn nur kurz hinter der Durchreiche und selten mal, wenn er persönlich etwas zu den Separees bringt. Falls jemand die Ruhe des Raumes stört oder gar eine Prügelei anstiftet, greift Shahin schon mal zu einem langen Krummsäbel, den er erstaunlich behände schwingt und damit den Störenfried aus der Gaststube treibt. Der gute Umgang mit dem Säbel kommt nicht von ungefähr. Lange Jahre war Shahin selbst als Seeräuber unterwegs, bis er sich schließlich in Mardaba niederließ. Aus dieser Zeit pflegt er noch immer gute Kontakte und so hat er seine Gaststätte zu einem perfekten Ort für Piraten auf Landgang gemacht.

Diskretion ist hier oberstes Gebot, niemand fragt, wo man herkommt, oder was man will - solange man im „Nest“ keinen Ärger macht. Die Zimmer im Obergeschoss werden oft von Prostituierten genutzt, die die Piraten als gute Kunden schätzen. Shahin selbst vermittelt gegen eine kleine Gebühr gerne Kontakte für sichere Unterkünfte, gute Hehler oder gar lohnende Beute. Hartnäckig hält sich das Gerede, wenn man im Nest besoffen einschlafe, wäre die Wahrscheinlichkeit hoch, am nächsten Morgen zwangsrekrutiert auf einem Piratenschiff zu erwachen.

Die restliche Kundschaft kommt vor allem aus dem einfachen Volk, aber auch Händler und andere Geschäftsleute schätzen die Privatsphäre der vielen Separees.

G3: Parfümerie

Exquisite bis zu ausgefallenen, aber äußerst gewöhnungsbedürftigen Düfte bietet die Parfümeurin **Shabla al Zahirai** (484 Jahre, groß, rauchige Stimme, einnehmend) über eine Holzklappe in ihrem schmalen Reihenhaus. Sie öffnet diese nur nach Anklopfen und ist selbst im Inneren des Hauses immer voll verschleiert. Schwere, geradezu hypnotische Gerüchte gehen von ihr aus und mehrere Gerüchte kursieren über ihr mysteriöses Auftreten und auch, dass man sie nie außerhalb ihres Hauses sieht. Dennoch oder vielleicht gerade deswegen sind ihre Essenzien bei den Wohlhabenden Mardabas höchst gefragt.

In Wahrheit verbirgt sich hinter der Fassade der begabten Parfümeurin die Arracht Shâlasûk aus der verborgenen Arracht-Siedlung Chrangga. Sie ist eine Getreue der dort recht frisch zur Macht aufgestiegenen Dagasû (s. *Orcs, Oger & Co.* S.86) und teilt deren Pläne zu einem Wiedererblühen des Arrachtreiches. Dafür hat sie sich als Spionin nach Mardaba begeben. Zum einen will sie Informationen über die Stadt, deren politische Ambitionen und Verstrickungen sammeln, zum anderen den alten Geheimnisse des Kraters nachgehen. Denn tief in den Wüstenarchiven von Chrangga stießen die Arracht unlängst auf Hinweise, dass ihre Vorfahren im Fuhat einst mit dem Erdfeuer experimentierten (s. *»Ein Blick zurück«*). Shâlasûk hofft auch heute noch Apparaturen, Auf-

zeichnungen oder Ähnliches zu finden. Dafür hat sie in den letzten Jahren ein feines Netz aus Informanten gespannt. Insbesondere hat sie Qishak (A7) auf ihre Seite gezogen und so Zugriff auf die Gerüchteküche Mardabas. Die Arracht ist eine begabte Thaumathurgin und verlässt das Haus üblicherweise nur nachts und in (magischer) Verkleidung. Dank intensiver Forschungen mit diversen Düften gelang es ihr schließlich eine Mischung zu finden, die den körpereigenen Arrachtgeruch überdeckt, der üblicherweise bei Menschen ein großes Unbehagen auslöst.

G4: Getreide- und Salzspeicher

Auf den ersten Blick geradezu festungsähnlich muten mehrere nebeneinander gelegene große Gebäude am Rand der Großen Straße Richtung Hafen an. Sie haben einen kreisförmigen Grundriss, nur wenige schmale Fenster und stehen auf schmalen pilzförmigen Pfeilern. Die seltsamen Gebäude sind die Korn- und Salzspeicher Mardabas, ihre „Füße" sind so geformt, dass Mäuse oder andere Nager nicht daran hochklettern können. Denn darin wird das Getreide aus den Küstenstaaten und von den Ufern des Ubulla sowie Salz aus den Wüsten Eschars gelagert. Während vom Salz viel weiterverkauft wird, ist das Getreide für die Ernährung der Bevölkerung bestimmt. Händler können Lagerplätze in den Speichern anmieten. Verwaltet werden sie vom Speichermeister **Abdama ben Sophonia** (40 Jahre, Scharide mit schlohweißen Haaren, dauergestresst, möchte es allen recht machen), einem städtischen Angestellten, der nur dem Senat Rechenschaft schuldig ist.

Momentan hat er alle Hände voll zu tun, denn aus unbekannten Gründen ist eines der Speicherdächer kürzlich eingestürzt. Und während Nagetiere kaum Probleme machen, sind es nun Schwärme von hungrigen Vögeln, insbesondere wirr plappernde Mynahr (s. *»Vogelmarkt«*), die das Korn bedrohen. Alle improvisierten Mittel wie Vogelscheuchen sind kaum effektiv und die Vogelfänger schwer beschäftigt. Händeringend sucht Abdama daher nach tüchtigen Leuten mit guten Ideen, wie man zum einen die Vögel vertreiben und zum anderen das Dach reparieren kann, ohne den Speicher davor zu leeren. Kaum findet er Zeit, seine Frau **Ranoja Valdifiore**, die Leiterin des Companja-Gildenhauses (H2) zu sehen.

Als weiteres Puzzlestück im Plan des **Grande von Pantabrion** (s. *»Handel«*), hat der corische Spion **Caludio** (H3) in einem Anfall von Übereifer das Dach an zwei kritischen Stellen angesägt. Eigentlich wollte er nur erkunden, doch die Gelegenheit war zu verlockend. Nun hofft er, dass niemand ihm auf die Schliche kommt.

G5: Das vergessene Silo

Vor etwa zehn Jahren schlugen gleich zwei Blitze in einen der runden Kornspeicher und setzten diesen in Brand. Schnelles Eingreifen des Feuermeisters verhinderte die Katastrophe, doch für Korn war das sowieso schon baufällige Gebäude nun unbrauchbar. Hinzu kam, dass mehrere Passanten gesehen haben wollen, wie die Asche sich im leichten Wind zu einem Symbol Alamans verformte. Rasend schnell verbreitete sich: Der Speicher ist verflucht! Kein Arbeiter traute sich an den Wiederaufbau, als Konsequenz wurde das Silo schlicht ignoriert. Bis mutige oder schlicht verzweifelte Bettler und anderes Gossenvolk sich hineintrauten und begannen, die Löcher behelfsmäßig zu flicken. So wurde der Speicher zu einem der wenigen Nicht-Orte Mardabas. Übersehen und vergessen bietet er Obdachlosen Schutz auf mehreren improvisierten Ebenen. Streitereien und Drogen zählen zum Alltag im Silo. Einer der Ansässigen ist **Ehab** (22 Jahre, groß & schlaksig, unangepasst, ungestüm), ein junger Zimmermann, der mit seiner rebellischen, antiautoritären Art von mehreren Baustellen geworfen wurde und mittlerweile in Mardaba keine Arbeit mehr findet. Vom ihm umgebenden Elend bewegt, hielt er kürzlich im Silo eine flammende Rede, in der er die Ungerechtigkeiten anprangern und sich auch mehrfach auf **Najila al Mardabai** der Anführerin des großen Sklavenaufstand von 2242 nL bezog. Erstaunlicherweise bewegte er sogar einige der gebeutelten Gestalten zu Regungen und lauter Zustimmung. Dabei weiß Ehab nicht, welch riskanten Weg er damit einschlägt (vgl. *»Hilzalam - Die Friedensbewahrer«*).

Der Leuchtturmwärter und Alamansverehrer **Aquil ben Abu al Khayr** ist überzeugt der Blitzeinschlag damals war wahrlich ein Zeichen und stammte von Alamans Diener **Blavvthe** (s. *»Die Jünger Blavvthes«*). Nach langer Überlegung möchte er das Ereignis rekonstruieren. Dafür hat er oben am vergessenen Silo heimlich einen extra aus Lidralien bestellten „Blitzfänger", einen dicken, runenbeschnitzten Kupferstab anbringen lassen. Die Menschenleben, welche ein erneuter Brand kosten könnte, hält er für angemessene Opfer an Blavvthe. Geduldig wartet er auf das nächste Gewitter.

G6. Ramzis Reinigungswarenladen

„Alles um Körper und Heim sauber zu halten" ist der Lieblingsspruch von **Ramzi ben Mumtaz** (41 Jahre, bunter Turban, rechtschaffen, leutselig). Die Frohnatur verkauft Puder, Salben, Essenzen sowie diverse Reinigungsartikel für den Haushalt. Insbesondere schwört er auf ein Pulver aus zerriebenem Vulkangestein gemischt mit verschiedenen Kräutern. Qualität und Preis sind sehr gut, wobei es Ramzi liebt zu feilschen. Besonders treuen oder gut feilschenden Kunden gewährt er regelmäßig Freundschaftsrabatte. Seine Tochter **Nura bint Ramzi** (17 Jahre, zierlich, rebellisch, idealistisch) arbeitet viel im Laden mit und will Ramzi eines Tages nachfolgen. Jüngst ist sie in Kontakt mit der alten **Talimbasa** (L5)

geraten und deren verführerische Worte von Freiheit und Gleichheit finden bei Nura großen Anklang.

G7. Gasthaus *Zur heiligen Lunah* (u2, v3)

Der große Aufzug zum **Sternentempel des Din Dulahi** ist von mehreren Pilgergaststätten umgeben. Die momentan populärste unter ihnen ist „**Zur heiligen Lunah**“. Das unspektakuläre dreistöckige Reihenhaus fällt äußerlich höchstens durch eine gemütliche, von einem großen Sonnensegel überspannte Dachterrasse auf. Im Inneren stimmen Wandteppiche und Raumtrenner mit allerlei religiösen Szenen, insbesondere aus dem Leben der namensgebenden **Lunah bint Talima** (vgl. K1), Gläubige auf einen Besuch im Tempel ein. Die oberen beiden Stockwerke sind Schlafquartiere mit einfachen Strohmatten und ohne jeglichen Luxus. Auf der behaglichen Dachterrasse lässt sich eine erfolgreiche Pilgerreise mit geweihten Wasserpfeifen angemessen zelebrieren.

Was die Gaststätte von den Umliegenden abhebt, ist die Behauptung, hier hätte einst die heilige Lunah höchstselbst gewohnt. Als Beleg dafür verweist die geschäftige Wirtin **Zahia bint Telomos** (55 Jahre, verschleiert, fürsorglich, durchsetzungsfähig) stets auf eine Inschrift, die bei Umbauarbeiten über der Eingangstür aufgetaucht ist: „*Ich, Lunah bint Talima verkleidete dieses Haus, welches ich künftig das meinige nennen werde. Möge Ormut seine schützende Hand darüber halten und Alamans Übeln stets den Zutritt verwehren*“. Böse Zungen behaupten, Zahia hätte selbst mit Hammer und Meißel nachgeholfen. Doch da niemand ihr dies nachweisen kann und sogar ein Gelehrter aus der Bibliothek die Inschrift für authentisch erklärt hat, toleriert der Tempel die Behauptung. Eine wahre Goldgrube ist der Verkauf von kleinen, geweihten Sandrosen als Andenken an den Besuch beim Tempel und persönliche kleine Reliquie (vgl. K1). Zahia bekommt die Steine von Himjarnomaden und lässt sie in großen Chargen vom Tempel segnen. Im Gegenzug bekommt der Tempel ein Drittel des Gewinns als Spende zurückgeführt.

Pilgernde und Reisende - Begegnungen in Mardabas Gaststätten

Athelstane MacAelfin
(30 Jahre, gutmütig, beleibt, offenherzig)
Der in der Hitze Eschars meist stark schwitzende Albai ist auf Forschungsreise, nachdem er ein Jahr an der Akademie in Cambryg gelernt und dabei viele wundersame Geschichten über das Land im Süden gehört hat. Er ist sehr neugierig und offen gegenüber Fremden und redet gerne in seinem starken albischen Akzent auf sie ein. Außerdem ist er leidenschaftlicher Dudelsackspieler, wobei die erzeugten Töne selbst für andere Albai eher eine Kakophonie sind. Da er recht naiv ist und sich auf jeden freundlichen Fremden einlässt, ist er schon so manchen Betrügereien zum Opfer gefallen.

Behrat bin Rachid
(28 Jahre, Macho, provokativ, hyperaktiv)
Der ursprünglich aus Sukkara stammende Kapitän ist Mitglied im „Zweiten Bund der Westlandfahrer“ und sehr von sich und seinen Fähigkeiten überzeugt. Dennoch fühlt er sich schnell von anderen angegriffen und bricht gerne auch mal



Streit vom Zaun. Was dabei nicht hilft ist die Tatsache, dass er seit einigen Wochen an Land festsitzt und sich langweilt, da sein Schiff in einem Sturm schwerst beschädigt wurde und er sich für die Reparatur oder den Neukauf finanzielle Unterstützung seiner Bundsgenossen erhofft. Diese sehen aber bisher wenige Gründe, ihm aus seiner, aus ihrer Sicht selbstverschuldeten, Patsche zu helfen. Dementsprechend hält er Ausschau nach anderen Möglichkeiten an ein Schiff oder Geld für eines zu gelangen.

Tabitha bint Ihab
(26 Jahre, unsicher, fingerfertig, ein Auge blind)
Tabitha stammt ursprünglich aus Hama und ist eine der vielen Pilgerinnen, die Mardabas Zweiheitstempel besuchen. Ihr Mann ist vor zwei Monden plötzlich spurlos verschwunden und von einer Pilgerreise zu „Lunahs Sandrose" hatte sie sich Kraft erhofft, diesen Verlust zu verarbeiten. Bei ihrem Gebet im Tempel hatte sie aber eine Vision, die Hoffnung in ihr geweckt hat, ihren Liebsten in der Wüste wiederfinden zu können. Allerdings traut sie sich nicht recht, diese Reise anzutreten und hat auch nicht wirklich Ahnung von Wüstenexpeditionen. Deshalb bleibt sie erst einmal in der Stadt und besucht weiter den Tempel, in der Hoffnung, klarere Antworten zu erhalten.

Mahdi ben Mushra
(42 Jahre, kleinwüchsig, anpackend, fromm)
Mahdi ist gebürtiger Mardabi, lebt aber seit mehr als zwanzig Jahren in Meknesch, wo er als erfolgreicher Händler aktiv ist. Obwohl er seinen Glauben viele Jahre lang eher als Nebensache betrachtet hat, ist er nun zurück in seine Heimatstadt gepilgert. Vor einem halben Jahr stürzte er und war mehrere Tage bewusstlos. Der Ormutspriester, der ihn gesund pflegte, überzeugte ihn davon, dass Ormut ihm eine zweite Chance geschenkt hatte, die er nun als frommer Diener des Gottes nutzen sollte. Seitdem richtet Mahdi sein Leben streng nach dem Zweiheitsglauben aus und ist auf der Suche nach gleichgesinnten Händlern, die nur ormutsgefällige Geschäfte machen.

G8: Backstube

In einem großen Ziegelbau mit gleich drei mächtigen Schornsteinen betreibt das Bäckermeisterpaar **Driss Gidrubal** (41 Jahre, aristokratishe Gesichtszüge, distanziert, Anhängerin Tarhunas) und **Umran al Ghanijai** (35 Jahre, Halbglatze, weichherzig, Gourmet) die größte Backstube Mardabas. Schon früh in der Nacht beginnt das geschäftige Treiben, 15 Lehrlinge und Gesellen, darunter auch einige ihrer Kinder, sorgen für ausreichend Hände, um alle Teige zuzubereiten und die Feuer am Laufen zu halten. Neben einem offenen Verkauf beliefert die Backstube unter anderem die Hafenfestung sowie die Kaserne der Schwarzen Garde. Wie auch die Kornspeicher haben die Bäcker mit einer Plage von verwilderten Vögeln, insbesondere Sittichen zu kämpfen.

G9: Armenspeisung & Bettelvogt

Direkt neben der großen Backstube schließt die Armenspeisung Mardabas an. Gesponsert von Tempelspenden gibt es hier neben Resten aus der Bäckerei einmal täglich eine dünne Suppe, meist mit Einlage aus Salzwiesengewächsen. Ausgegeben wird sie in einem heruntergekommenen schmalen Haus scharidischer Bauart. Der Andrang ist stets hoch und nie können alle Münder gestopft werden. Koordiniert und meist auch durchgeführt werden die Speisungen von **Hayun el-Kabir** (38 Jahre, lange offene Haare, Vollbart, glaubt an das Gute im Menschen, empathisch), Zweiheitspriester und **Bettelvogt** Mardabas. Als solcher ist er nicht nur für die Armenspeisungen zuständig, sondern auch für die Kontrolle von allen, die auf den Straßen der Stadt leben. Für diese Position wurde Hayun jahrelang als **Hilzalam** (s. *»Hilzalam - Die Friedensbewahrer«*) ausgebildet. Auch wenn die Doppelbelastung an den Kräften zehrt, ist der Priester felsenfest davon überzeugt, das Richtige zu tun. Den düsteren Schicksalen seiner „Klienten" begegnet er mit Predigten von Ormuts Größe. Völlig überzeugt, dass der Gott das Leben derer zum besseren wendet, die es sich verdient haben.

Nur bei besonders schwierigen Entscheidungen zieht er sich zur Kontemplation in den Tempel zurück und vertieft sich in Gebete. Dabei murmelt er gelegentlich unbewusst vor sich hin, was ihn beschäftigt; auch die Geheimnisse seines Amtes… Bisher hat noch niemand etwas Kritisches aufgeschnappt, aber es scheint nur eine Frage der Zeit zu sein, bis es dazu kommt.



Hayun

G10: Barbier

Im aufgesetzten Obergeschoss einer Lagerhalle hat der Barbier **Naguib** seine bescheidene Bleibe. Man erreicht den Lehmbau über eine Außentreppe. Meistens ist Naguib aber unterwegs, nur selten empfängt er Kunden zuhause. Viel lieber zieht er durch die Gassen und Gaststätten der Stadt, insbesondere in den wenig wohlhabenden Gegenden. Auch vor regelmäßigen Besuchen in Numaab und Derat schreckt er nicht zurück. Neben dem Schneiden von Bart- und Haupthaaren ist Naguib als Bader ausgebildet und kennt Hausmittelchen gegen allerlei Unbill. Stets mit einem offenen Ohr und keinesfalls kontaktscheu, ist er bei den Armen höchst gefragt und wohl gelitten. Auch weil er von ihnen keinerlei Bezahlung verlangt, denn dies übernimmt hochoffiziell der Senat.

Diese Mildtätigkeit ist natürlich kalkuliert, Naguib ist einer der **Hilzalam**. Doch all das Training, der Drill und die Eide waren nicht genug, um den empfindsamen jungen Mann auf all das Leid vorzubereiten, dem er nun begegnet. Zu allem Überdruss verliebte er sich nun auch noch Hals über Kopf in den rebellischen **Ehab**. Von inneren Zweifeln zerrissen, weiß Naguib, dass sein Amt zwar mittelbar den Armen hilft, aber sogleich auch jegliche Chance auf sozialen Wandel im Keim erstickt. Heimlich knüpft er Kontakt zu potenziellen Schlüsselfiguren eines Aufstandes wie **Sab** (L7) und **Wafiyyah bint Yaminah** (L13). Er geht dabei äußerst sorgsam vor, ist ihm doch klar, dass er es nicht überleben würde, sollten die anderen Hilzalam oder die Eingeweihten im Senat davon erfahren. Doch all die Vorsicht könnte umsonst gewesen sein, da sein Geliebter **Ehab** jüngst eine geradezu frevelhaft-aufrührerische Rede von sich gab (s. G5).

G11: Gasthaus *Das Estoleo* (u3, v4)

Das Estoleo liegt an einem kleinen, belebten Platz unmittelbar an der **Großen Straße Mardabas**, wo sich Händler, Lastenträger und Kundschaft aus den angrenzenden Marktvierteln mischen. Das dreistöckige Gebäude ist kaum zu übersehen, denn derzeit wird ein **viertes Stockwerk** aufgesetzt. Hölzerne Gerüste, Leitern und einfache Kräne umgeben das Haus; Balken, Bretter und Körbe mit Baumaterial liegen am Rand des Platzes. Von oben rufen sich Arbeiter Anweisungen zu, während unten der Gastbetrieb mit einigen Einschränkungen unbeirrt weitergeht. Staub, Hammerschläge und das Knarren der Flaschenzüge gehören gegenwärtig ebenso zum Estoleo wie der Duft gebratenen Fisches.

Trotz der Baustelle ist das Gasthaus fast immer gut besucht. Vor allem zu den Hauptessenszeiten ist es schwierig, ohne Wartezeit einen Platz zu bekommen. Im Erdgeschoss liegen die Schankstube und mehrere dicht gestellte Tische, einige weitere Sitzplätze befinden sich auf einer kleinen überdachten Terrasse zum Platz hin. Die Einrichtung ist zweckmäßig, aber gepflegt: dunkle Holztische, einfache Bänke, gekalkte Wände und an mehreren Stellen Erinnerungsstücke an die Heimat der Wirte - Pferdegeschirr und bemalte Keramikteller mit kleinen Darstellungen von Reitern. Im ersten Stock gibt es eine Galerie und hier befindet sich auch die Küche. Das Essen wird über einen kleinen Aufzug nach unten abgeseilt. Einige einfache Gästezimmer befinden sich im ersten und zweiten Stock. Der Neubau soll vor allem zusätzliche Zimmer schaffen.

Seinen Ruf verdankt das Estoleo vor allem seiner Küche. Angeboten werden überwiegend **Fisch** und **Meeresfrüchte**, die morgens frisch aus der Regenbogensee angeliefert werden. Je nach Fang kommen gegrillter oder geschmorter Fisch, Muscheln, kleine Krebse und Tintenfisch auf den Tisch, meist mit Brot, Hülsenfrüchten, eingelegtem Gemüse oder würzigen Saucen. Die Speisen gelten als hervorragend, die Preise bleiben dennoch vergleichsweise niedrig. Dazu schenken die Brüder verschiedene **corische Weine** aus. Besonders bekannt ist jedoch der **Mucharjo**, ein kräftiger Anisschnaps, der mit Kaffee und Zimt gewürzt wird.

Geführt wird das Estoleo von den beiden Brüdern Alvado, die aus **Estoleo** stammen und ihre Herkunft mit einigem Stolz zur Schau tragen. **Ynnocerzo** (48 Jahre, mollig, fleißig, umsorgend) kümmert sich vor allem um Küche, Einkäufe und Personal. Er kennt viele Stammgäste beim Namen, merkt sich ihre Vorlieben und findet selbst im größten Gedränge Zeit, nachzufragen, ob alles recht sei. Wenn ein Gast zu lange auf sein Essen wartet oder ein Arbeiter auf der Baustelle hungrig aussieht, ist es meist Ynnocerzo, der Abhilfe schafft.

Sein jüngerer Bruder **Tarlamacho** (39 Jahre, selbstverliebt, durchtrainiert, Angeber) übernimmt bevorzugt die sichtbareren Aufgaben. Er begrüßt Gäste, schenkt Wein aus, erzählt Geschichten und sorgt dafür, dass möglichst viele erfahren, welchen Anteil er am Erfolg des Hauses hat. Tarlamacho ist eitel, körperlich ausgesprochen fit und liebt es, seine Kenntnisse über Pferde, Reiter und Rennen unter Beweis zu stellen.

Beide Brüder sind begeisterte Reiter und ausgesprochene Pferdenarren. Das nötige Gold für ihre Übersiedlung nach Mardaba und die Eröffnung des Gasthauses gewannen sie bei **Pferdewetten** in Lambrini und Estoleo. Dass die Brüder ihre Heimat verließen, hatte jedoch einen anderen Grund. Tarlamacho wird in Corua wegen des **Totschlags** an seiner Frau gesucht. Nach außen erzählt er, die Brüder hätten Mardaba wegen der hervorragenden geschäftlichen Möglichkeiten gewählt und ihren Wettgewinn möglichst weit entfernt von der Konkurrenz investieren wollen. Ynnocerzo weiß um den Totschlag, hält sich aber bedeckt, ob er seinem Bruder glaubt, dass es ein Unglück war.

Vogelmarkt

Etwas oberhalb der Großen Straße und der Bastion zieht sich der Vogelmarkt über mehrere Terrassen den Kraterhang hinauf. Schmale Gassen, überwölbte Treppen und kleine Plätze liegen zwischen dicht aneinander gebauten Häusern, deren Flachdächer von den Anwohnern als Lagerflächen, Gärten oder schattige Aufenthaltsorte genutzt werden. Mehrere der einfachen Aufzüge verbinden das Viertel mit den tiefer gelegenen Teilen Mardabas, weitere führen hinauf ins Viertel der Dirhem und zum Kraterrand. Die Wohnhäuser sind von sehr unterschiedlicher Größe und Ausstattung. Neben soliden Bürgerhäusern stehen einfache Mietquartiere, Verwaltungsbauten, Lagerhäuser und Geschäftshäuser. Entsprechend vielfältig ist die Bevölkerung: Händlerfamilien leben hier ebenso wie Beamte, Schreiber, Wachleute und andere Beschäftigte der städtischen Verwaltung. Zu den bedeutenden öffentlichen Einrichtungen gehören die Zoll- und Finanzverwaltung, das Gericht sowie die Kaserne der Stadtwache, unter der tief im Fels das Gefängnis Mardabas liegt.

Seinen Namen verdankt der Stadtteil dem weithin bekannten Vogelmarkt. Mehrere von Säulengängen eingefasste Innenhöfe bilden einen eigenen Marktkomplex, in dem Sing- und Ziervögel ebenso gehandelt werden wie Hühner, Tauben und anderes Nutzgeflügel. Gleich daneben erhebt sich das Gildenhaus der Vogelhändler, dessen auffällige Glaskuppel bereits aus einiger Entfernung zu erkennen und Wahrzeichen des Stadtteils ist.

Die Vögel bleiben jedoch nicht auf den Markt beschränkt. **Mynahr** (s. Kasten unten), die manche als Plage und andere als Segen für die Stadt betrachten, sitzen dicht gedrängt auf Mauervorsprüngen und Flachdächern, Schwärme ziehen morgens und abends über die Terrassen, und immer wieder entkommt ein farbenprächtiger Vogel den Käfigen.

Frei fliegende Vögel gehören deshalb nicht nur zum Vogelmarkt, sondern prägen auch das Gesamtbild Mardabas. Ihre Rufe mischen sich hier besonders deutlich mit Händlerstimmen, dem Knarren der Aufzüge und dem Lärm der betriebsamen Gassen.

Eine andere Seite des Viertels zeigt sich in den engen Gassen, die hinab in Richtung Hafen führen. Zwischen Lagerhäusern verbirgt sich dort der vom Senat geduldete Schwarzmarkt. In einem abgeschlossenen Innenhof werden vor allem Rauschmittel verkauft, in erster Linie Quat. Früh am Morgen wird in den angrenzenden Lagerhäusern Quat an Bauchladenhändler ausgegeben, die anschließend in alle Teile der Stadt ausschwärmen.

Mynahr

Die **Mynahr** sind eine etwa taubengroße Vogelart. Ursprünglich stammen sie aus den Dschungeln Nahuatlans. Ihr Gefieder ist überwiegend schwarz, die Brustfedern sind braun gefärbt. Besonders auffällig sind kleine bunte Flecken unterhalb der Augen. Farbe und Anordnung dieser Zeichnung zeigen den Rang eines Tieres innerhalb des Schwarms an. Männchen und Weibchen unterscheiden sich äußerlich kaum voneinander und können von Laien gewöhnlich nicht bestimmt werden.

Mynahr sind Allesfresser und wenig wählerisch bei ihrer Nahrung. Sie ernähren sich von Früchten, Samen und Insekten ebenso wie von kleinen Tieren oder menschlichen Speiseresten. Als Höhlenbrüter suchen sie geschützte Hohlräume in Felsen, Bäumen oder Gebäuden auf. Sie vermehren sich ausgesprochen erfolgreich und können deshalb dort, wo sie günstige Brutplätze und ausreichend Nahrung finden, rasch große Bestände bilden. Außerhalb der Brutplätze leben sie häufig in Schwärmen von bis zu fünfzig Tieren. Innerhalb dieser Verbände herrscht eine ausgeprägte Rangordnung.



Auffällig ist vor allem die hohe Intelligenz der Mynahr. Die Vögel verfügen über ein ungewöhnlich großes Lautspektrum und lernen mühelos, Stimmen, Wörter und selbst komplizierte Geräusche nachzuahmen. Dabei beschränken sie sich nicht auf das bloße Wiederholen von Lauten: Mynahr beobachten ihre Umgebung aufmerksam und scheinen rasch zu begreifen, welche Geräusche bestimmte Reaktionen hervorrufen. Zusätzlich beherrschen sie von Natur aus den Zauber *Stimmenwerfen*. Dadurch können sie Laute scheinbar aus einer anderen Richtung oder von einem entfernten Ort erklingen lassen. Ein Schwarm aufgeregter Mynahr kann deshalb ein verwirrendes Gewirr aus Rufen, Stimmen und nachgeahmten Geräuschen erzeugen, dessen Ursprung kaum zu bestimmen ist und wie *Verwirren* wirkt.

Mynahr gehen feste Paarbindungen ein. Ein Paar bleibt gewöhnlich bis zum Tod eines Partners zusammen und verteidigt Brutplatz und Nachwuchs gemeinsam. Diese enge Bindungsfähigkeit zeigt sich auch im Verhältnis zu Menschen. Werden Mynahr bereits als Jungtiere gezähmt oder verliert ein erwachsener Vogel seinen Partner, kann er eine außergewöhnlich intensive Beziehung zu einem Menschen entwickeln. Solche Tiere suchen dessen Nähe, reagieren auf seine Stimme und können zu ausgesprochen aufmerksamen Begleitern werden. Die Zähmung eines bereits verpaarten Vogels ist dagegen nur schwer möglich.

Um die Eier der Mynahr rankt sich ein verbreiteter Volksglaube. Es heißt, ein Kind, das zum richtigen Zeitpunkt ein Mynahrei isst, werde ebenso schlau und gerissen wie die Vögel selbst. Ob daran etwas Wahres ist, bleibt ungewiss. Sicher ist dagegen, dass ein übermäßiger Verzehr der Eier bei Menschen starken Durchfall verursacht.

In Mardaba sind die Mynahr ein vertrauter, aber nicht überall gern gesehener Bestandteil des Stadtlebens. Ihre Vermehrungsfreude, ihr Appetit, ihre Neugier und die Fähigkeit, menschliche Stimmen oder alltägliche Geräusche nachzuahmen, lassen manche Bewohner sie als lästige Plage betrachten. Andere schätzen gerade ihre Klugheit und ihre zeitweise erstaunlich melodischen Gesänge. Besonders wenn ein Schwarm in der Abenddämmerung zur Ruhe kommt und seine Rufe über den Terrassen der Stadt erklingen, können selbst jene, die tagsüber über die Vögel schimpfen, ihrem Gesang etwas abgewinnen.

Mynahr (Grad 0)

LP 1W3+1 **LP** 1W6−2 **LR**
St 80 Gw 60 In t55 B 20/26
Abwehr+15 Resistenz+13/15

Angriff: Schnabel+6 (1W6-4), im Flug Klauen (1W6-3) - Raufen+4 (1W6–2)

»Zaubern+15:« *Stimmenwerfen*, im Schwarm *Verwirren*

Bes: −4 auf gegnerische Angriffe; *Verstellen+16* (Geräusche nachahmen)

V1: Bordell Seemannstrost

Bunte Tücher und Wimpel schmücken ein ansonsten eher tristes dreistöckiges Ziegelhaus am Rand des Vogelmarktes. Ein breiter Türsteher kontrolliert Besucher, bevor sie in einen ebenfalls mit buntem Stoff sowie Federn geschmückten Barraum eintreten. Neben Drinks können sich die Kunden dort Prostituierte aussuchen. Nach schillernd-bunten Paradiesvögeln, deren Weibchen aufwändige Balztänze aufführen, werden die Damen „Hillim“ genannt. In den oberen Stockwerken stehen Zimmer zur Verfügung, die Privatsphäre ohne jeglichen Luxus dafür mit vergleichsweise hoher Sauberkeit bieten. Leiterin des Etablissements und selbsternannte Puffkönigin ist **Maïssa Hinanak al Hillimi** („Königin der Hillim“; 49 Jahre, kratzige Stimme, abhängig von Aufputschmitteln, verschlagen), sie betreibt gleich mehrere Bordelle in Mardaba, unter anderem eines davon in Derat. Selbst eine ehemalige Kurtisane, wurde Maïssa speziell von einer Kommission für ihr neues Amt ausgewählt. Denn neben dem Bordellbetrieb ist sie eine der **Hilzalam** (*»Hilzalam - Die Friedensbewahrer«*). Die Bordelle werden im Geheimen über städtische Gelder gefördert und sollen zur Vorbeugung von Unruhen beitragen. So erklären sich auch die verhältnismäßig niedrigen Preise bei gleichzeitig ordentlicher Sauberkeit und halbwegs gut behandelten Angestellten. Maïssa ist nicht mehr regelmäßig im Alltagsgeschäft ihrer Läden involviert, sondern koordiniert und dient als Ansprechperson für Probleme aller Art. Da viele der Frauen ihrer Erfahrung vertrauen und sie sich meist sehr warmherzig zeigt, ist Maïssa gut über das Geschehen in den Zimmern und darüber hinaus unterrichtet.



V2: Stadtverwaltung

Aufgrund seiner zweckmäßigen, klobigen, ja alles andere als eleganten Architektur ist das zentrale Verwaltungsgebäude als „**der Klotz**“ bekannt. Dreistöckig mit quadratischer Grundfläche und einem Flachdach wurde es erst vor wenigen Jahrzehnten aufgrund erhöhten Platzbedarfs an der Stelle des alten Baus errichtet. Im Inneren gibt es eine Vielzahl an Büros, in denen Angestellte die Mühlen der Bürokratie antreiben. Die meisten Beschäftigten hat die **Zoll- und Finanzverwaltung**. Gleich eine ganze Schar fleißiger Beamter bearbeiten alle städtischen Rechnungsvorgänge, von Löhnen über Steuern bis hin zu Instandhaltungskosten.

Geleitet wird diese von **Nasser ben Shiki** (52 Jahre, autistisch, Ordnungsfanatiker, detailversessen), zwar traut sich der zurückhaltende Schreiber kaum aus seinem Büro heraus, kennt sich dafür aber bestens mit allen laufenden Vorgängen und insbesondere Zahlen aus. Spöttisch spricht man in der Stadt über ihn als den „Weisen vom Klotz“. Trotz seiner menschenscheuen Art ist die Verwaltung verhältnismäßig frei von Korruption, denn Nasser bemerkt bereits kleinste Fehler in den Bilanzen.

Ebenfalls unter dem Dach des „Klotzes“ ist die **Gildenkammer**, wo alle offiziellen, nicht internen organisatorischen Angelegenheiten der Zusammenschlüsse geklärt werden. Dort wird auch das **Gildenbuch** Mardabas aufbewahrt, ein dicker Wälzer mit vielen Siegeln, in dem alle Gilden eingetragen sind und wichtige Meilensteine dokumentiert werden.

Die ersten Seiten des Gildenbuchs sind noch auf Maralinga verfasst. Erst später wurden in einer komplexen Übersetzungsaktion alle Details in das Scharidische übertragen. Beim Eintrag zur traditionsreichen **Gilde der westlichen Fernhändler** scheint sich jedoch ein folgenreicher Übertragungsfehler eingeschlichen zu haben. Das Grundstück, auf dem auch heute noch das Gildenhaus (H5) steht, ist offiziell gar nicht im Besitz der Gilde. Ob es sich bei dem Eintrag um einen ehrlichen Fehler, aktive Vertuschung oder gar erst kürzlich hinzugefügte Fälschung handelt, ist ungewiss. Sicher ist nur, dass gerade eine junge Beamtin, für eine Kopie das Buches abschreibt und das Malheur bald bemerken wird. Was dann passiert ist ungewiss und bietet Potenzial für Aufträge, die von Erpressung über Detektivarbeit bis zu Fälschung reichen.

V3: Gericht

Direkt Mauer an Mauer mit der Verwaltung liegt das **Gericht Mardabas**, untergebracht in einem großen, dreistöckigen Bau im scharidischen Stil. Das Haus wirkt auf den ersten Blick nüchtern und zweckmäßig, doch eine Fassadenseite stammt noch aus valianischer Zeit und ist mit Halbsäulen gegliedert. Dieser ältere Bauteil hebt sich deutlich vom späteren Mauerwerk ab und erinnert daran, wie lange an diesem Ort bereits Recht gesprochen und Verwaltung betrieben wird. Im Inneren befinden sich mehrere Sitzungssäle unterschiedlicher Größe, Schreibstuben für Protokollanten und Gerichtsschreiber sowie Räume für Richter und wartende Parteien.

Am Gericht sind **sieben Richter** fest angestellt, von denen drei die obersten Richtstühle innehaben. Vorsitzender des Gerichts ist **Jawad ben Hazim al-Muhab** (56 Jahre, gerecht, hört schwer, trägt langatmige Urteile vor). Er genießt den Ruf, sich auch in verwickelte Fälle gründlich einzuarbeiten und seine Entscheidungen ausführlich zu begründen. Ebenfalls zu den obersten Richtern gehört **Cybocala Coprilat** (43 Jahre, Laienpriesterin der Culsu, penibel, hochgewachsen), die für ihre sorgfältige Aktenführung und ihr genaues Beharren auf Verfahrensregeln bekannt ist. **Jalal al-Mardabi ben Urwah** (45 Jahre, bestechlich, Hedonist, heilsgewiß) vervollständigt das leitende Dreierkollegium. Alle drei haben eigene Spezialgebiete, führen jedoch Verfahren aus sämtlichen Rechtsbereichen durch und vertreten sich bei Bedarf gegenseitig.

Der Gerichtsalltag wird von Handelsstreitigkeiten geprägt. Uneinigkeit über Lieferungen, Schulden, Verträge, beschädigte Waren, Schiffsladungen oder Beteiligungen an Handelsgeschäften beschäftigt die Richter weit häufiger als spektakuläre Strafverfahren. Dass vor allem Händler das Gericht finanzieren, prägt seine Arbeit deutlich und erklärt zugleich, warum wirtschaftliche Konflikte besonders sorgfältig und regelmäßig verhandelt werden.

In den Gassen rund um das Gerichtsgebäude haben sich zahlreiche Anwaltskanzleien angesiedelt. Einige bestehen nur aus einem einzelnen Schreiber und einem erfahrenen Rechtsbeistand, andere beschäftigen mehrere Anwälte, Gehilfen und Laufburschen. Gegen Bezahlung vertreten sie Kläger und Angeklagte, verfassen Eingaben, prüfen Verträge und beraten ihre Mandanten bereits im Vorfeld eines Verfahrens. An Verhandlungstagen herrscht deshalb rund um das Gericht reger Betrieb.

V4: Kaserne der Stadtwache

Hinter Gericht und Finanzverwaltung liegt die **Kaserne der Schwarzen Garde** als schmuckloser Querriegel. Der lange zweistöckige Bau ist unterteilt in einen Arbeits- und einen Wohntrakt , jeweils mit separaten Eingängen. Hier werden die Tätigkeiten der Stadtwache wie die Besetzung der Tore, Patrouillen oder der Schutz offizieller Veranstaltungen koordiniert. In Kellergängen unter dem Haus befindet sich ein kleiner Kerker, in dem Festgenommene mal zum Ausnüchtern, mal bis zu einem ordentlichen Prozess festgehalten werden.

Nur wenige Mitglieder der Schwarzen Garde haben bereits Familie oder einen eigenen Wohnsitz in Mardaba, daher schlafen viele direkt in der Kaserne. So sind sie im Notfall auch schnell einsatzbereit in ihren schwarzen Rüstungen mit den himmelblauen Gürteltüchern.

Hauptmann ist der junge, engagierte **Umar ben Ja'far** (26 Jahre, risikobereit, ambitioniert, forsch), der nach dem kürzlichen Tod seines altersschwachen Vorgängers einen kometenhaften beruflichen Aufstieg erlebt hat. Dies sorgte für gehörige Spekulationen, bei denen seine guten Kontakte zu dem mächtigen Senator **Hiketas Leokos** im Zentrum stehen. Auch wenn teilweise maßlos übertrieben, hat Hiketas tatsächlich einige Hebel in Bewegung gesetzt, um Umar auf den Posten zu heben. Unter anderem, weil er ihn als potenziellen Schwiegersohn handelt. Aber auch sonst findet Hiketas es äußerst praktisch, den Hauptmann der Stadtwache einen großen Gefallen offen zu haben. So langsam beginnt er erste Forderungen zu stellen (s. K9), wodurch Umar zunehmend in Zwiespalt gerät.

Ganz aktuell ist über Nacht ein überaus obszönes Graffito an der Wand der Kaserne aufgetaucht. Darauf abgebildet sind Mitglieder der Schwarzen Garde, die sich gegenseitig beglücken, während eine unschwer als Hiketas Leokos erkennbare Gestalt mit Geld nach ihnen wirft. Fieberhaft suchen die Wachen nach Hinweisen und Augenzeugen, um den Schmutzfink zu finden, der das zu verantworten hat. Gleichzeitig wurde bereits begonnen, die Schmiererei zu überpinseln.



V5: Der Vogelmarkt (Basar der tausend Flügel; *Albazar al Jananif*)

Im Herzen Mardabas befindet sich ein großer Markt, auf dem sich alles um Federvieh dreht. Ganz im Gegensatz zu den sonst vor Übertreibungen strotzenden scharidischen Ausdrücken, sind tausend Flügel lange nicht genug, um alle Gliedmaßen auf dem Basar zu beschreiben. Der geneigte Besucher kann dort Vögel aller Art erwerben. Von alltäglichen über exotische bis zu Exemplaren, wie man sie sich kaum ausmalen kann, ist alles dabei. Daneben finden sich Zubehör wie Käfige, diverse Erzeugnisse aus Vogelfedern, -knochen und -schnäbeln sowie Spezereien aus und mit Ei.

Der ganze Markt schallt und klingt von den unterschiedlichsten Vogelstimmen wider. Er liegt angenehm kühl im Schatten mehrerer großer Gebäude und unter Säulengängen in deren ebenerdigen Stockwerken. Die restlichen Freiflächen sind mit großen Sonnensegeln überspannt. Es herrscht ein großes Gedränge zwischen Volieren, bunten Tüchern, schreienden Händlern und tausendfachem Pfeifen, Zwitschern und Flöten. Vier große Bereiche gliedern den Markt, in einem werden vorwiegend Sing- und Ziervögel verkauft, in einem anderen eher Nutzgeflügel wie Hühner, Enten und Tauben. Ein weiterer ist für besondere Raritäten und der letzte für Produkte für und aus Vögeln beziehungsweise deren Erzeugnissen.

Trotz des Chaos kaum zu übersehen ist der Marktaufseher **Aiman al Mardabai** (33 Jahre, legt hohen Wert auf sein äußeres, hört sich gern selbst reden, hervorragendes Personengedächtnis). Er trägt einen knallbunten Turban mit einer aufrecht ragenden Pfauenfeder. Der Schönling wird nicht zuletzt deswegen von allen nur der Pfau genannt. Er leitet die zwei Mal pro Mond stattfindenden Vogelauktionen, wo wieder eingefangene Vögel an den Meistbietenden verkauft werden. Seine Sprechgeschwindigkeit bei den Auktionen ist berühmt.

Eine lebende Legende des Vogelmarktes ist die Waelingerin **Louhi Vidarsdottir** (57 Jahre, rüstig, respekteinflößend, abgeklärt), die hier unter anderem schon je einen Deamhen, Mörderpinguin sowie Stymphalischen Vogel verkaufte. Momentan wird in den Gassen um den Markt geraunt, dass sie eine große Expedition in das Ikenga-Becken plant und noch Mitstreiter sucht…



Louhi Vidarsdottir

V6: Vogelhändlergilde

Am Rand des Vogelmarktes steht ein stattliches, langgezogenes Gebäude im scharidischen Stil. Sein Säulengang bildet eine der Außenwände des Marktes. Der größte Blickfang ist eine imposante Buntglaskuppel, die den zentralen Innenhof der Gilde überspannt und in verschiedenen Farben beleuchtet. Daneben stellt die exquisite Einrichtung, sämtlich mit Vogelbezug, den Reichtum der Gilde zur Schau. In unregelmäßigen Abständen werden im Inneren erlesene Auktionen von ganz besonderen Raritäten abgehalten.

Alle auf dem Markt angebotenen Vögel werden von der Gilde auf Qualität und Gesundheit überprüft und mit einem speziell geprägten Metallring versehen. Nur mit einem solchen darf ein Vogel legal in Mardaba verkauft werden. Außerdem erhebt die Gilde Gebühren für den Verkauf von Vögeln und legt Regeln für den Umgang mit kranken Tieren fest. Diese Vorkehrungen sind vor allem Folge der seltsamen Vogelseuche, die Mardaba vor etwa 20 Jahren (2417 nL) heimsuchte. Wie aus dem nichts war die Krankheit in der Stadt und breitete sich rasant aus. Infiziertes Geflügel verlor nach und nach sämtliches Gefieder, begleitet von heftigen blutigen Ausscheidungen. Eine Quelle der Krankheit wurde nicht gefunden, weswegen man schnell Alaman als Verantwortlichen ausmachte. Erst nach dem Tod von beinahe 90 Prozent der Vögel ebbte die Seuche ebenso plötzlich ab, wie sie gekommen war. Mehrere Vogelkundler berieten in Folge die Gilde und stellten so die oben genannten Vorsichtsmaßnahmen zusammen.



Fikri ben Hanain

Vorsteher der Gilde ist **Fikri ben Hanai ben Anis al Sukkarai** (48 Jahre, exzentrisch, melodische-Singsang Stimme, hinter Fassade knallharter Geschäftsmann), eine in jeder Hinsicht schillernde Person, der sich gerne in einem bunten Federmantel und einem edelsteingeschmückten Turban in der Öffentlichkeit zeigt. Fast scheint es, als würden er und der Marktaufseher Aiman al Mardabai erbittert um das ausgefallenere Outfit konkurrieren.

In jüngster Zeit sind einige Vögel mit **gefälschten Gildenringen** im Umlauf. Nur dank der hervorragenden Augen einer jungen Händlerin sind sie aufgefallen. Fikri ben Hanai ist äußerst begierig zu erfahren, wer sich solch eine Dreistigkeit erlaubt und bietet eine hohe Belohnung für eine Auslieferung des Täters. Noch hat er den Betrug nicht an die große Glocke gehängt, um den Betrüger in Sicherheit zu wiegen.

V7: Vogelfängergilde (Gilde der Ergreifer entflohenen Federviehs)

Ausgebüxte und wilde Vögel sind in Mardaba eine Plage. Lärm, Unrat und andere unangenehme Hinterlassenschaften in Kombination mit geradezu tolldreisten Diebstählen von Essen sind nur einige der Gründe. Kein Wunder also, gibt es neben der Vogelhändlergilde auch eine Vogelfängergilde, die *Gilde der Ergreifer entflohenen Federviehs*. In einem schmalen, hohen Gebäude lagern sie ihre Gerätschaften wie Netze, Kescher, Köder und Käfige. In einem kleinen Büro kann man beim Sekretär **Pygmalion ben Atiya** (kleinwüchsig, sprudelt vor Ideen, strukturiert), Aufträge aufgeben. Der alte, verschrobene Kauz ist in Personalunion auch Leiter der Gilde. Er war früher ein sehr aktiver und erfolgreicher Fänger. Nun sind alle froh, dass er sich um die organisatorischen Angelegenheiten kümmert. Daneben bastelt er begeistert an fantasievollen Konstruktionen, die den Vogelfang erleichtern sollen, es in der Realität aber selten tun. Unter der Gilde sind etwa 15 Vogelfänger organisiert. Viele von ihnen haben einen Hintergrund als Söldner, andere waren mal als Thaumaturgin, Vogelhändlerin oder gar Vogelkundler tätig. Die Gilde bekommt für ihre Tätigkeit zudem ein festes Gehalt vom Senat und darf ihre Fänge auch weiterverkaufen.

Daneben haben die Vogelfänger eine weitere lukrative, wenn auch schmutzige Arbeit aufgetan. Sie arbeiten als Kopfgeldjäger und fangen insbesondere entlaufen Sklaven („Vögelchen“) ein. Dies ist jedoch nicht allgemein bekannt. Sie fürchten sonst in ihrer Haupttätigkeit häufig von anderen Unfreien gestört zu werden. Natürlich ist es dennoch an die Öffentlichkeit gesickert und so hat sich insbesondere bei Sklaven eine Unterteilung in „gute“ und „schlechte“ Vogelfänger etabliert. Während erstere nur bei ihrer Haupttätigkeit bleiben, sind letztere auch auf der Jagd nach flügellosen Vögelchen. Wo möglich, stören die durchaus vernetzten Sklaven ihre Hatz, beispielsweise mit lauten Rufen, zufällig

umfallenden Kistenstapeln, einem besonders langsamen Aufzug oder gezielten Steinwürfen.

Essil die Flatterhafte (26 Jahre, vernarbtes Gesicht, athletisch, abgebrüht), eine besonders begabte Vogelfängerin, ist vielfältig ausgebildet und im Geheimen eine der Hilzalam (s. *»Hilzalam - die Friedensbewahrer«*). Mit magischen und sehr handfesten Mitteln fängt sie nicht nur Vögel, sondern auch Sklaven oder andere Unruhestifter. Im Gegensatz zu ihren Kollegen eliminiert sie diese aber direkt. Dabei geht sie so geschickt vor, dass sie bei ihren Opfern noch immer als „gute“ Vogelfängerin bekannt ist, da sie sich ansonsten nicht als Kopfgeldjägerin betätigt.

In letzter Zeit machen Gerüchte die Runde, dass unter den wilden Vögeln ein **Taghut** umgehen soll (vgl. *Die Pyramiden von Eschar* S. 52), eine dämonische Kreatur in Gestalt eines kleinen Vogels mit stechend roten Augen. Jemand will ihn dabei beobachtet haben, wie er auf dem Haupt eines Bettlers landete, der sich darauf ins eigene Messer stürzte, wieder andere behaupten felsenfest, er flatterte herum, als der halbfertige Wohnturm im Viertel der Dirhem (D5) kollabierte. Doch selbst nach großen Anstrengungen gelang es den mardabischen Vogelfängern nicht, das Biest zu packen. Einige von ihnen haben gar abergläubische Angst davor. So ist mittlerweile eine stattliche Belohnung auf das Ergreifen der Kreatur ausgelobt.

V8: Schwarzmarkt (Der Basar, der nicht ist; *Albazar gam lavud*)

Zwischen dem Vogelmarkt und der Großen Straße, umschlossen von verschiedenen Lagerhäusern, liegt ein geheimer Innenhof. Tagsüber trist und unspektakulär, lebt das Areal in den Abend- und Nachtstunden auf: Dann tauchen Feuerschalen die Hauswände in flackernd-verruchtes Licht, Schleiertänzerinnen räkeln sich verführerisch zu hypnotischem Trommelschlag, würziges Räucherwerk verzerrt die Wahrnehmung und allerlei illustre Gestalten drängen sich zwischen improvisierten Ständen umher. *Albazar gam lavud*, „der Basar, der nicht ist“, hat hier seinen Platz. Der Name bezieht sich vor allem darauf, dass er nicht offiziell genehmigt, sondern eher geduldet ist und sich außerhalb oder an den äußersten Grenzen des Rechts bewegt.

Das Hauptangebot sind unterschiedliche Drogen. Einige stammen von den Plantagen an der Außenseite des Kraters, aber auch diverse Exklusivitäteten aus anderen Regionen *Midgards* und alchimische Erzeugnisse sind dabei. Daneben finden sich diverse weitere halbseidene Waren und Angebote, von unverzollten Waffen über ausgefallene „Liebesdienste“ bis zu gedungenem Meuchelmord ist alles dabei.

Einige Sittenwächter des Din Dulahi sähen nur zu gerne, wie alle Beteiligten dieses „Sündenpfuhl“ hochgenommen werden würden. Doch der Senat drückt weiterhin beide Augen zu. Hintergrund ist vor allem die Strategie der **Kuth al Ahatawia** (s. *»Hilzalam - Die Friedensbewahrerk«*), zudem verdient so manch ein Senatsmitglied gut am Verkauf von Rauschmitteln mit. Daneben ist den Mächtigen bewusst, dass eine komplette Verdrängung des Schwarzmarktes kaum möglich ist und so schätzt man die momentane Situation, in der man mit der Lage und dem Herren des Basars, **Muti ben Muta** (*»Zwischen zwei Molochen - Die organisierte Kriminalität«*), einen halbwegs kontrollierbaren Rahmen hat. Auch wenn das bedeutet, einige unverzollte Waren und weitere Illegalitäten zu dulden.

Muti ben Muta war ursprünglich nur Besitzer von zwei Lagerhallen und einem kleinen Innenhof. Langsam und strategisch etablierte er seine halbseidenen Geschäfte und arbeitete sich schließlich zur wichtigsten Größe der mardabischen Unterwelt hoch. Besonders perfide ist der Drahtseilakt mit den offiziellen Stellen. Unter anderem zählt zum stillen Abkommen, dass die Lagerhallen rund um den Basar, die mittlerweile sämtlich Muti gehören, nicht gefilzt werden. Jeden Morgen schwärmt von dort aus eine kleine Schar an Händlern mit Bauchläden und Schubkärren aus, um frisches Quat an die Leute bringen



Muti ben Muta

Man erreicht „den Basar, der nicht ist“, nur über wenige enge und gut verborgene Gassen oder durch eines der Lagerhäuser. Ohne die richtigen Leute zu kennen, ist dies kaum möglich. Mit einem erfolgreichen *Gassenwissen* erfährt man, der gängigste Weg ist, beim Stand von **Sada** (30 Jahre, unscheinbares Äußeres, gewitzt, gute Menschenkenntnis) im Süden des Vogelmarktes einen **goldenen Ibibik** zu erfragen. Diese offenbart dann hinter einem Tuch einen schmalen Durchgang in den Innenhof.

Neben Muti ben Muta, der den Basar oft als Kulisse für regelrechte Audienzen auf einem Thron nutzt, kann man verschiedene Händler und Gestalten auf dem Basar treffen. Beispielsweise ist **Dairub Biratak** (45 Jahre, Halsabschneider, redet viel, tiefe Augenringe) ein Spezialist für besondere Wasserpfeifen, die einen „in andere Sphären“ befördern können. Der Nimmersatt streckt seinen Stoff allerdings ohne Hemmungen.

Ebenfalls Pfeifen und Tabak, aber von guter Qualität verkauft **Tiko** (32 Jahre, stets gut gelaunt, glaubt an das Gute, leichtsinnig). Für den Halblingshändler ist die Welt ein großer Spielplatz, erst kürzlich in Mardaba angekommen, bemerkt er gar nicht, wie die Stimmung auf dem Markt sich gerade verdüstert, da er einigen etablierten Verkäufern mit seinen guten Waren die Kundschaft wegnimmt. Nicht naiv, dafür mit ganz speziellem Humor und eigener Ethik („selbst schuld, wenn du etwas nimmst, von dem du nicht weißt, was es ist“) verkauft der Gnom **Kugniz** (217 Jahre, nasale Stimme, begeistert von scharidischer Kultur) alchimisch-magische Drogen und Mittelchen.

Bisher nur in Verkleidung als Schleiertänzerin **Aischa bint Rachel** hält sich die Assassinin **Til'qua** (29 Jahre, berechnend, rachsüchtig, Alaman-Anhängerin) momentan häufig auf dem Basar auf. Sie ist zwar Aufträgen gegenüber grundsätzlich offen, vor allem aber auf private Rache aus. Muti ben Muta trieb ihre Mutter einst erst in den Ruin und dann in den Selbstmord, um an ihre Lagerhalle zu gelangen. Nun ist sie zurück und analysiert, wie sie am besten vorgehen kann.

V9: Die Furche

Die Furche ist ein inoffizieller Kulturort Mardabas, der sich in einem alten, blind endenden Tunnel im Vulkangestein nahe einer beschädigten und daher nicht mehr genutzten Zisterne verbirgt. Der Zugang liegt abseits der üblichen Wege und ist für Ortsfremde kaum zu erkennen. Hinter dem schmalen Eingang verzweigen sich mehrere Gänge und Kammern, deren raue Wände nur spärlich beleuchtet werden. In kleinen Nischen und entlang feuchter Felsspalten leben sogenannte **Glutkäfer**, deren Leuchten den Tunneln ein unstetes, rötlich schimmerndes Licht verleiht. Auf die rhythmischen Schläge der Trommeln reagieren die Insekten mit verstärktem oder schwächerem Leuchten, sodass Musik, Bewegung und Licht scheinbar miteinander verschmelzen.

Die Furche wird vor allem von Jugendlichen und jungen Erwachsenen aufgesucht, die der Enge konservativer Elternhäuser und den Erwartungen ihres Umfelds entkommen wollen. Nachts treffen sie sich hier zum Tanzen und für ausgedehnte Trommelsessions. Quat und andere Rauschmittel werden reichlich konsumiert, um die Stimmung zu heben und bis tief in die Nacht durchzuhalten. Wer zum ersten Mal kommt, erlebt die Furche als Mischung aus verborgenem Tanzort und Gegenwelt zum prüden Alltag Mardabas. Einige der tiefer gelegenen Kammern dienen als Rückzugsräume; eine davon wird von Besuchern als Dunkelkammer genutzt, in der sie unbeobachtet Nähe suchen und intime Erfahrungen machen.

Zu den Köpfen hinter den Treffen gehört **Gisko Coprilat** (17 Jahre, talentiert, widerspenstig, leichtsinnig), der immer wieder neue Orte im Tunnelsystem erschließt und dafür sorgt, dass die Furche nicht zu berechenbar wird. **Femi** (21 Jahre, fantasievoll, Anführer, kein Haarwuchs) und **Yemaya** (18 Jahre, blitzgescheit, musikalisch, tiefe Stimme), zwei Jugendliche aus dem Piratennest Mahbrama auf Sabsusa, gehören ebenfalls zur Crew, die die Zusammenkünfte plant, Musiker anspricht und den Kreis der Eingeweihten zusammenhält. Als beste Trommlerin gilt **Suloya** (22 Jahre, ausdauernd, temperamentvoll, gewinnendes Lächeln). Wenn sich herumspricht, dass sie spielen wird, sind die Tunnel besonders gut gefüllt.

Die Einladungen zu den Treffen werden nicht offen ausgesprochen. Stattdessen stechen die Organisatoren ein bestimmtes Muster in frische Quatblätter, die an Freunde, Bekannte und Gleichgesinnte weitergegeben werden. Das Muster kündigt an, wann die Furche wieder „offen“ ist; wer es kennt, weiß, wann er sich auf den Weg machen muss. In manchen Nächten berichten Bewohner der umliegenden Terrassen von einem tiefen, gleichmäßigen Grollen, das aus dem Kraterfels zu dringen scheint. Wer nichts von der Existenz der Furche weiß, hält es leicht für fernes Donnergrollen.



Viertel der Dirhem

Im Westen Mardabas, oberhalb der Großen Straße und des Vogelmarktes, haben sich über die Jahrhunderte viele Handwerker angesiedelt. Ihre hochwertigen Waren, für die man mindestens ein paar schwere silberne Dirhem auf den Tisch legen muss, haben das Viertel zu seinem Namen gebracht. Die meisten Gebäude sind scharidische zwei- bis dreistöckige Bauten, in denen das Erdgeschoss Werkstatt und Laden beinhaltet, während die oberen Stockwerke als Wohnräume dienen. Einige der wohlhabendsten Handwerker haben hier aber auch nur noch ihre Werkstatt und Laden, während sie selbst in den Villen weiter oben residieren. Ein neuer Trend ist es, den Wohnraum mit weiteren Stockwerken zu erweitern und das Einkommen mit etwas Untermiete aufzustocken. Daher bringen gerade mehrere Baustellen zusätzliche Unruhe in das trubelige Treiben des Viertel.

Die meisten Geschäfte haben ihren Arbeits- und Verkaufsbereich durch Vorbauten erweitert, was die sowieso schon engen Gassen noch weiter an Platz beraubt. Versuche der Verwaltung, den Wildwuchs einzudämmen, sind wiederholt gescheitert. Einige Gewerbe wie Schmiede sind schlicht auf den Außenbereich angewiesen, um die Brandgefahr zu minimieren und unter dem Argument der Gleichbehandlung verweigern sich auch die anderen vehement, ihre Auslagen zu räumen. So arrangiert man sich mit dem wenigen Platz und transportiert Waren und Güter durch das Labyrinth der Gassen, Aufzüge und Treppen.

Vereinzelt sieht man zwischen den Werkstätten eine Teestube oder ein Kaffeehaus. Dort kann die Nachbarschaft bei einem Getränk zusammensitzen und nach der Arbeit entspannen. Die Stimmung im Viertel der Dirhem ist geschäftig und fokussiert. Gearbeitet wird von früh morgens bis in die späten Abendstunden, mit einer ausgiebigen Mittagspause. So vermeidet man die heißesten Stunden des Tages. An Professionen findet man hier alles von Schmieden über Glasbläser, Holzhandwerker und Töpfer bis hin zu Schneidern, Teppichmachern und anderen Textilhandwerkern. Ebenfalls sind im Viertel der Dirhem die Thaumaturgen der Stadt zu finden, welche zu den Handwerkern gerechnet werden.

D1: Glaserei von Zain ben Rasim

Am Rand des Viertels sticht unter all den höheren Gebäuden ein altes, einstöckiges Haus in scharidischer Flachbauweise ins Auge. Ziemlich langgezogen endet es in einem überdachten Vorbau, unter dem sich eine Esse und verschiedene Werkzeuge befinden. An der anderen Seite schmiegt es sich an den Fels des Kraters. Im Verkaufsraum im Inneren sind verschiedene Glaswaren ausgestellt, sowohl praktische Dinge wie Flaschen und Gläser, als auch filigrane Kunstwerke wie Vasen, Skulpturen und Figuren. Hinter der Theke führt eine Tür in ein Hinterzimmer. Der Glasbläser **Zain ben Rasim** (47 Jahre, verschlagen, rauchige Stimme, Organisationstalent) hat neben seinem Hauptberuf eine erfolgreiche Karriere als Hehler. Er koordiniert von seinem Geschäft aus den Handel mit dem Raubgut vieler Piraten. Dabei ist ihm das alte Gebäude sehr nützlich, denn in den Fels des Vulkans sind mehrere Geheimräume gehauen, die er als Lager für die verbotenen Waren nutzt. Um die Vorgänge und Bezahlung zu verschleiern, nutzt er ein ausgeklügeltes System von Zwischenhändlern und speziell kodierten Glasfiguren (s.u.). Auch sein mittlerer Sohn **Hikmet ben Zain** (22 Jahre, einfältig, loyal, Musikliebhaber) ist mittlerweile in beide Geschäftsfelder eingearbeitet.

Eine ganz normale Besorgung

"*Okay Kymani pass auf, ich erklärs dir noch ein einziges Mal in ganzer Ausführlichkeit! Du gehst vom Vogelmarkt ins Viertel der Dirhem. Nimm die schmale Treppe am Ostausgang, dann sparst du dir das Kupfer für den Aufzug. Am Rand vom Viertel kommst du zu nem länglichen Haus, davor ne glimmende Esse und Windspiele aus Glas. Zain, der Glasmacher, weiß dass du mit den Waren kommst. Einfach reingehen, sagen du hast nen Termin und ab ins Hinterzimmer. Wenn die Luft rein ist, gehts durch ne Geheimtür hinter nem Wandteppich. Da wirste Augen machen! Dort überprüft jemand die Ware, diskutieren lohnt leider nicht, aber es ist immer n ordentlicher Preis. Dann bekommste ne kleine Kiste mit einer oder mehreren kleinen Glasfigürchen in die Hand gedrückt. Tiere, eigentlich ganz niedlich, aber nicht zum Behalten. Mit denen gehst du zum Hafen, zum Geldverleiher Ayer, hat einen gelb-rot gestreiften Pavillon, nicht zu übersehen. Der tauscht die Figürchen gegen Geld. Wie du wissen kannst, dass er dich nicht bescheißt? Ja jetzt aufpassen, ich hab den Code geknackt:*

Gelbe Figuren stehen für Dinnur, rote für Dirhem und grüne Figuren für Danik. Die Art der Tiere bestimmt eine Ziffer. 0 ist Wüstenrennmaus, 1 Ziege, 2 Steinbock, 3 Esel, 4 Kuh, 5 Kamel, 6 Büffel, 7 Nilpferd, 8 Krokodil und 9 Löwe.:

Die Anzahl der Beine, die die Figürchen in der Luft halten, steht für die Stelle der Zahl, also kein Bein in der Luft Einerstelle, ein Bein in der Luft Zehnerstelle und drei Beine in der Luft Hunderterstelle.

Wie? Das kapierst du nicht? Ach ist auch egal, merk dir einfach, was dir der Glashändler verspricht und sag mir die Zahl. Ich kümmer mich um den Rest. Und jetzt guck nicht, als ob ein Gischtdrache mit dir kuscheln will, nimms einfach als ganz normale Besorgung - auf auf!"

-Nashita, Piratenkapitänin

D2: Rawinas Schneiderei

Ein größerer, bestens gepflegter Eckbau beherbergt die Schneiderei von **Rawina** (61 Jahre, runzelig, rigide, kann mit einem Blick Kleidergröße erkennen). Die mardabische Dame ist weithin bekannt für ihre traditionellen Gewänder und Schleier. Nur dank dreier Mitarbeiterinnen und fünf Auszubildenden kann sie den Bedarf decken. Ihre strenge und etwas bemutternde Art, egal ob gegenüber ihren „Mädels“ oder Kunden beim Ausmessen, ist gewöhnungsbedürftig, aber die Ergebnisse überzeugen.

Niemand würde denken, dass sich hinter der Fassade als etwas biedere Schneiderin eine Maizah verbirgt, die gleich zwei erfolgreiche Anschläge ausgeführt hat (ein Adirim, der für die Schließung des Waisenhauses lobbyierte, sowie der Besitzer eines perversen Bordells). Mittlerweile hat sie im Netzwerk zwar nur noch eine lose beratende Funktion inne, hält aber stets bei „ihren Mädels“ Ausschau nach potenziellen Mitstreiterinnen, die den Schneid, die Wut und die Konsequenz haben, die die Aufgabe benötigt.

D3: Utikos’ brandaktuelle Moden

Den Gegensatz zu Rawinas Angebot findet man bei **Utikos** (35 Jahre, großgewachsen, charismatisch, geschwätzig). In einem kleinen schmalen Hausteil, eingekeilt zwischen zwei Schmiedewerkstätten, betreibt dieser eine „Kleiderei“. Er prahlt stets damit, auf dem aktuellen Stand lidralischer und valianischer Mode zu sein und diese beliebig variieren zu können. Stoffe, Farben und sogar Originalkleidung aus den entsprechenden Ländern hat er vorrätig. Trotz gewisser Übertreibung kennt sich Utikos wirklich gut aus. Kein Wunder, wird er regelmäßig von bekannten Händlern mit Waren und Informationen versorgt. Dass er dabei auch kleine, gut versiegelte und verschlüsselte Briefe zurückgibt, weiß bisher niemand in Mardaba. Der einem Plausch stets zugeneigte Utikos spioniert im Auftrag des Granden von Pantabrion (vgl. *»Handel«*).

D4: Marwans Feinschmiede

Die Feinschmiede ist ein kleines, einstöckiges Haus, neben dem sich eine überdachte Werkstatt befindet. Im Laden selbst findet sich eine Theke und ringsherum an den Wänden diverse verschlossene Vitrinen und Schränke, in denen sich Schmuck und andere Feinschmiedewaren tummeln. Besonders wertvolle Waren lagern in einem Tresor. Betrieben wird der Laden von **Marwan** (38 Jahre, keine Kopfbehaarung, grummelig, wortkarg), einem Meister seines Fachs und seinem Lehrling **Tariq** (17 Jahre, Segelohren, fröhlich, singt gerne). Für einen vernünftigen Preis bekommt man hier anständige Ware und sogar Sonderanfertigungen. In letzter Zeit hat Marwan wiederholt mit Diebstahl zu tun, dezente aber wertvolle Waren sind wiederholt entwendet worden. Einem schlechteren Auge als Marwans, wäre das Fehlen vermutlich erst viel später aufgefallen. Obwohl sein Lehrling Tariq einer der ganz wenigen Menschen ist, die der Griesgram mag und nicht völlig harsch behandelt, hält er ihn mittlerweile für verdächtig. In Wahrheit steckt ein Sklave von **Philosir Resephaton** (D10) dahinter, der regelmäßig Waren für seinen Herrn abholt und sich mit den kleinen Diebstählen langfristig seine Freiheit erkaufen will.



Marwan & Tariq

D5: Baustelle

Mittig im Viertel der Dirhem ragt die momentan umstrittenste Baustelle Mardabas auf. Bis vor wenigen Monden stand hier eine alte Töpferei, nachdem der Besitzer starb, übernahm **Najm ad Din** (H7) das Grundstück. Um dem Platzmangel der Stadt entgegenzuwirken und zugleich aus dieser Situation Profit zu schlagen, plante er einen Wohnturm, ein neunstöckiges Gebäude, damit eines der höchsten Bauwerke in der ganzen Stadt. Schon bald nach der Übernahme war ein Architekt gefunden und eine kleine Horde Arbeiter begann mit dem Bau. Zunächst schien alles nach Plan zu laufen, doch vor wenigen Wochen kam es zu einem tragischen Unfall. Der schon halb fertige Turm kollabierte und begrub mehrere Arbeiter unter sich, drei von ihnen starben. Direkt begann das Gerede, wer oder was dafür verantwortlich war. Die Spekulationen reichen von Baupfusch über eine göttliche Strafe bis zu absichtlicher Manipulation.

Eines der vielen Gerüchte dreht sich auch um den angeblichen Dämonenvogel, der gerade Mardaba unsicher machen soll (vgl. V7). Bisher konnte aber noch keine der Theorien belegt werden, trotz Untersuchungen offizieller und privater Ermittler.



D6: Kinans Kräuter-Emporium

Kinans Kräuter-Emporium befindet sich in einem zweistöckigen Haus mitten im Viertel der Dirhem. Schon von Weitem fällt das Gebäude durch eine außergewöhnlich grüne Dachterrasse auf. Der Verkaufsladen besteht aus einem kleinen, schlichten Raum mit einer Theke und einigen Regalen voller Tiegelchen. Von der Decke baumeln bündelweise getrocknete Kräuter, durch die man sich regelrecht hindurchschlängeln muss. Das Herz des Hauses aber ist im hinteren Teil, wo Kunden mit besonderen Wünschen hingeführt werden. In den Wänden sind große verglaste Öffnungen, so dass sich eine Art Gewächshaus ergibt. Der ganze Raum ist gefüllt mit Beeten und Kübeln, die auf dem Boden stehen und von Wänden sowie Decke hängen. Es ist der ganze Schatz und zugleich absoluter Wohlfühlort von **Kinan ben Ehab** (50, pflanzenbegeistert, großväterlich, redet viel). Seine beiden Zwillingssöhne **Gafur** (28 Jahre, hinkend, freundlich, hilfsbereit) und **Ishak** (28 Jahre, still, kontaktscheu, Eschbah-begeistert) helfen gemeinsam mit seiner Frau **Nada** (48 Jahre, geschäftstüchtig, Familienmensch, tollpatschig) in Geschäft, Garten und Haushalt. Nada entstammt einer valianischen Familie und ist ohne das Wissen ihrer Familie eine begeisterte Anhängerin Tarhunas (vgl. *»Kult der Tarhuna«*).

D7: Thaumaturgin

Inmitten der schlicht geweißelten Häuser des Viertels hebt sich ein kleines Gebäude durch eine kachelverkleidete Fassade mit kunstvollen, kleinteiligen Mosaiken ab. Darin betreibt **Farrah al Mardabai** (31 Jahre, schmuckbehangen, stark geschminkt, sturköpfig, leidenschaftlich) eine thaumaturgische Werkstatt. Sie stammt aus einer alteingesessenen mardabischen Familie, ihr Vater ist der Adirim Najm ad Din. Wohlhabend aufgewachsen, genoss sie beste Bildung und wurde aufgrund eines ausgeprägten magischen Talents in die Madrasa el-Wudschud nach Meknesch geschickt. Sie schloss die Universität mit Bestnoten ab, nach ihrer Rückkehr verweigerte sie sich aber dem Willen ihrer Familie, sich den Geschäften unterzuordnen und eine gute Partie zu heiraten. Ihre Vehemenz führte schließlich zum kompletten Bruch, folgerichtig wäre der Wegzug aus Mardaba.

Stattdessen aber eröffnete Farrah die Werkstatt, in der sie allerlei Amulette, Glücksbringer und Talismane verkauft. Besonders begehrt bei Seefahrern sind „**Rückkehrer**“, fein ziselierte, aufklappbare Metallamulette, mit einer vielstrahligen Sonne im Inneren. Auf den Käufer gebunden wirken sie wie der Zauber *Heimfeder*; bei Benutzung glimmt einer der Sonnenstrahlen sanft auf und weist den Weg zurück zum Heimathafen. Allerdings brennen die Rückkehrer schnell aus und sollten daher nur im Notfall verwendet werden. Doch auch für alle möglichen anderen Lebenslagen hat sie das passende Schmuckstück. Dafür arbeitet sie eng mit einigen Fein- und Goldschmieden des Viertels zusammen. Erzürnt ist sie ob der vielen Scharlatane, die insbesondere im Hafen und auf der Großen Straße minderwertige oder völlig nutzlose Amulette anbieten. In letzter Zeit scheinen es immer mehr zu werden.

Obwohl Farrah darüber, ihr Handwerk im Allgemeinen und auch über Mardaba äußerst leidenschaftlich reden kann, ist all das nicht der wahre Grund für ihr Verbleiben in der Stadt. Im Verborgenen führt sie schon seit Jahren eine heimliche Liebesbeziehung mit **Kheira**, der jungen Frau von **Zimran Gidrubal** (K6). Diese kann es trotz ihrer Liebe zu Farrah nicht übers Herz bringen, sich aus ihrer Beziehung und vor allem von ihren Kindern zu lösen. Als Stammkundin bei der Thaumathurgin können die beiden immerhin regelmäßig einige Stunden in Zweisamkeit verbringen, insbesondere da die Zofe von Kheira Eingeweihte der Liason ist. Im Großen und Ganzen hat sich Farrah mit der Situation abgefunden, doch von Zeit zu Zeit träumt sie wieder von einem Leben mit Kheira fernab von Konventionen und der Kraterstadt. Farrahs junge Gehilfin **Essil bint Kaya** (s. *»Lärm, Schatten und Nebel - Leben im Fuhat«*) weiß bisher noch nichts von der Affäre, da sie sehr eingenommen von eigenen Projekten ist, macht sich die Thaumaturgin bei ihr auch keine Sorgen.

D8: Schirmmacherin

In einem geradezu absurd schmalen Reihenhaus fertigt und verkauft die Lidralierin **Lathifa** (46 Jahre, zierlich, blass, zurückhaltend, vorsichtig) Schirme, insbesondere gegen die brennende Sonne Eschars. Sie ist äußerst talentiert und bietet ihre Ware für einen fairen Preis an. Auch ausgefallene Sonderanfertigungen aus Seide oder mit Verzierungen aus edlen Metallen und Schmucksteinen sind möglich. Beinahe jeden Mond wandelt sich gerade die Mode der beliebten Schirme. Nebenbei tüftelt sie gerne an Schirmen mit besonderen Spielereien wie Geheimmechanismen. Einer lässt beispielsweise eine Degenklinge herausgleiten und kann als Waffe verwendet werden, ein anderer offenbart im Griff ein kleines verborgenes Fach für Dokumente.



Lathifa

So manch einer sagt aufgrund ihrer fahlen Haut, Lathifa sei sich selbst die beste Kundin. Damit liegt man nicht einmal völlig falsch, denn sie verlässt ihr Haus quasi nur bei Dunkelheit oder gut geschützt durch einen ihrer Schirme. Und das mit gutem Grund, denn Lathifa trägt Lyakons Fluch in sich, sie ist eine **Vampirin**. Ursprünglich aus **Chabrar** in Corua, endete ihr gutbürgerliches Leben dort durch eine tragische Romanze mit dem falschen Liebhaber. Wiedererstanden gewöhnte sie sich zwar rasch an ihr neues Dasein, bald schon hefteten sich aber einige Weiße Ritter Culsus (vgl. *Das Spiel der Großen Häuser* S. 110 ff.) an ihre Fersen. Eine wahnwitzige Verfolgungsjagd führte sie schließlich über wirre Wege nach Mardaba, wo sie nun seit bald fünf Jahren eine neue Heimstatt gefunden hat. Ihre Verfolger hat sie abgeschüttelt und hofft zurecht, dass niemand sie unter der gnadenlosen Sonne des Südens vermutet. Durch die Zeit auf der Flucht ist Lathifa extrem vorsichtig geworden und tut alles, um nicht erneut aufzufliegen. So stillt sie ihren Blutdurst nur, wenn sie es kaum mehr aushält und dann bevorzugt an Vieh. Wenn es nicht anders geht, nährt sie sich von Arbeitern in Fuhat oder Derat, bisher ohne je die Beherrschung zu verlieren und einen von ihnen ganz auszusaugen. Dabei ist ihre enorme Willenskraft von großem Vorteil. Sie konnte sich viel ihrer alten Persönlichkeit bewahren und ist recht zufrieden in ihrer momentanen Situation. Allerdings ist ihr durchaus bewusst, dass es nicht für immer so weitergehen kann und stets grübelt sie, wie sie ihr Leben auf Dauer gestalten könnte.

Der junge Ordenskrieger **Eyal** (18 Jahre, schlaksig, übereifrig, hochmütig) verliebte sich bei einer Wachschicht im Tempel der Zweiheit in die Wäscherin **Duha** (16 Jahre, großer Schönheitsfleck im Gesicht, kränklich, zart). Diese lebt gemeinsam mit ihrer Familie in ärmlichen Verhältnissen in Derat. Dort wurde sie kürzlich nachts von Lathifa angezapft (eigentlich hatte die Vampirin es auf Duhas Bruder abgesehen) und hat sich seither mit ihrer gebrechlichen Konstitution nicht mehr gänzlich erholt. Eyal, der es vor Sehnsucht nicht aushielt zu warten, besuchte Eyal in Derat und stellte schockiert ihren Zustand fest. Dabei entdeckte er die Bissnarben und erinnerte sich argwöhnisch an eine Geschichte aus seiner Ausbildung. Besorgt studierte er Schriften in der Großen Bibliothek und ist sich mittlerweile sicher: In Mardaba geht ein Vampir um! Seine Ordensbrüder schenken dem übermütigen Jüngling aufgrund einer Beobachtung keinen Glauben und so zieht er vorerst alleine auf die Jagd. Lathifa hat von seinem Tun noch nichts bemerkt, doch würde vor Mord nicht zurückschrecken, um ihr bequemes neues Zuhause zu verteidigen.

D9: Teppichhändlerin

Sehr fern von ihrer ursprünglichen Heimat betreibt die KanThai **LanYing** (59 Jahre, haarlos mit aufwendigen Perücken, akkurat, genügsam) eine äußerst erfolgreiche Teppichknüpferei. Drei festangestellte Weberinnen und sechs Auszubildende arbeiten mit ihr in einem vierstöckigen Gebäude. Ganz unten ist ein vollgestopfter Raum für den Verkauf im und vor dem Laden, darüber schließen Arbeitsbereich, Lagerräume für Materialien und Wohnräume für die Lehrlinge sowie eine Teeküche an. Ganz oben in einem Anbau auf dem Dach liegen die bescheidenen Räume von LanYing. Ihre Mutter lehrte sie einst die Kunst des Teppichknüpfens, in Mardaba kombinierte sie das Erlernte mit scharidischen Techniken und entwickelte so ihren ganz eigenen Stil. Heute sind ihre Teppiche über Mardaba hinaus in fast allen Städten Elhaddars begehrt. Sie lässt sich aber weder hetzen noch begehrt sie eine Ausweitung des Geschäftes. Stattdessen geht sie auch weiter beharrlich ihrem Nebengeschäft nach, alte Teppiche auszubessern, selbst wenn dies deutlich weniger lukrativ als der Neuverkauf ist. Doch durch und durch geprägt von der ButsuDo Philosophie aus ihrer Heimat, schätzt sie es höher, Dinge zu reparieren als neue zu erschaffen. Demselben Prinzip folgt ihre Leidenschaft für die **Thaumatherapie** nach traditioneller kanthanischer Lehre. In ihren Räumen sammelt sie verschiedene Ingredienzien in kleinen Tiegeln und Fläschchen. In der Nachbarschaft ist sie daher als kompetente Heilerin bekannt und die Leute kommen für größere und kleinere Gebrechen zu ihr.

Einst brachte die Liebe sie bis nach Mardaba, doch ihr Ehemann **Sayed** starb vergangenes Jahr an einer seltsamen Krankheit, welche LanYing ebenfalls befiel und sämtliche Haare verlieren ließ. Jedoch überstand sie im Gegensatz zu ihrem Geliebten das Martyrium. Nun macht sie sich Vorwürfe, dass sie seinen Tod nicht verhindern konnte. Oben in ihren Räumen hat sie Sayed einen Ahnenschrein gewidmet. Ihr Lehrling **Tariq** (14 Jahre, dünner Dreitagebart, abergläubisch, mitten im Stimmbruch) hat diesen kürzlich versehentlich gesehen und rätselt nun, ob seine Meisterin mit dunklen Mächten zu tun hat und ob er den Tempel darüber informieren sollte.

Die schreckliche Krankheit, welche Sayed das Leben kostete, war in Wahrheit eine Vergiftung, herbeigeführt vom konkurrierenden Teppichweber **Burhan al Mardabai** (55 Jahre, Knubbelnase, hinterlistig, Psychopath). Er stammt aus einer Familie, in der der Beruf seit Generationen weitergegeben wird und ärgert sich schon seit der Ankunft von LanYing über selbige. Ihre Teppiche finden viel mehr Anklang und würde sie mehr davon produzieren, stünde sein Geschäft vor dem sicheren Ruin. Dazu kam LanYings Ablehnung, als er dieser romantische Avancen machte. Nachdem sich Eifersucht und Neid jahrelang in sein Bewusstsein fraßen, fantasierte er sogar, dass LinYang und Sayed ihm aktiv schaden wollten. Kurzentschlossen setzte er einen lang vorbereiteten Plan um und vergiftete die beiden mit einem alchemischen Thallium-Präparat. LanYings Überleben wertete er als Zeichen, dass sie sich ihm doch noch hingeben wird. Da dies noch nicht geschehen ist, überlegt er, wie er ihrem Unwillen begegnen soll.



D10: Alchimist (Resephatons Laden der Lösungen)

Am Rand des Viertel der Dirhem findet man im Erdgeschoss eines Eckhauses, ein kleines Alchimiegeschäft, wo der Valianer **Philosir Resephaton** (38 Jahre, dürr, aufbrausend, gottesfürchtig) und seine chryseiische Frau **Iomilka** (32 Jahre, schusselig, gutherzig, ein Auge erblindet) allerlei alchimische Dienste anbieten. Gegen das richtige Geld erhält man verschiedenste fertige Tränke, Tinkturen und Toniken, kann sich aber auch auf Wunsch Mittel zusammenbrauen oder analysieren lassen. Die einzige Grenze liegt bei Giften und anderen Bestellungen, die aktiven Schaden verursachen, hiermit möchten die beiden in der Herstellung nichts zu tun haben, egal wie viel Geld ihnen geboten wird. Hinter dem kleinen, zugestellten Verkaufsraum befindet sich die eigentliche alchimische Werkstatt, ein größerer und äußerst ordentlicher Raum voller Gerätschaften. Das Inhaberpaar wohnt im ersten Stock des Gebäudes.

Lucungarvu

Über die höheren Lagen im Osten der Stadt, zwischen der großen Straße und den Villen am Kraterrand erstreckt sich ein gediegener Stadtteil mit vielen Wohnhäusern und gehobeneren Gaststätten. Zwischen vielen Flachbauten im scharidischen Stil ragen noch einige Häuser auf, denen man ihren Ursprung in der imperialen Zeit deutlich ansieht. Unverkennbar ist dies beim alten Theater, das direkt in die Hänge eingelassen einen Blickfang mit beeindruckender Kulisse bietet. Noch etwas weiter oben besuchen täglich Hunderte die heißen Becken vom Badehaus *Ormuts Lebensquell*.

In Lucungarvu wohnen vor allem Menschen, die im Leben hart gearbeitet oder einfach Glück hatten und so an genügend Geld für eine Bleibe in dieser Lage gekommen sind. Verdiente Soldaten, Händlerinnen, Kapitäne, Magierinnen und so weiter. Da es im Verhältnis zum Rest Mardabas nur wenige Märkte oder Geschäfte gibt, ist es ruhiger als in den anderen Gassen. Die Straßenverkäufer sind hier weniger aufdringlich und kennen ihre Kunden sowie die Stellen, an denen sie geduldet sind. Sklaven sorgen dafür, dass die recht großzügigen Wege sauber sind und die Aufzüge in Betrieb gehalten werden.

Der Name Lucungarvu ist Maralinga für Steinfruchthain und stammt von einem Olivenwäldchen, das sich einst über große Teile des Fuhat erstreckte. Doch schon lange ist es abgeholzt und nur wenige Bäume kauern sich in eine Nische der Kraterwand, als ob sie von der Zeit vergessen wurden. Kaum jemand kennt die Bedeutung des Wortes in der altvalianischen Sprache, geschweige denn den Zusammenhang zu den Olivenbäumen.

L1: Steinfruchthain

Der Steinfruchthain ist sprichwörtlich steinalt. Schon die ersten Siedler fanden Olivenbäume, die sich über die Hänge des Kraters erstrecken. Von diesem ursprünglichen Hain ist heute jedoch nur noch ein kleiner Rest im Osten des Kraters übriggeblieben. Er besteht aus knorrigen Bäumen, die halbtot, ja fast versteinert wirken und nur noch Oliven mit nahezu keinem Fleisch mehr hervorbringen.

Verborgen im Hain hinter zwei besonders wulstigen Bäumen führt ein schmaler Tunnel durch die Kraterwand zum Osthang und endet dort unter einem verschiebbaren Stein. Der **Geheimgang** ist nur wenigen bekannt, die kein Interesse daran haben, dass sich dies ändert. Am Eingang in das winzige Wäldchen ist eine marmorne Statue in scheinbar inniger Umarmung mit einem der Bäume. Das Holz hat den kompletten Sockel sowie große Teile der Figur überwallt. Mit etwas Fantasie kann man dennoch einen bärtigen Mann mit nacktem, muskulösem Oberkörper auf einer Art Fisch reiten sehen. Kundige erkennen ihn sofort als Nothuns.

Die meisten Mardabi ignorieren den Hain, viele, die sich ihm schonmal genähert haben, fürchten ihn. Denn instinktiv fühlen sich die meisten unwohl, berichten von aufgestellten Nackenhaaren, bedrohlichem Knacken und gar bösartigen Fratzen in der Borke. Manche sagen hier gehe ein Geist um, andere meinen Nothuns selbst würde den Hain schützen.

Die Wahrheit liegt irgendwo dazwischen. Der Hain wird tatsächlich von einem mächtigen **Naturgeist** bewohnt. Er ist eins mit den Olivenbäumen und sein Schicksal auf ewig mit ihnen verwoben. Dass es ihm über Jahrhunderte gelang, das letzte Refugium vor den gierigen Äxten der Menschen zu schützen, verdankt er vor allem einem gewieften Trick:



Vor langer Zeit ließ er einen der Bäume über die **Nothunsstatue** wachsen, genauso, dass sie noch würdevoll aussah. Die Menschen, insbesondere die Valianer, deuteten dies als Zeichen, dachten der Hain wäre Nothuns heilig und verschonten ihn daraufhin. Die List ging voll auf. Dass die Statue zu diesem Zeitpunkt schon lange nicht mehr geweiht war, bemerkten sie nicht. Andernfalls wäre es dem Hüter des Hains vermutlich gar nicht möglich gewesen, sie auf diese Weise einzubeziehen. Nothuns selbst aber betrachtete die List mit verschmitzter Anerkennung und ließ ihn gewähren.

Heute entzündet sich an der Statue ein neuer Konflikt. Radikale Anhänger des Din Dulahi, allen voran die **Söhne der Wüstenrose** sehen im Steinfruchthain einen Ansatzpunkt, um die Reste der valianischen Kultur endgültig aus „ihrer" Stadt zu kehren. Erneut könnte sich daher die ungewöhnliche Allianz zwischen Naturgeist und Nothunsgläubigen bilden. Oder letzten Endes eines der letzten Relikte aus der Zeit vor den Menschen im Fuhat aus selbigem verschwinden.

L2: Tempelschule

Unterhalb des Tempels befindet sich ein frisch verputzter und geweißter Bau im scharidischen Stil. Renoviert und auf vier Stockwerke ausgebaut, erstrahlt die Tempelschule so mehr denn je. Unter der strengen Aufsicht mehrerer Lehrkräfte lernen mardabische Kinder hier vor allem Lesen, Schreiben und Rechnen, mardabische Geschichte sowie die Lehren des Din Dulahi. Für den Unterricht müssen die Eltern jährlich 10 Goldstücke bezahlen, ein fairer Betrag, verglichen mit Bildungseinrichtungen in anderen Städten. Für Familien, die sich dies dennoch nicht leisten können, stehen aus den Tempelspenden finanzierte Stipendien zur Verfügung. Allerdings gibt es jedes Jahr deutlich mehr Bewerber als verfügbare Stipendien. Einmal im Quartal kommt eine Magierin der Madrasa von den Femuorischen Inseln und testet die Schüler auf magisches Potenzial. Zeigen sie solches, haben sie gute Chancen, extra gefördert zu werden. Schulleiter ist der Priester **Hafni el-Kabir** (48 Jahre, streng, denkt zukunftsweisend, gerecht), der auch den Religionsunterricht übernimmt. Verschiedene ehemalige Schüler würden ihn gerne als Nachfolger des Hohepriesters sehen. Weitere Angestellte der Tempelschule sind:

Bachir el-Kabir (55 Jahre, Schweinenase, feuchte Aussprache, schmierig) - Mathematik und Astronomie, der Sternenbeobachter hat bei Schülerinnen den Ruf unangenehm nah zu kommen, Einzelstunden seien dringlichst zu vermeiden.

Esam (19 Jahre, dickglasige Brille, verständnisvoll, lässt Schülern viel durchgehen) - Schreiben und Lesen, hat selbst erst vor wenigen Jahren die Schule abgeschlossen und arbeitet neben seiner Lehrtätigkeit in der Bibliothek.

Tarnit Gidrubal (46 Jahre, verschleiert, detailversessen, Schwäche für ausschweifende Anekdoten) - Mardabische Geschichte und Politik, zugleich Köchin der Schule. Bastardtochter von **Zimran** (K6), durch ihre Mutter im Glauben an die Zweiheit erzogen.

Wa'bi (38 Jahre, schmerbäuchig, humorvoll, hat stets ein offenes Ohr) - Hausmeister und gute Seele der Schule, muntert die Schüler nach anstrengendem Pauken mit Scherzen oder kleinen Süßigkeiten auf. Sein Name ist eigentlich anders, aber wegen seines Ziegenbartes nennen ihn seit vielen Jahren alle nur Wa'bi (Bezeichnung für den Elhaddarischen Steinbock).



Bachir el-Kabir

L3: Waisenhaus *Maizahs Güte*

Angegliedert an die Tempelschule, allerdings (noch) nicht renoviert, ist ein dreistöckiges Waisenhaus. Obwohl etwas in die Jahre gekommen, wird das Gebäude gut in Schuss gehalten. Nicht zuletzt von Strafputztdiensten der betreuten Kinder. Vor dem Haus plätschert ein schöner kleiner Springbrunnen. In seiner Mitte steht eine marmorne Statue der Märtyrerin **Maizah Saketarik** (s. *»Maizah - Radikale Veränderung«*), nach der auch das Waisenhaus benannt ist. Ein gängiger Brauch ist es, beim Vorbeigehen eine Münze in den Brunnen zu werfen, um sich die Gunst der Götter zu sichern. Regelmäßig fischen die Kinder die Münzen heraus und dürfen sie als Taschengeld behalten. Der Betrieb des Waisenhauses selbst wird von Tempelspenden finanziert. Stolz brüstet man sich mit der Güte, wobei dennoch viele Kinder auf der Straße leben müssen.

Im Waisenhaus herrscht die strenge Erziehung des Betreiberpaares Barjis ben Rawina (40 Jahre, Augenklappe, energiegeladen, kennt hunderte Motivationssprüche) und Rabjah bint Mahmat (39 Jahre, große Zahnlücke, fürsorglich, distanzlos). Sie achten darauf, dass „ihre Kleinen“ stets auf Trab gehalten werden. Als Gegenleistung für Verpflegung und Fürsorge müssen die Kinder bei allerlei niederen Tempeldiensten helfen. Im Jugendalter wird ihnen nahegelegt, sich einen Ausbildungsplatz suchen oder sich auf einem Schiff oder der Söldnergilde andienen.

L4: Gasthaus *Das süße Spiel* (u-, v4)

Die Kakaostube ist eine recht große Vertreterin ihrer Art und wird von dem Huatlani **Chimalli** (46, sanftmütig, Stimme wie Honig, empathisch) gemeinsam mit seiner Tochter **Mazatl** (22, breites Lächeln, sehnt sich nach Nahuatlan, neugierig) betrieben. Der äußerst gemütliche, mit bunten Tüchern verhangen und von sanftem Kerzenlicht erhellte Gastraum wird während des Tages gelegentlich von Eschbah-Spielern genutzt. Mit dem Beginn des Abends füllt sich der Laden erheblich, um wechselnden Spielleuten zu lauschen, die hier fast ausschließlich romantische Balladen spielen. Teilweise werden begleitend zu der lieblichen Musik Gedichte vorgetragen. Sein beliebtestes Getränk ist mit Kardamom, Zimt, Nelken, Honig und Safran gewürzter Kakao. Manche trauen sich aber auch an original-nahuatlantisch servierten Kakao mit Chili und Salz heran. Als Speisen gibt es nur einfache Kost wie Früchte und Nüsse, so zum Beispiel Granatäpfel, Feigen und mit Mandeln oder Pistazien gefüllte Datteln. Nur wahrlich aufmerksamen Gourmets fällt auf, dass alle Speisen im Volksglauben als Aphrodisiakum dienen. Nicht zufällig ist die romantische Stube vor allem bei wohlhabenden Paaren beliebt.

Hinter all der Romantik steckt ein tragischer Hintergrund; Chimallis Frau **Citlalli** wurde vor über 20 Jahren auf den Altären der Iquibalampriesterschaft in Nahuatlan als Blumenkind geopfert (vgl. *Im Land des Mondjaguars* S. 42). Nur knapp gelang ihm mit seiner jungen Tochter die Flucht. Chimalli weiß im Grunde seines Herzens, dass er nie eine gleichwertige Liebe fühlen wird, dafür möchte er diese gerne anderen ermöglichen, auch als Würdigung von Citlalli.

Einmal im Mond wird das *Süße Spiel* Anzugspunkt für die Huatlani Mardabas. Dann überlässt er die Bühne Musikanten und Lyrikerinnen aus seiner Heimat, die teils sehnsuchtsvolle Darbietungen präsentieren. Bei typischen Gerichten, teilweise mit importierten Zutaten, wird dem Land im Westen gedacht und auch das ein oder andere politisch-kritische Gespräch geführt. Sehr aufmerksam kontrolliert Chimalli an diesen Abenden, wer Einlass verlangt und schließt im Gegensatz zu sonst einige auch recht rabiat aus. Die Angst vor Spitzeln steckt tief in seinen Knochen, nicht zuletzt, weil er ein aktives Mitglied im Netzwerk von **Yolotli** ist (H5).

L5: Heilerin

Geradezu innig schmiegt sich ein schlichtes mehrstöckige Wohnhaus an den Kraterfels. Es hat keine nach außen gerichteten Fenster, stattdessen weisen alle auf einen kleinen Innenhof. Mittig darin steht ein kleiner Brunnen, der von einer eigenen Zisterne gespeist wird. Hier lebt die alte **Talimbasa** (72 Jahre, weise, dominant, geht nur verhüllt aus dem Haus), eine angesehene Heilerin und Hexe, die sich dem Dienst an Alaman verschrieben hat und zu einer kleinen unauffälligen Gruppierung in der **Maizah** gehört (s. *»Maizah - Radikale Veränderung«*). Zu ihr kommen die Leute, um sich bei Krankheit behandeln zu lassen oder einfach einen lebenspraktischen Rat einzuholen.

Tagsüber hat sie oft junge Schülerinnen hier, die sie in der Heilkunst unterweist. Insgeheim lehrt sie den Fortgeschrittenen unter ihnen auch **Schwarze Magie** zur Selbstverteidigung.

L6: Theater

Schon bald nach der Stadtgründung errichteten die frühen Siedler auf mittlerer Höhe im Osten des Kraters ein Theater. Dazu schlugen sie Sitzränge und eine Spielfläche direkt in das dunkle Vulkangestein (Kenner bringen Kissen mit, um auch lange Stücke auf den Steinbänken zu bestehen). Später kam noch ein Gebäude hinter der Bühne dazu, in dem sich das Ensemble vorbereiten kann, Requisiten sowie Bühnenbilder aufbewahrt und künftige Auftritte geplant werden. Zwar kann sich das Theater in der Größe nicht mit den Schauspielhäusern Lidraliens oder Valians messen, aber die Lage am Rand des Vulkans mit Blick weit über die Bucht und die Sukh al Qirsh gleicht dies aus. So hat es seine Existenz seit Jahrhunderten bewahrt und immer noch wartet das Programm mit hochwertigen Auftritten auf.

Dies ist nicht zuletzt der Familie **Tarkios** zu verdanken. Seit Jahrhunderten handeln sie mit Indigo und Silber zwischen Mardaba und ihrem Stammsitz in Candranor. Auch dort als Kunstmäzene bekannt, kauften sie vor einigen Generationen das Theater auf und fördern es seitdem großzügig. Momentan ist die Situation aber kompliziert, da der ehrgeizige **Mago Tarkios** (35 Jahre, militärisch-strenges Äußeres, nüchtern, verabscheut Müßiggang) kürzlich die Familiengeschäfte in Mardaba übernommen hat. Sehr untypisch für seine Abstammung, hat er keinerlei Sinn für Kunst und würde dem Theater am liebsten direkt den Geldhahn zudrehen. Davon halten ihn momentan noch seine Mutter **Drusia** (60 Jahre, piekfein, kultiviert, beste Freundin von Thalna Vitelles) und sein Bruder **Gelon** (25 Jahre, grüner Schnurrbart, lebenslustig, begeisterter Maler) ab. Doch er hofft, schon bald seinen Stand mit guten Bilanzen genug gefestigt zu haben, um sich über diese Meinungen hinwegsetzen zu können.

Das Theater hält engen Kontakt zum nahen **Haus der hohen Stimmkünste (L7)**. Häufig treten Künstler von dort auf der großen Bühne auf.

Seit zwei Generationen gibt es neben Schauspielen, musikalischen Darbietungen und der Dichtkunst in regelmäßigen Abständen große religiöse Veranstaltungen des Din Dulahi. Hintergrund davon ist eine Auseinandersetzung des Tempels mit der Inhaberfamilie Tarkios, in welcher der Tempel dem Theater Sittenlosigkeit und Verbreitung von Alamans Teufeleien vorwarf. Diese Anklagen bezogen sich konkret auf ein provokatives Stück aus den Küstenstaaten, das von einer jungen Adeligen und ihrer Beziehung zu einem Erzdämon erzählte. Schlussendlich vermittelte der Senat nach einem längeren Konflikt folgende Einigung: Das Theater darf weiterhin selbstständig bestehen, aber durch regelmäßige Gottesdienste im Selbigen sollen die Gläubigen stets an Ormuts Größe erinnert werden. Zähneknirschend akzeptierten beide Seiten den Konflikt. Die Tarkios konnten sich aber einen weiteren Stachel aber nicht verkneifen und besetzen den Posten der Intendantin seitdem stets mit einer Frau. Momentan ist die umtriebige und lebensfrohe lidralische Bardin **Corbella Valdifiori** (35 Jahre, blonder Lockenschopf, singt stets vor sich hin, kreativ) in dieser Position. Sie ist die jüngere Schwester der Vorsteherin der Companja in Mardaba (H2) und aufgrund dieser in der Stadt gelandet. In letzter Zeit ist ihr zu wenig Schwung in der Kulturlandschaft der Stadt und sie grübelt, wie sie die Künstlerszene wieder zu neuen Taten aufstacheln kann. Brandaktuell hat sie von der Schmiererei an der Wand der Stadtwache mitbekommen und bereute es selbst, nicht auf eine solche Idee gekommen zu sein.

L7: Haus der hohen Stimmkünste

Ein weiterer Ort der Völkerverständigung und gleichsam ewiger Diskussion ist das „Haus der hohen Stimmkünste“. Von außen bilden valianische Grundmauern und Ausbesserungen im scharidischen Stil ein ziemliches Flickenwerk und lassen das dreistöckige Gebäude fast etwas heruntergekommen wirken. Im Inneren jedoch überrascht den Besucher durchaus luxuriöses, geschmackvolles Interieur. Am erinnerungswürdigsten ist der „Schwarze Salon“ genannte, große Vortragssaal. Gänzlich ausgekleidet mit Furnier aus dunklem, ikengischem Ebenholz, Sitzbänken und sogar einer Bühne aus ebenjenem, bietet er eine eindrucksvolle Kulisse für die Vorführungen. Auch die Akustik ist besonders, der Schall scheint durch das Holz geradezu verstärkt zu werden. Was genau für Bäume für den Saal verarbeitet wurden, ist ein wohlgehütetes Geheimnis der Familie Shirkoan (K4). Die weiteren Räume des Hauses dienen als Gästezimmer sowie zur Vorbereitung und Übung. Im Erdgeschoss gibt es eine kleine Küche für die Bewirtung der Ensembles.

Im Haus der hohen Stimmkünste kommen scharidische, valianische, lidralische und aus weiteren Ecken der Welt stammende Barden, Spielleute und Dichterinnen zusammen. Sie tauschen sich aus, musizieren gemeinsam und treten manchmal in kleinen Wettbewerben gegeneinander an. Da der schöne Dachgarten des Hauses häufig als Austragungsort genutzt wird, ist das Gebäude mittlerweile umringt von Gasthäusern. Diese werben damit, von ihren Dachterrassen aus den verschiedenen Darbietungen am Besten und ohne Mehrkosten lauschen zu können.

Verwalterin und gleichzeitig Mäzenin des Hauses ist die



valianische Matrone **Thalna Vitelles** (51 Jahre, in schrillen Farben gekleidet, lautes herzliches Lachen, liebt Kunst über alles, gebildet). Während sie sich vor allem um die Auswahl der Gäste und Unterhaltung derselbigen kümmert, sorgt ihr elhaddarischer Mann **Su'du ben Yusri** (38 Jahre, Eschbah-Experte, lieber im Hintergrund, gelassen) für die weltlichen Dinge. Das geerbte Familienvermögen ermöglicht Thalna viele Freiheiten und da sie selbst mit einem bescheidenen Häuschen im Lucungarvu völlig zufrieden ist, bleibt die Finanzierung des Hauses der hohen Stimmkünste gesichert. Thalna ist jedoch auch über die Kunst hinweg ein regelrechter Wirbelwind. Als große Befürworterin der Gleichberechtigung zwischen den Geschlechtern kämpft sie in vorderster Reihe, wenn es um die Unterstützung von Frauen, insbesondere Sklavinnen geht. Seit zwei Amtszeiten sogar im Senat als Adirim. Äußerst vehement und deutlich in ihren Argumenten lässt sie sich dabei von keinem Mann auf der Nase rumtanzen. Wie unlängst auch der Herrscher von Hadschar erfahren durfte (s. *»Beziehungen zu den Nachbarn«*). Selbst nicht Mutter, hat Thalna mit ihrem Mann schon drei Adoptivkinder großgezogen.

Musiker & Schauspielerinnen - Kunstschaffende Mardabas

Dauerhaft im Ensemble:

Ezmeralda Gabriacci
(24 Jahre, hübsch, fesselnde Stimme, hilfsbereit)
Ezmeralda ist Sängerin und Dichterin, besonders bekannt für dramatisch-melancholische Balladen. Sie stammt ursprünglich aus den Küstenstaaten, kam durch einen Verwandten nach Mardaba. Häufig tritt sie auch auf privaten Veranstaltungen der Oberschicht auf, wo sie ihrer Nebentätigkeit als Spionin für den Meistbietenden nachgeht.

Tabish bin Sabri
(59 Jahre, langer Bart, weitgereist, weltoffen)
Tabish ist weitgereister Musiker, der sich inzwischen in Mardaba niedergelassen hat. Er war schon in ganz Eschar, den Küstenstaaten und hat es sogar bis nach Chryseia geschafft. Begleitet von seiner Oud erzählt er von seinen Reisen und Erlebnissen und rührt dabei nicht selten das Publikum zu Tränen.

Medelka Karataukim
(35 Jahre, geheimnisvoll, herrisch, respekteinflößend)
Medelka ist eine bekannte und begnadete Schreiberin von Theaterstücken. Neue Aufführungen locken vor allem kulturbegeisterte Valianer nach Mardaba und um ihre Person ranken sich viele Gerüchte. Sie lebt die meiste Zeit sehr zurückgezogen und selbst ihre eigenen Schauspieler bekommen sie nur ab und zu bei Proben zu Gesicht, wo sie, meist aus einer Loge heraus, das Geschehen beobachtet und ab und zu scharfe Regieanweisungen gibt. Manch einer hat auch schon behauptet, ihr Erscheinungsbild würde sich von Stück zu Stück ändern, sodass die rationaleren Leute über eine Gruppe an Personen spekulieren, während so mancher fest von einer Gestaltwandlerin ausgeht.

Callandira die Rote
(41 Jahre, verführerisch, charmant, süchtig nach Extremen)
Die Valianerin gilt unangefochten als beste Schauspielerin Mardabas. Sie machte ihre Ausbildung am größten und renommiertesten Theater Candranors. Momentan hochgelobt ist sie für ihre Hauptrolle in **„Die tollkühne Tiobina"**, wo sie eine verarmte junge Adelige spielt, die sich mit Charme und Dreistigkeit bis in die höchsten Kreise der Gesellschaft schummelt. Mit ihren rubinschillernden dunkelroten Haaren, einem kleinen Schönheitsfleck auf der Nase und ihrer agilen Art wirkt Callandira deutlich jünger als sie eigentlich ist. Auch abseits der Bühne liebt sie das Spiel mit der Aufmerksamkeit: Sie flirtet leidenschaftlich, kostet Lockung und Zurückweisung gleichermaßen aus und hat sich trotz zahlreicher Affären nie lange gebunden. Ihr Ruf als Herzensbrecherin und ihre Freude daran, die prüderen Schariden zu provozieren, machen sie auf den exklusiven Festen Mardabas zu einer begehrten Gästin. Im Geheimen ist Callandira eine der führenden Anhängerinnen Tarhunas (*»Der Kult Tarhunas«*) und wurde dafür schon mit verschiedenen Zauberfähigkeiten belohnt.

Sab
(29 Jahre, wilde Haarmähne, getrieben, mitreißende Stimme)
Benannt nach dem Löwen der Wüste hat sich der ehemalige Sklave unbekannter Herkunft als scharfzüngiger Dichter einen Namen gemacht. Völlig überraschend wurde er bei der letzten Senatswahl vom Volk ganz ohne Bestechung, sondern als ehrlicher Vertreter zum **Adirim** gewählt. Noch überraschender hat er entgegen vieler Erwartungen seine Scharfzüngigkeit beibehalten und konsequent alle Bestechungen abgelehnt. Sab hat ein festes Zimmer im Haus der hohen Sangeskunst, ist aber oft in den Kneipen und Gassen der Stadt unterwegs. Dort hört er den Leuten aufmerksam zu und lässt sich von ihren Problemen, Sorgen und Sehnsüchten inspirieren, gleichzeitig nimmt er all das Leid wahr. Fieberhaft überlegt er nach einer Möglichkeit das ewige Rad der Ungleichheit zu sprengen. Und das möglichst ohne hunderte Tote…

Fahrende:

Die Kinder des Windes
Die kleine Schaustellertruppe besteht aus **Rana** (28 Jahre, Abanzzi, unscheinbar, geschickte Gauklerin), **Mateo Barbori** (22 Jahre, Lidralier, starke Bühnenpräsenz, begnadeter Stimmenimitator) und ihrem Gründer **Ghazi bin Hurya** (31 Jahre, Lyriker, rebellisch, humorvoll) zieht seit zwei Jahren durch Elhaddar und die Küstenstaaten. Sie führen kömodiantische Schauspiele auf, die auf einer Mischung aus Gauklerei und cleveren Witzen basieren und auch nicht selten Kritik

an der Obrigkeit enthalten. Diese mal mehr, mal weniger geschickt versteckten Zeilen haben die Gruppe auch schon das ein oder andere Mal zu schnellen Abreisen gezwungen.

Wael ben Mahfouz
(21 Jahre, lebensfroh, selbstbewusst, narzisstisch)
Wael ist der neuste, junge, aufgehende Stern Elhaddars. Durch sein Geschick an der Kanun und seine breite Palette an kunstvollen Liedern und Gedichten über Leben, Liebe und Glauben hat der ursprünglich aus Amarija stammende junge Mann schnell an Bekanntheit und Ruhm gewonnen und zieht, seinen Namen verbreitend, durch die Städte der Region. Begleitet wird er dabei von seiner Schwester **Laya** (17 Jahre, schüchtern, eigenbrötlerisch, gebildet), die die eigentliche Urheberin seiner Lyrik ist. Der begabte Musiker hat schnell gemerkt, dass sie seine textliche Schwäche mehr als ausgleichen kann und nutzt ihr Talent nun für seinen eigenen Ruhm und Reichtum aus.

Juma al Eschari
(? Jahre, weißer Vollbart, großväterlich, mysteriös)
Schon seit Jahren stellt Juma al Eschari die Menschen in Elhaddar vor Rätsel. Der alte Barde ist stets auf Wanderschaft und durchquert die Wüste meist alleine mit seinem schneeweißen Kamel. Scheinbar willkürlich taucht er mal in einer Stadt, mal in einer Oase auf. Seine Kleidung kombiniert Elemente von allen vier großen Nomadengruppen Eschars, der Asad, den Himjar, den Tamim und den Inaden. Selten begleitet er sich selbst mit einer Oud, meist trägt er die langen scharidischen Sajda (Oden) nur mit seiner tiefen Stimme vor. Sie sind voll weisen Gleichnissen, die seine Zuhörer zum Nachdenken bewegen und schon zu manch lebensverändernder Erkenntnis geführt haben sollen. In Wahrheit ist der Alte kein Mensch, sondern ein Samawi Ormuts, der mit seiner Kunst Rechtgläubigen Hilfestellungen gibt.



L8: Haus von Moukib ben Yazin

Dieses schmale Bürgerhaus ist im Vergleich zu den benachbarten Gebäuden etwas ausbesserungsbedürftig, überragt sie aber um ein paar Meter. Es gehört dem Fernhändler Moukib ben Yazin (42 Jahre, Holzbein, abenteuerlustig, Luftschlösser bauend), bekannt dafür, aus allem Geld machen zu können (oder zumindest zu wollen). Immer wieder hört man von völlig absurden Geschäftsideen (vgl. *»Cralomextetems Erbe«*)

Im Erdgeschoss lagert er Waren und hat sich ein gemütliches Arbeitszimmer eingerichtet. Darüber sind Wohnräume und ein Gästezimmer, das von seiner Gehilfin Nunzia (26 Jahre, großgewachsen, genervt, Organisationstalent) bewohnt wird. Nach einem weiteren Stockwerk, in dem scheinbar willkürlich Ausrüstung aus allen Gegenden der Welt aufgetürmt ist, kommt man auf eine Dachterrasse.

L9: Tasnimehs Refugium

Tasnimehs Refugium ist ein über Generationen gewachsenes Ensemble aus mehreren mehrstöckigen Gebäuden, das ihre Familie nach und nach aufgekauft, miteinander verbunden und erweitert hat. Die Bauten gruppieren sich um einen kleinen, geschützten Hof; schmale Durchgänge, Treppen und überdachte Verbindungen führen von einem Haus in das nächste. Dadurch wirkt der gesamte Komplex von außen unscheinbarer, als er tatsächlich ist. Im Inneren erschließt sich ein verwinkeltes Geflecht aus Wohnräumen, Gästezimmern, Arbeitsstuben und gemeinschaftlich genutzten Bereichen sowie kleinen Gärten. Einige Räume vermietet Tasnimehs Bruder an Durchreisende, vor allem an Zauberer, sodass im Refugium immer wieder Fremde ein- und ausgehen, ohne dass dies im Viertel besonderes Aufsehen erregt.

Tasnimeh (91 Jahre, sieht schlecht, einfühlsam, respektierte Autorität) bewohnt einen ruhigeren Teil des Refugiums und steht der verschworenen Gemeinschaft der **Zauberer des Saphirs** (*Muhalijun Azraq*) vor. Daneben lebt hier ihr jüngerer Bruder, **Amjad** (78 Jahre, erotische Ausstrahlung, lebensfroh, polygam), mit seiner neunköpfigen Familie. Amjad führt einen offenen, geselligen Haushalt und lebt mit mehreren Frauen, von denen einige deutlich jünger sind als er, sowie mit mehreren seiner Kinder unter einem Dach. Beide Geschwister wirken deutlich jünger, als ihr tatsächliches Alter vermuten lässt. Im Viertel hält sich deshalb hartnäckig das Gerücht, sie verfügten über ein Mittel, das den Alterungsprozess verlangsamt oder die Jugend bewahrt.

Tasnimeh gilt weit über ihre unmittelbare Nachbarschaft hinaus als kundige Ansprechpartnerin für ungewöhnliche magische Erscheinungen. Wer sich von Geistern verfolgt glaubt, merkwürdige Erscheinungen beobachtet oder einen Dämon beziehungsweise ein Elementarwesen hinter unerklärlichen Vorfällen vermutet, sucht mitunter ihren Rat. Besonders bewandert ist sie in der Kunst der Elementarbeschwörung. Wegen ihres schlechten Sehvermögens ist ihr Vertrauter

von besonderer Bedeutung: Ein **Mynahr** (s. *»Vogelmarkt«*) begleitet sie regelmäßig. Durch seine Augen kann Tasnimeh bei Bedarf hervorragend sehen.



Tasnimeh

Periodisch dient das Refugium als Treffpunkt der Zauberer des Saphirs. Dann werden abgelegene Räume hergerichtet, Türen geschlossen und Besucher nur noch eingeschränkt empfangen. Die Mitglieder des *Muhalijun Azraq* beraten hier über magische Phänomene, tauschen Erkenntnisse aus und verfolgen vor allem ein gemeinsames Ziel: die Suche nach Immabos Werkstatt, der sagenumwobenen Seemeisterwerkstatt. Glaubt man den Gerüchten im Viertel, beschränken sich ihre Bemühungen längst nicht mehr auf Nachforschungen und alte Überlieferungen. Angeblich haben die Zauberer von Tasnimehs Haus aus bereits einen Gang tief in den Vulkanfels treiben lassen. Ob es sich dabei um Wahrheit, Übertreibung oder bewusst genährte Spekulation handelt, weiß außerhalb des Refugiums niemand mit Sicherheit.

Die Zauberer des Saphirs

Die Muhalijun Azraq, die *Zauberer des Saphirs*, bilden in Mardaba eine kleine, verschworene Gemeinschaft von Magiern, Elementarbeschwörern und Schiffszauberern. Ihr gemeinsamer Schwerpunkt ist Zauberei, die sich auf die Elemente Wasser und Luft sowie Elementarwesen, Schutzzauber für Schiffe und die Auseinandersetzung mit den magischen Möglichkeiten der Seemeister Valians. Im Mittelpunkt steht dabei das Wirken von Immabo Nigranad, einer Seemeisterin, die früher in Mardaba gelebt und gearbeitet haben soll.

Einen besonderen Stellenwert besitzen ebenfalls die Forschungen zur Frage, ob mächtige Beschwörungen über ihre magischen Schwingungen dauerhafte Spuren hinterlassen können. Nach der sogenannten Resonanzlehre können solche Schwingungen Spuren in Gestein, Glas oder anderen Objekten bedingen und Jahrhunderte später noch erkannt werden.

Seit Generationen beschäftigt die Gemeinschaft vor allem ein Gerücht: Tief unter Mardaba soll sich eine Werkstatt der valianischen Beschwörerin Immabo Nigranad befinden. Einige Zauberer halten die *Qazim al-bahr*, die Wellenwichte (vgl. *Nihavand - Die Perle Arans*, S. 61) vor der Küste, für Nachkommen von Wasserelementaren, die Immabo einst beschwor und nicht wieder entließ. Andere widersprechen entschieden und vermuten, dass die Wesen schon vor der valianischen Besiedlung an der Küste lebten. Ebenso umstritten ist die Frage, ob die Werkstatt lediglich verschüttet oder durch Magie verborgen wurde. Angeblich haben die Zauberer von Tasnimehs Refugium aus bereits mehrere Stollen tief in den Fels treiben lassen.

In Mardaba besitzen die *Zauberer des Saphirs* einen guten Ruf, solange sie sich mit Wetterphänomenen oder dem arkanen Schutz von Schiffen befassen. Ihre Geheimniskrämerei und die Suche nach Immabos Werkstatt sorgen jedoch für Misstrauen. Besonders Sajjad el-Kabir (*»Religion in Mardaba«*), ein konservativer Priester der Zweiheit, warnt öffentlich vor ihnen. Für ihn ist bereits die Beschäftigung mit den Beschwörungen einer valianischen Seemeisterin gefährlich: Wer lange genug nach verbotener Magie grabe, werde irgendwann versucht sein, sie selbst anzuwenden. Tasnimeh weist diese Vorwürfe gelassen zurück, doch einige jüngere Mitglieder würden für einen entscheidenden Hinweis vermutlich größere Risiken eingehen und dadurch eine Konfrontation provozieren.

Eine Auswahl der Mitglieder der Gemeinschaft

Tasnimeh (91 Jahre, sieht schlecht, einfühlsam, respektierte Autorität) - Elementarbeschwörungen; Sprecherin der Gemeinschaft.

Nadschib (67 Jahre, pedantisch, skeptisch, beharrlich) - valianische Schriften und Geschichte der Zauberkunde; bezweifelt die Verbindung zwischen Immabo und den Wellenwichten.

Djamila (46 Jahre, neugierig, nüchtern, risikofreudig) - Wasser- und Wettermagie; Taucherin und Höhlenforscherin.

Gustoma (58 Jahre, wortkarg, praktisch, misstrauisch) - Thaumaturgie und Schutzmagie; lidralischer Zauberer, sichert Grabungen und konstruiert Geräte zum Aufspüren magischer Schwingungen.

Nabila (34 Jahre, ehrgeizig, scharfsinnig, ungeduldig) - Elementarbeschwörerin; ist davon überzeugt, dass die Wellenwichte einst von Immabo gerufen wurden.

Was zuletzt geschah

Vor wenigen Tagen brach ein Seitenstollen unter Tasnimehs Refugium in einen unbekannten Hohlraum ein. Seitdem dringen nachts feuchte Kälte und ein fernes, rhythmisches Klopfen aus der Tiefe herauf; zwei Arbeiter sind verschwunden, ein dritter kehrte verwirrt zurück. Die Zauberer vermuten, dass sie möglicherweise endlich einen Zugang zu einem verschütteten Bereich aus valianischer Zeit geöffnet haben. Da niemand weiß, was dort unten lauert, suchen die **Zauberer des Saphirs** nun diskret nach kampferprobten Abenteurern, die den Stollen sichern und die Vermissten finden.

L10: Badehaus Ormuts Lebensquell

Bei nahezu allen Bewohnern der Stadt beliebt ist das Badehaus „Ormuts Lebensquell“ am Ostrand des Kraters. Als altes vulkanisches Relikt sprudeln hier mehrere heiße Quellen aus dem Gestein und ergießen sich in verschiedene, über zwei Terrassen verteilte Becken. Dazwischen erhebt sich das eigentliche Badehaus, ein elegantes Kuppelgebäude aus Ziegeln und Marmor. Die Terrassen sind streng nach Geschlechtern getrennt, Mauern schützen vor unziemlichen Blicken. Neben dem für alle zugänglichen Außenbereich gibt es im Haus einige exklusive Becken und Bottiche, die gegen eine ordentliche Aufzahlung Privatsphäre bieten. Eine weitere Geldeinnahmequelle sind verschiedene Zusatzleistungen wie Dampfbäder, Massagen, Waschungen oder Barbierdienste.

Der ebenso gläubige wie geschäftstüchtige Besitzer des Badehauses **Salah ben Aswad** (45 Jahre, große blaue Augen, moralisierend, sucht rastlos nach Verbesserungen) hält es für seine ormutsgegebene Aufgabe, jedem Gläubigen Sauberkeit zu ermöglichen. Daher belässt er den Preis für ein normales Bad auf sehr niedrigem Niveau und erlässt ihn an mehreren Feiertagen sogar ganz. Gleichzeitig macht er die optionalen teuren Angebote besonders schmackhaft. Salahs neuester Coup ist ein magisch-illusionäres Badespektakel, bei dem sich Blendwerk und berauschende Düfte zu einem betörenden Gesamterlebnis vereinigen. Dafür verantwortlich ist seine frisch von der Madrasa *Musafir-al-Gharb* zurückgekehrte Tochter **Fareeha bint Salah** (25 Jahre, große blaue Augen, analytisch, besserwisserisch). Von ihrer Tätigkeit unterfordert, hat sie begonnen heimlich Notizen über spannende Kunden und ihre Gespräche oder Aussagen während der Illusion aufzuzeichnen. Was sie damit anfängt ist ihr selbst noch nicht klar, aber besser haben als brauchen. Der stolze Vater ahnt nichts von diesem Vertrauensbruch.

L11: Gasthaus *Haus des Westwinds* (u3, v3)

Das Haus des Westwindes ist mit guten Preisen und Dienstleistungen die Anlaufstelle für mittelständische Einheimische und Reisende. Über der Tür des Hauses hängt ein Schild, auf dem der Name des Hauses in allen gängigen Sprachen (Scharidisch, Vallinga, Neu-Vallinga) zu lesen ist. Tritt man durch die Türe, öffnet sich ein großer Schankraum, wo man sich an einem der Tische oder am Tresen niederlassen kann. Die Einrichtung ist schlicht gehalten und die Räumlichkeiten sauber. Auffällig ist der viele Zierrat an der Wand, von Kunstwerken über seltsame Tierknochen bis hin zu Waffen aus aller Herren Länder, alles Gegenstände die einst von Reisenden als Bezahlung oder zum Dank dagelassen wurden.Im ersten Stock befinden sich Einzel- und Gruppenzimmer, die allesamt schlicht eingerichtet und sauber sind, im zweiten Stock wohnen **Qamar bint Jahja** (42 Jahre, mütterlich, neugierig, geschwätzig) und ihren Söhnen **Badr** (22 Jahre, muskulös, laute Stimme, offenherzig) und **Ihab** (19 Jahre, schmal, guter Koch, geduldig), welche von den Einheimischen oft als „Ammi (Mutti) und die Jungs“ bezeichnet werden und das Gasthaus betreiben. Qamar kümmert sich gut und gerne um ihre Gäste und ist durch gute Kontakte in viele Teile der Stadt auch als Vermittlerin für weitere Dienste tätig, wobei sie für erfolgreiche Vermittlungen eine Provision bekommt. Badr ist vor allem im Schankraum zugegen, während Ihabs Gebiet die Küche ist, wo er meist scharidische Speisen zubereitet, ab und zu gibt es allerdings auch Rezepte aus der Heimat ehemaliger Gäste, sofern die Zutaten aufzutreiben sind.

L12: Sprachgelehrter & Vogelkundler

Sucht man nach einer Übersetzung, einem Dolmetscher oder möchte eine neue Sprache lernen, so ist man bei **Tarique el Quasim** (79 Jahre, kann reden wie ein Wasserfall, liebt Tee, neugierig) gut beraten. Trotz seines gehobenen Alters ist sein Gedächtnis hervorragend und er beherrscht alle Sprachen rund ums Meer der fünf Winde sowie Nahuatlantisch fließend.

Nichts schätzt er so sehr wie einen guten Plausch zum Tee, oder eher andersherum. Tarique lebt gemeinsam mit seinem besten Freund, dem Ornithologen **Mahmat ben Tukhmat** (72 Jahre, nuschelt, verpeilt, sehr begeisterungsfähig). Nachdem ihre Frauen verstorben waren, verbrachten sie ohnehin so viel Zeit gemeinsam, dass sie schließlich beschlossen, es sei praktischer zusammen zu wohnen. Mahmat belegt das obere Stockwerk und die Dachterasse des kleinen Hauses mit allerlei Volieren, Käfigen, Fernrohren, Federbalgen und Skeletten. Tarique hingegen hat seine Bücher, Schriften und losen Notizen überall im Rest des Hauses verteilt. Im Grunde bleibt ihnen nur sehr wenig Wohnfläche. Eine junge Haushälterin kümmert sich um alle praktischen Belange.

L13: Gasthaus *Das Teehaus des Prinzen* (u5, v5)

Ein von außen eher unauffälliges, dreistöckiges Gebäude mitten im Lucungarvu offenbart im Inneren geradezu atemberaubende Pracht: Meisterlich gesetzte Durchbrüche in den Wänden, kunstvolle Reliefs und illusorische Mosaike entfalten enorme Raumwirkung. Eine erhabene Innenausstattung versprüht Reichtum und Luxus. Mysteriös-schwere Duftstäbchendämpfe mischen sich mit dem mundwässernden Duft von Kakao und frischen Speisen. Die Eindrücke lassen sich nicht eindeutig einer Kultur zuordnen, eher scheint es eine Melange zu sein, wie sie Mardaba selbst ausmacht. Valianischer Purpur, überbordende scharidische Ornamente, fremdartige Motive von Nahuatlan sowie dem Ikengabecken, die Liste ließe sich noch lange fortsetzen.

Am Eingang erwarten Gäste zunächst einmal zwei ebenso muskulöse wie professionelle Türsteher. Hat man es an diesen vorbeigeschafft, so wird man direkt von einer Angestellten in Empfang genommen und wahlweise an einen Tisch im Schankraum oder auf die Dachterrasse geführt. Diese passt mit ihren überbordend farbenfrohen Kübelpflanzen, einer wundervollen Aussicht sowie goldverspielten Raumtrennern perfekt zum Rest des Etablissements. Hat man sich schließlich auf einem der federweichen Kissen niedergelassen und einen ersten Tee, Kaffee oder Kakao zur Begrüßung genossen, wir eine geradezu lukullische Auswahl an Speisen aufgefahren. Frisch gefangener Thunfisch mit Hummus, Ras-el-Hanout und kandierten Haselnüssen, gesottene Wachteln mit nahuatlantischer Mole, Feigenkompott mit lidralisch inspiriertes Granité-Eis, sind nur einige Beispiele der Klassiker des Hauses. Begleitend hat man die Wahl zwischen erlesenen Tees, Weinen aus einem erstaunlich breit aufgestelltem Keller und honigsüßen Fruchsäften. Abschließend kann man bei einer Wasserpfeife mit Tabak aus dem fernen Halfdal entspannt verdauen.

Alles ist so, wie es der Gründer und ehemalige Besitzer des Hauses Nyharut Hotep, von allen nur „Prinz“ genannt, aufgebaut hat. Der ehemalige Sklave arbeitete sich mit außergewöhnlichen Fähigkeiten nach ganz oben. Doch vor etwa zehn Jahren verließ er die Stadt (vgl. *Verfluchte Gier*) und übergab das Haus in die Hände der ihm vertrauten Zwillinge **Aayana** (29 Jahre, durchsetzungsfähig, perfektionistisch, verabscheut Arroganz) und **Shuku** (29 Jahre, charmant, will es allen recht machen, ohne seine Schwester von Selbstzweifeln geplagt). Wie der Prinz waren auch sie einst Sklaven aus dem Ikenga-Becken, bevor sie von Nyharut gerettet wurden und sich in seinem Haus beweisen konnten. Während Aayana die Küche leitet, kümmert sich Shuku um alle Belange der Gäste inklusive der wenigen Zimmer des Hauses.

Selbst zehn Jahre nach dem Verschwinden seines Gründers ist das Haus noch immer das luxuriöseste Gasthaus in ganz Mardaba. Nur die spielerisch-verführerische Gastfreundschaft, die niemand so beherrschte wie der Prinz selbst, ist mit seinem Fortgang eine Nuance weniger bezaubernd geworden.

Dauerhaft im Teehaus eingemietet ist **Wafiyyah bint Yaminah (33 Jahre, sandblonde Haare, messerscharfer Verstand, reizt gerne Tabus aus)**, eine bezaubernde Schleiertänzerin. Ihre Auftritte in den Gaststätten und dem Theater sind ebenso wie ihre Schönheit legendär und weit über Mardabas Grenzen bekannt. Gegen den Willen aller Traditionalisten und sehr unerwartet wurde Wafiyyah als Adirim in den Senat gewählt. Ein ganz skandalträchtiges Gerücht besagt, sie hätte vor einigen Jahren eine geheime Affäre mit **Alhusayn bin Hussein** gehabt. Nun erpresse sie den „tugendhaften Himjar“. Wobei dieser, spätestens seit ihrer Wahl in den Senat eine wirklich endgültige Lösung anstrebt...

Kürzlich eskalierte ein Besuch von eben jenem **Alhusayn ben Hussein** (K3) mit einigen befreundeten Himjarkriegern im „Prinzen“ völlig. Seinen Kumpanen zerlegten einen Teil der Einrichtung, unter anderem eine Lieblingsstatue Nyharuts. In Kombination mit widerlich-übergriffigem Verhalten gegenüber der Bediensteten reichte den Gastwirten, sie verbannten ihn auf Lebenszeit aus ihrem Hause. Alhusayn schiebt alles auf den Alkoholrausch und vor allem die verfluchte Wafiyyah, die ihn provozierte. Er versteht nicht, warum sein Geld nicht als Wiedergutmachung dient. Hassgetrieben und in seinem Ego tief gekränkt möchte er die Zwillinge wieder in die Sklaverei befördern, wo sie seiner Meinung nach „wie alle dreckigen Ikengi“ hingehören und den Prinzen selbst übernehmen.



Kraterrand

Ganz oben am Kraterrand werden die Gebäude immer großzügiger. Ausladende Dachgärten und teilweise gar Innenhöfe sind nur Beispiele für den Luxus der Anwesen. Viele entstammen noch der valianischen Zeit, schon damals sicherten sich die Reichsten die schönen Filetstücke. Manche dieser Anwesen wurden seitdem von Generation zu Generation weitervererbt. Daneben gibt es einige wenige offizielle Gebäude wie den alles überstrahlenden Ormutstempel sowie die Senatsvilla und die große Bibliothek, welche ebenfalls ganz oben ihren Platz gefunden haben. Während die meisten Gebäuden mit schmalen, in den Fels gehauenen Querstraßen verbunden sind, gibt es einzelne, die man nur über Aufzüge und Treppen erreicht. Auch hier oben löst sich das Labyrinth aus vertikalen und horizontalen Wegen daher nicht auf.

Die Bebauung reicht bis etwa 20 Meter unterhalb der Kraterkante, das letzte Stück ist selbst mit Terrassierung zu steil, um es dort etwas zu errichten. Die Häuser liegen hier rund 300 bis 350 Meter über dem Hafen. Sie bieten eine wunderbare Sicht auf die Sukh al qirsh, die Bucht und natürlich über das gesamte Gewusel der Stadt. Nicht wenigen der Ansässigen steigt diese Aussicht zu Kopfe, zunehmend verlieren sie den Bezug zum Alltag und zum Leben in der „Unterstadt“. Kaum jemand, der kein konkretes Anliegen, wie einen Tempelbesuch, hat, verirrt sich freiwillig nach hier oben. Selbst für Personen mit krimineller Energie ist der Kraterrand nicht sonderlich attraktiv. Fast alle hier leisten sich eigene Wächter und setzen oft zusätzlich auf magische Absicherung und scharfe Hunde. Es ist daher oft ruhig hier oben, zumindest so ruhig, wie es sein kann, wenn der ganze Lärm der Stadt empor schallt. Die Luft ist nicht ganz so stickig wie in den engen Gassen und über allem liegt das Gefühl von Erhabenheit.

K1. Tempel der Zweiheit (Tempel des flammenden Gestirns; *Masdschid taf Alajmujtah*)

Über der Stadt, zentral im oberen Ring der Bebauung, thront der prächtige *Masdschid taf Alajmujtah* („Tempel des flammenden Gestirns“). Von der Großen Straße führt ein mächtiger, von zwei Ochsen betriebener Aufzug bis nach oben hinauf. Dort lädt schon der Vorhof mit perfekten geometrischen Mosaik-Mustern von Sternbildern zum Staunen und Verweilen ein. An Feiertagen ist der Hof gefüllt mit Menschenmassen, oft sind es so viele, dass sie auf die benachbarten oder darunter gelegenen Straßen und Gassen ausweichen müssen.

Das eigentliche Gebäude ist halb in den Berg hineingebaut. Es besteht aus rotem Sandstein und hebt sich so gut vom schwarzen Gestein des Kraters ab. Die Architektur orientiert sich ebenfalls an Sternkonstellationen und ist äußerst verschnörkelt. Ein mächtiges Eingangstor aus Messing öffnet sich stets zum Sonnenaufgang und wird zum Sonnenuntergang geschlossen. Im Inneren gibt es mehrere geradezu verschwenderisch mit Ornamenten aus edlen Steinen und Metallen verzierte Gebets-, Meditations- und Aufenthaltsräume. Auch die ganze Inneneinrichtung ist exakt astronomisch ausgerichtet. Dazu sind gleich mehrere **Sternenbeobachter** angestellt. Im hinteren Teil führen die labyrinthartig angeordneten Zimmer schließlich zum innersten Heiligtum:

Ein **ewiges Feuer** in Form eines Lavateiches. Dieser befindet sich am Grund einer gänzlich mit Goldplatten ausgekleideten Kammer. Verschlungene Bilder sind in das Gold ziseliert und werden teilweise von rot-glühenden Edelsteinen ergänzt.



Sie stellen verschiedene Mythen des Din Dulahi dar. Darunter Geschichten über verschiedene Samawi sowie die legendäre Missionierung Eschars durch die Araner und Schabbar, Fürst von Nansur (vgl. *Die Pyramiden von Eschar* S.19).

Die oberste Platte erinnert an das **starke Erdbeben** im Jahr 2056 nL, das unter anderem den Tempel stark in Mitleidenschaft zog. Doch statt zu verzagen bauten die Gläubigen ihn, inspiriert von **Lunah bint Talima**, einer Stukkateurin wieder auf - prächtiger als zuvor. Obwohl sie ihre Kinder und ihren Mann beim Beben verlor, zögerte Lunah nicht, die Arbeit im einsturzgefährdeten Tempel aufzunehmen. Getreu des Mottos "Wenn du dir hilfst, helfen dir die Götter". Tragischerweise kostete der herzhafte Einsatz auch ihr Leben, als sie im letzten baufälligen Abschnitt verschüttet wurde.

Kurz darauf brachte ein Himjarnomade eine außergewöhnliche **Sandrose** aus der Wüste mit. In der einen Seite des etwa 50 cm durchmessenden Brockens ist mit etwas Fantasie ein Gesicht zu erkennen. Schnell waren sich die Gläubigen einig, dass es sich um das Antlitz Lunahs handelt und Ormut den Stein als Geschenk aus dem Himmel geschickt hat. Man dankte den Göttern ausgiebig für die Reliquie.



Noch heute ist **Lunahs Sandrose** mitten im großen Altarraum des Tempels auf einem kunstvollen Sockel präsentiert. Neben dem ewigen Feuer ist sie der wichtigste Anzugspunkt des Tempels. Es heißt, wer die Rose berührt, wird von der Tatkraft Lunahs ergriffen und kann so selbst schwierigste Lebensphasen überstehen.

So verwundert es kaum, dass der Tempel eine der wichtigsten Pilgerstätten Elhaddars ist und jedes Jahr von abertausenden Gläubigen aufgesucht wird. Dazu tut die üppige Pracht ihr Übriges, nicht wenige Pilger schwärmen nach ihrem Besuch, es sei das schönste Götterhaus, welches sie je zu Gesicht bekamen.

K2. Senatsvilla

Das politische Herz Mardabas schlägt in einem altehrwürdigen valianischen Prunkbau, der von dem berühmten Architekten **Waddah bin Sakhr** (s. *»Derat«*) renoviert und umgebaut wurde. Als aufwändigste Änderung ließ er eine große Glaskuppel im Dach einsetzen. Zudem ist die Fassade neu verputzt und mit Ornamenten sowie mehreren Statuen wichtiger Senatoren und Senatorinnen der Vergangenheit verziert worden. So vereint die Villa nun heute beide Architekturstile und repräsentiert als Sinnbild die Stadt.

Auch im Inneren setzt sich dieser Stil fort und neben alten Mosaiken sorgen neue Schmuckborten, bunte Motivteppiche und weiterer Zierrat für eine angemessene Atmosphäre. Der Hauptsaal ist mit einem kunstvollen Mosaik aus schwarzem und weißem Marmor ausgelegt, 21 bequeme, rundum verteilte Sessel bieten den Adirim Platz. Neben den Senatssitzungen finden hier Empfänge, offizielle Festlichkeiten und wichtige Anhörungen statt. In mehreren, mit magischer Unterstützung abhörsicher gemachten Nebenräumen lassen sich auch brisante Gespräche führen. Allerlei Annehmlichkeiten, wie ein begrünter Innenhof, ein Zimmer mit Fußbad sowie eine Küche samt Angestellter lassen den Adirim sogar mehrtägige Senatssitzungen erträglich werden. Dafür sorgt auch die Verwalterin **Velaria Gidrubal** (50 Jahre, notorische Nörglerin, zupackend, verschwiegen), welche mit einigen Sklaven die Villa in Schuss hält.

Einige wichtige Adirim

-**Alhusayn ben Hussein** (K3) - konservatier Viehhändler mit Himjarwurzeln

-**Najm ad Din** (H7) - ruchloser Neureicher, verdient gut am Drogenhandel

-**Sab** (L7) - scharfzüngiger Dichter, der für das Volk spricht

-**Thalna Vitelles** (L7) - Matrone mit reichem valianischen Erbe, Kämpferin für Gleichberechtigung

-**Hiketas Leokos** (K9) - Fernhändler mit großen Plänen

-**Aquil ben Abu al Khayr** (*»Bauwerke im Umlang«*) - Leuchtturmwärter mit dunklem Geheimnis

-**Mago Tarkios** (L6) - Spross einer mächtigen Dynastie, verachtet Kunst

-**Tuana Shirkoan** (K4) - ambitionierte Holzhändlerin

-**Wafiyyah bint Yaminah** (L13) - ebenso verführerische, wie provokante Schleiertänzerin

K3. Villa von Alhusayn ben Hussein

Eines der wenigen Gebäude ganz oben in der Stadt, das keinerlei Spuren valianischer Architektur aufweist, ist die Villa von **Alhusayn ben Hussein al-mai (**. Als jüngster Sohn eines Himjar-Anführers geboren, entschied sich Alusayn in seiner Jugend der Wüste den Rücken zu kehren und etablierte sich innerhalb weniger Jahre als wichtigster Viehhändler Mardabas. Dabei profitierte er enorm von den Kontakten seiner Herkunft. Auch in seinen Ansichten war er stets näher an den Traditionen der Himjar, sodass ihm vieles in Mardaba viel zu progressiv und „fremdländisch“ ist.

Es verwunderte nur wenige, dass er sich vor einigen Jahren mit seinem erheblichen Reichtum eine alte Villa oben im Krater erwarb, dem Erdboden gleich machen ließ und darauf ein Gebäude völlig in scharidischem Stil errichten ließ. Der dreistöckige Bau hat an allen Ecken ein elegant-schlankes Türmchen mit spitz zulaufendem Dach und in der Mitte eine runde Kuppel. Der Eingang wird flankiert von zwei Statuen sich aufbäumender Rösser, eine Hommage an die Pferde der Himjar. Auch im Inneren finden sich viele Verweise auf seine Herkunft, darunter eine Menge Tiertrophäen. Viele von ihnen hat Alhusayn selbst erlegt. Als passionierter Jäger reitet er regelmäßig mit seinen Verwandten aus oder begleitet befreundete Himjarstämmen auf die Hatz. So erweitert er auch seine Handelskontakte.

Politisch ist der Adirim wichtigster und aggressivster Vertreter der scharidischen Traditionalisten, die den Städtebund und vieles an selbigem als frevlerisch gegenüber des Din Dulahi betrachten. So ist der Viehhändler auch Mitbegründer des geheimen Bundes der Söhne der Wüstenrose (s. *»Söhne der Wüstenrose«*), dessen Mitglieder sich unregelmäßig in seiner Villa zusammenfinden. Obwohl er mit seinen Ansichten in Mardaba keine große Basis hinter sich weiß, ist Alhusayn sehr guter Dinge. Denn der Priester **Sajjad el-Kabir**, welchen er großzügig gefördert hat, ist auf bestem Wege, neuer Hohepriesters Mardabas zu werden.

Die guten Aussichten werden Alhusayn lediglich dadurch getrübt, dass er noch immer keine Erben gezeugt hat. Es scheint geradezu ein Fluch auf seiner Familienplanung zu liegen. Er war schon zweimal verheiratet, doch wurde ihm die erste Frau von einer Krankheit und die zweite durch einen regelrechten Skandal genommen: Vor knapp einem Jahr wurde ihm aus vertrauenswürdiger Quelle zugetragen, dass seine Frau **Kirja** eine Affäre mit dem Dichter **Sab** (L7) hat. Obwohl sie seine vehementen Nachfragen leugnete, schickte Alhysayn sie in die Wüste zu Verwandten, wo man kurz darauf gar nichts mehr von ihr hörte. Tatsächlich fand Kirja in Sabs Worten Trost und Zuflucht, sie erinnerten sie an ihre Heimat, die Wüste und so freundete sie sich mit dem Poeten an. Aber über die Freundschaft hinaus verband die beiden nichts. Sab, zuvor schon scharfer Kritiker Alhsayns wurde dadurch zu seinem erbitterten Feind.

Alhusayn hingegen ist mit zunehmendem Nachdruck der Suche nach einer treuen, gläubigen, fügsamen und zeugungsfähigen Gattin. Er ist sich nämlich sicher, dass nicht seine eigenen Lenden das Problem der Kinderlosigkeit sind.

K4: Palast der Familie Shirkoan

Der ansehnliche Palast der **Familie Shirkoan** befindet sich seit Generationen in Familienbesitz. Die Shirkoans verdanken ihren Wohlstand dem Handel mit Tropenhölzern aus **Nahuatlan** und dem **Ikenga-Becken** sowie ihrer Möbeltischlerei. Das zeigt sich überall im Haus. Türen, Wandverkleidungen, Truhen und Möbel bestehen aus kostbaren Hölzern in dunklen, rötlichen und goldbraunen Farbtönen. Scharidische Ornamentik verbindet sich mit gegenständlichen Motiven: Vögel, Raubkatzen und Schlangen tauchen immer wieder in Schnitzereien und Intarsien auf.

Besonders eindrucksvoll ist der Innenhof mit seinen gedrechselten Säulen aus dunklem Tropenholz. Auch der repräsentative Speiseraum, in dem Gäste und Geschäftspartner empfangen werden, ist reich mit Holz ausgestattet. Seine Wandverkleidungen tragen aufwendige Intarsien, die Urwaldvögel zwischen dichtem Blattwerk und einen Leoparden zeigen. Trotz des sichtbaren Reichtums wirkt die Gestaltung des Palastes weniger prunkvoll als warm, gepflegt und handwerklich hervorragend gearbeitet. Hinter den repräsentativen Räumen liegen die privaten Gemächer der Familie.

Tuana Shirkoan (42 Jahre, herrisch, geschäftstüchtig, kinderlieb) führt Familie und Handelshaus seit dem Tod ihres Mannes **Faizal**, der vor einigen Jahren nach schwerer Krankheit starb. Tuana ist groß gewachsen, hat tiefschwarze Haut und schwarze Locken. Ihre Vorfahren kamen als Sklaven aus dem **Ikenga-Becken** nach Mardaba, kauften sich frei und brachten es über mehrere Generationen zu beträchtlichem Wohlstand.



Tuana Shirkoan

Tuana gehört zu den wenigen Frauen im **Senat Mardabas** und ist ein einflussreiches Mitglied der **westlichen Fernhändlergilde**. Bevor Faizal erkrankte, war sie als Gesandte in **Taomeferá** tätig. Einzelne konservative Schariden feinden sie aufgrund ihrer Stellung und ihres Geschlechts an, was sie jedoch nicht von ihrem selbstbewussten Auftreten und ihren politischen wie geschäftlichen Zielen abbringt.

Ihre beiden Kinder sind mit **12** und **14 Jahren** noch zu jung, um Verantwortung im Familienunternehmen zu übernehmen. Tuana beginnt dennoch bereits, sie mit dem Geschäft vertraut zu machen. Sie sollen Holzarten unterscheiden, bei ausgewählten Gesprächen zuhören und lernen, wie der Handel der Familie funktioniert. Im Palast leben außerdem Bedienstete und einige Angestellte des Handelshauses, darunter Schreiber und Verwalter.

Die Shirkoans besitzen mehrere Handelsschiffe. Ihr größtes ist die **Faizal**, die Tuana nach ihrem verstorbenen Mann benennen ließ. Das Schiff steuert regelmäßig das **Ikenga-Becken** an, wo wertvolle Hölzer eingekauft und nach Mardaba gebracht werden. Ein Schwerpunkt des Familiengeschäfts liegt auf Materialien, die für Bau, Ausstattung und Instandhaltung von Schiffen benötigt werden.

Seit einiger Zeit beschäftigt Tuana ein Gerücht über das sogenannte **Ixamé-Holz**, das ausschließlich in den tiefen Dschungeln der **Feuerinseln** wachsen soll. Seeleute und Händler beschreiben es als dunkelrotbraunes, fein gemasertes Holz, das frisch geschlagen ungewöhnlich leicht zu bearbeiten ist, nach einiger Zeit jedoch stark aushärtet. Besonders begehrt wäre es für den Schiffbau: Es soll sich unter Belastung leicht biegen, ohne zu splittern, und gegenüber Salzwasser sowie holzfressendem Meeresgetier außergewöhnlich widerstandsfähig sein. Sein harziger Saft soll kleinere Risse beinahe von selbst verschließen.

Tuana besitzt bislang nur kleine Proben unbekannter Herkunft und widersprüchliche Berichte. Deshalb plant sie eine **Expedition** zu den Feuerinseln. Die Teilnehmer sollen die Bäume finden, ihren Standort bestimmen, Holzproben entnehmen und prüfen, ob die behaupteten Eigenschaften tatsächlich zutreffen. Erst danach will Tuana entscheiden, ob sich ein regelmäßiger Handel aufbauen lässt. Gelingt dies, könnte das *Ixamé-Holz* zu einem besonders wertvollen neuen Standbein der Familie Shirkoan werden und deren Stellung in Mardaba festigen.

K5: Gasthaus *Am Abgrund* (u-, v5)

In seinem Lokal am Kraterrand serviert **Abbas ben Umar** (38 Jahre, Gourmet, unsympathisch, geizig) Spezialitäten verschiedener Küchen für die gehobene Bevölkerung. Statt einer ausgewählten Speisekarte wird jeden Abend ein Menü für alle serviert, welches sich täglich ändert. Will man in den Genuss eines dieser Menüs kommen, muss im Voraus bei den Türstehern **Samuele** (23 Jahre, einäugig, Lidralier, muskulös) und **Omer** (32 Jahre, modebewusst, scharfsinnig, versiert mit Wurfmessern) bezahlen und wird auch nur mit entsprechender Kleidung und Sauberkeit eingelassen. Im Inneren kümmern sich die Bediensteten **Iasmina** (19 Jahre, gute Tänzerin, opiumabhängig) und **Wisal** (15 Jahre, blass, pedantisch, kühl) um das leibliche Wohl. Für musikalische Unterhaltung sorgen wechselnde Künstler, häufig ist **Ezmeralda Gabriacci** (24 Jahre, hübsch, fesselnde Stimme, hilfsbereit, L7) engagiert. Schlafmöglichkeiten gibt es keine.

Gerüchteweise soll Abbas außerhalb der normalen Öffnungszeiten auch hochexklusive Dinner veranstalten, bei welchen unübliche, teils sadistische Speisen kredenzt werden. Berichtet wir von am Stück verspeisten Vögeln bis hin zu lebendig servierten Tieren, wobei manche sogar vom Verzehr von Menschen sprechen. Allerdings ist es quasi unmöglich, diese Gerüchte zu bestätigen, da ein Beiwohnen an diesen Veranstaltungen nur durch persönliche Einladung von Abbas möglich ist und zwischen den Anwesenden durch Masken höchste Anonymität herrscht.

K6: Palast der Familie Gidrubal

Der größte Palast Mardabas ist seit über tausend Jahren im Besitz der Familie Gidrubal. Stolz können sie auf Inschriften und Urkunden verweisen, die diese Geschichte lückenlos bezeugen. Zusammengehalten von einer mächtigen Außenmauer und Verbindungsgängen bilden gleich mehrere große Gebäude ganz im Westen der Stadt den Palast. Die Architektur ist klar imperial und hält sich mit Zierelementen wie Säulen und Bögen nicht zurück. Das Haupthaus umfasst fünf oberirdische Stockwerke und selbst das Gesindehaus wäre für andere bereits eine kleine Villa. Sogar eine mittelgroße Gartenanlage findet auf dem Anwesen Platz, bestens gepflegt von dem Gärtnersklaven **Serdian** (33 Jahre, Schuldsklave, experimentiert mit nahuatlantischem Gemüse, findig).

Doch liegt über all dem ein Hauch von Vergänglichkeit, deutlich merkt man, wie der Zahn der Zeit an den dunklen Steinen nagt, Flechten haben bereits viele Flächen erobert und manche Dächer wurden seit Jahren nicht von Vogelexkrementen befreit. Die altehrwürdige Pracht schmälert dies nur geringfügig, denn nichts kann davon ablenken, welche unglaubliche Summen Geld hier hinein geflossen sein müssen.

Es verwundert kaum, dass es in einer verbreiteten Anekdote über den Reichtum der Familie heißt, einst habe ein Gidrubal demonstrativ einen Schuldschein eines mächtigen Gläubigers vor dessen Augen in einem Feuer aus Zimtstangen verbrannt. Nicht nur verzichtete er so spöttisch auf die Rückzahlung des Geldes, er tat es in dem er eines der teuersten Gewürze als Brennholz benutzt.

Auch im Inneren herrschen Protz und Prunk. Über die Jahrhunderte haben sich unter anderem diverse Kunstwerke angesammelt, so dass fast alle Wände mit Gemälden und Wandteppichen behangen oder von Statuen verstellt sind.

Eine Besonderheit bietet zudem der Keller, dort befindet sich ein großer Andachtsraum für die Baales Valianes. Wobei der Begriff maßlos untertreibt, denn stellt der Saal doch so manche Kapelle Valians in den Schatten. Jeder Gottheit ist eine Nische mit eigener Statue gewidmet. Eine weitere Nische ist frei, dort wurde einst Tarhuna gehuldigt, aber nach ihrem Bedeutungsverlust, wurde die Statue irgendwann fortgeräumt. Nothuns ist ein eigener Altar und ein meisterhaft bemaltes Altartuch gewidmet. Zu großen Feiertagen finden sich im Andachtsraum der Gidrubals viele der Baales Valianes Gläubigen zusammen.

Einst brachte der Handel mit alchimischen Ingredienzien wie Alaun und Vitriol von Sabsusa (s. *»Alabastersee«*) die Gidrubals zu ihrem Reichtum. Später diversifizierte sich ihr Geschäft und mittlerweile kommen die Haupteinnahmen aus Immobilien und Mitbeteiligungen bei mehreren Handelsgesellschaften. Jedoch ist es kein Geheimnis, dass das Familienvermögen nur noch ein Bruchteil von einst ist. Nicht mal mehr für die Bestechung zu seinem Sitz im Senat hat es letztes Mal gereicht, eine Peinlichkeit!

Der Patriarch der Familie **Zimran Gidrubal** (91 Jahre, Goldgebiss, stolz, traditionsbewusst) verdrängt die Geldsorgen beharrlich. Und das obwohl er mit seinem ausschweifenden Lebensstil alles andere als unschuldig an der Situation ist. Unter anderem zahlt er hohe Summen an seine vielen Kinder, das jüngste ist gerade mal 4 Jahre alt und stammt von seiner vierten Frau **Kheira** (27 Jahre, bildschön, feinsinnig, Affäre mit Farrah (D7)). Zu den Nachkommen aus den vier Ehen kommen mehrere uneheliche Sprösslinge. Nicht ohne Stolz behauptet Zimran gelegentlich, er könne mit seinen Abkömmlingen locker alle 21 Sitze des Senats belegen. Im Palast sind hingegen nur noch wenige der Kinder. Nicht zuletzt, weil der sowieso schon charakterstarke und aufbrausende Vater mit zunehmendem Alter immer ätzender und sonderlicher wurde. Ein großes Rätsel betrifft das Erbe. Eigentlich würde es seinem ältesten Kind zustehen **Charises** (75 Jahre, Philosophin, nihilistisch, lebt in Taomeferá), aber bei Zimran kann man sich nur sicher sein, dass er immer für eine Überraschung gut ist.

K7: Große Bibliothek

Schon von außen erstrahlt sie in prächtigem schwarzen und weißen Marmor. Hinter einem Säulengang, in dem Statuen von wichtigen Bibliothekaren und Gönnern des Hauses bewundert werden können, zieren kunstvolle Reliefs die Fassade. Gäste werden in einer großen Eingangshalle empfangen. Im Zentrum steht ein fein gearbeitetes Sphärenmodell nach aktuellen Erkenntnissen der Akademie zu Nedschef. Über gewundene Treppen in der Halle erreicht man die drei Stockwerke des Gebäudes. Dort werden Bücher, Schriftrollen, Papyri und weitere Dokumente aus verschiedenen Epochen aufbewahrt. Sogar zu Geschehnissen der imperialen Seemeisterzeit kann man hier einiges erfahren. Besonders delikate und empfindliche Schriften werden in speziellen, teilweise geheimen Stollen im Berg aufbewahrt.

Die Bibliothek ist ein herausragendes Beispiel für funktionierende Kooperation zwischen Valianern und Schariden. Mit dem Ziel möglichst viel Wissen zu sammeln, haben sich in den letzten Generationen diverse Gelehrte über Glaubens- und Sittendifferenzen hinweggesetzt und zusammen an der Ausstattung der Bibliothek gearbeitet. Die Frucht davon ist eine der umfassendsten Wissenssammlungen ganz Elhaddars, wenn nicht sogar Eschars. Der glückliche Fakt, dass Mardaba nie erobert wurde und keine Katastrophe oder innere Zwistigkeit je die Bibliothek schwer erschütterte, hat maßgeblich dazu beigetragen.

Als leitendes Gremium verwalten im Auftrag des Senats sechs **Wakil al-Kutub** (Hüter der Bücher) die Bibliothek. Der oberste und zugleich amtsälteste von ihnen ist der weltfremde Valianer **Theodenes** (73 Jahre, genialer Theoretiker, etwas wirr, hervorragendes Gedächtnis, außer für Namen), der sich oft mehr mit komplexen Theorien als den realen Anforderungen der Verwaltung beschäftigt. Daher haben die jüngeren Bibliothekare mehr Einfluss als gewöhnlich auf die Politik der Bibliothek.



Theodenes

Offiziell verfolgt diese eine neutrale Haltung gegenüber dem ihr vorgesetzten Senat. Es wird versucht, sich zu politischen Kontroversen bedeckt zu halten und für keine Partei Position zu beziehen. Zwei der jüngeren Bibliothekare, **Culpas** (38 Jahre, belesen, redselig, lahmes Bein) und **Batul** (25 Jahre, stammt aus Quda-Familie, brillante Rhetorikerin, nervös) sind hingegen politisch aktiv und setzen sich für eine gute Bildung aller Bürger ein.

Jedes Jahr werden einige begabte junge Absolventen aus der Tempelschule als Auszubildende in die Bibliothek aufgenommen (unter anderem der junge Tüftler **Coestin Iaskat** s. *»Lärm, Schatten und Nebel - Leben im Fuhat«*).

Manche von ihnen bleiben später, andere arbeiten als Buchhalter oder Schreiberlinge für Händler und wieder andere ziehen gar als Schriftensammler in die Welt und suchen nach Werken, um diese an die Bibliothek zu verkaufen.

Bei Bauarbeiten in der Bibliothek wurde kürzlich ein uralter Schlot in die Tiefe entdeckt. Als sich der junge Novize **Masud** (15 Jahre, eifrig, sprachbegeistert, verändert) mutig darin abseilte, konnte er seinen Augen nicht trauen: Er kam in einer kleinen Kammer aus Vulkanglas heraus, über und über bemeißelt mit fremdartigen Schriftzeichen. Auf einem flachen Tisch aufgebahrt lag eine seltsame mumifizierte Gestalt. Hager, größer als jeder Mensch, mit langgezogenem Kopf und Gliedmaßen. Unbehagen kribbelte in Masuds Bauch, die lederartigen Bandagen wirken uralt und erinnerten ihn an den Einband eines verbotenen Buches, das er in seiner Ausbildung einmal aus der Ferne sehen durfte. Die anderen Lehrlinge raunten es sei in Menschenhaut eingeschlagen. Als er sich, beflügelt von spontanem Mut, über die Mumie beugte, erlosch plötzlich seine Laterne und er spürte einen fremden Geist in seinem, dann machte alles Sinn.

Kurz darauf kehrte er wieder oben zurück und berichtete von seinem außergewöhnlichen Fund. Sein Erlebnis jedoch sparte er aus. Theodenes ließ den Schacht sofort sperren und weihte nur einige vertraute Gelehrte ein. Rasch kamen sie zu der These, dass es sich um einen Arracht handeln müsse, verloren sich dann aber in theoretischen Ergründungen. Eine weitere Expedition in die Tiefe steht noch aus.

K8: Villa Karzadim

Schon auf den ersten Blick auf die Villa Karzadim merkt man: Hier wurde konserviert, nicht erneuert. Deutlich wie an wenig anderen Stellen Mardabas spürt man hier das valianische Erbe, fast wirkt es, als ob man durch ein kleines Zeitfenster blickt. Das Gebäude umfasst vier Stockwerke und gruppiert sich um einen großzügigen Innenhof. Von außen sieht man ziegelgedeckte Flachdächer, strenge Säulengänge, geometrische Ornamente, makelloser Putz und an keiner Stelle zu viel Zier. Durch hohe Mauern, wenig Fenster und im Gegensatz zu den Nachbargebäuden geradezu schlichten Dachgärten wirkt das Gebäude kühl und wenig einladend. Neben den oberirdischen Teilen gibt es mehrere Keller, die in den Krater hinein gebaut wurden.

Seit Generationen ist die Villa im Besitz der Karzadims, einer altehrwürdigen Familie des valianischen Erbadels. Sie können ihren Stammbaum präzise bis in die Frühphase des Imperiums zurückverfolgen und es ist nicht nur ein Sprichwort, wenn man sagt, „ein Karzadim wächst stets unter dem strengen Blick seiner Ahnen auf“. Denn schon lange betätigt sich die Familie im Geheimen in der verbotenen **Nekromantie**. Die Karzadims verstehen diese als Kunst, als eine Aufgabe, der nur wenige Auserwählte gerecht werden können und die unbedingt davon bewahrt werden muss, in die falschen Hände zu gelangen und für nichtige, weltliche Zwecke missbraucht zu werden. Die Erforschung der Nekromantie ist das große Ziel der Karzadims und wichtig, um die Kontrolle darüber zu bewahren und der Heiligkeit des Tuns gerecht zu werden.



Melkart & Lokarfu Karzadim

Doch mussten sie ihre „Kunst“ stets im Untergrund ausüben, denn Nekromantie ist die einzige Magieform, welche in Valian einem kompletten Bann unterliegt (vgl. *Die Welt*, S.227 f.). Dennoch ging die Forschung lange Jahrhunderte gut und wurde mal mehr, mal weniger intensiv durchgeführt. Bis ihnen vor wenigen Generationen die Ordenskrieger Culsus gefährlich nahe kamen. Um kein unnötiges Risiko einzugehen, führten die damaligen Karzadims einen lange vorbereiteten Notfallplan aus und siedelten ihren gesamten Haushalt nach Mardaba um. Dort residierte schon seit der Hochphase des Imperiums ein Nebenzweig der Familie, schlichtweg führte man nun die Zweige zusammen. Mit aus Valian wurden die meisten Gebeine aus der Familiengruft genommen.

Momentanes Oberhaupt der Karzadims ist **Melkart** (53 Jahre, streng, rational, ruhiger Taktiker), für ihn steht seine Familie, die lebende sowie die vergangene, über allem. Gemeinsam mit seiner Frau **Vitellah** (58 Jahre, pflichtbewusst, arrogant, überheblich gegenüber Nicht-Valianern) hat er drei Töchter, die alle in der Kunst der Familie geschult werden. Während die älteste **Lhara** (24 Jahre, strebsam, intrigant, streng) sich aber eher auf weltliche Dinge versteht und **Hadrumit** (21 Jahre, verformter Schädel, zutraulich, empfindsam) durch eine leichte geistige Behinderung große Probleme mit den magischen Übungen hat, ist **Lokarfu** (17 Jahre, introvertiert, wissensdurstig, ätherisch), die jüngste der drei, gleichwohl äußerst talentiert als auch begeistert für die Nekromantie. Nicht nur ihre Eltern, auch diverse bereits verstorbene Familienmitglieder fungieren durch Rituale und Beschwörungen in der Familienkrypta als Begleiter, Lehrer und Führer.

Mehrere Sklaven halten den Haushalt am Laufen, teilweise sind sie über die Tätigkeiten der Karzadims grob eingeweiht, jedoch hat Melkart sie einem abschreckenden Ritual unterzogen, welches ihnen versicherte, er würde sie bei Verrat auch jenseits des Todes noch verfolgen. Dafür werden die Sklaven überdurchschnittlich gut, wenn auch distanziert behandelt und sind größtenteils zufrieden mit ihren exzentrischen Herrschaften.

Der Reichtum der Karzadims entstammt dem Handel mit Luxuswaren, insbesondere Myrrhe und exotischen Tieren und Genussmitteln. Dabei spielen auch entferntere Verwandte, wie Melkars Schwester **Beka**, die den Myrrhehandel am Ubulla organisiert, sowie sein Cousin **Danel**, welcher im Ikenga-Becken für die Beschaffung von exotischen Tieren und speziellen Genussmitteln für den Handel zuständig ist, eine Rolle. Insbesondere Letzterer ist in der Familie verrufen, da er seine nekromantischen Fähigkeiten auf unziemliche Weise einsetzt, was vom Rest der Familie kritisch beäugt wird.

Selbstdisziplin, Wissbegierde und Loyalität sind die wichtigsten Werte der Familie. Mittig in ihrem Wappen prangt eine Biene. Dies ist einer uralten valianischen Sage zu verdanken, laut der Bienen aus vergrabenen Kadavern schlüpfen, also den Tod transformieren. Der Spruch darunter bedeutet: “Der Tod ist nicht das Ende” in Maralinga. Obenauf sitzt ein Rabe, Tier der Weisheit, erst später hinzugefügt ist er durchaus als kleiner Seitenhieb gegen die valianische Totengöttin Culsu gedacht, deren heiliges Tier eine Krähe ist.

Die verbreitete Legende mit der Biene stammt von einem alten Missverständnis mit Mistbienen, Fliegen, die Bienen auf den ersten Blick ähnlich sehen, aber im Gegensatz zu ihnen ihre Eier auf Kadaver und Kot legen. Noch immer hält sich aber der Mythos mit den Bienen und selbst Zeidler vergraben manchmal Tierkadaver, in der Hoffnung, dass daraus neue Bienenschwärme entschlüpfen

Melkart sind in letzter Zeit vermehrt Gerüchte über die Beinmänner zu Ohren gekommen. Knochengestalten die angeblich auf Tang-überwucherten Schiffen elhaddarische Händler und Kriegsgaleeren überfallen (s. *Die Pyramiden von Eschar* S. 123). Er würde viel dafür geben, selbst einen solchen Beinmann untersuchen zu können. Ein entsprechender Auftrag über Strohmänner ist gerade in Arbeit. Noch besser wäre natürlich eine ganze Expedition um die Quelle der Untoten aufzudecken.

K9: Villa Leokos

Ein Paradebeispiel für moderne Entweihung altehrwürdig-valianischer Palastarchitektur ist die Villa der Familie Leokos. Die sowieso nicht gerade zurückhaltenden Grundbau wurde prunksüchtig mit obszönen Schmucksäulen, grellen Mosaiken und Einlegearbeiten aus Gold und Edelsteinen verunstaltet. Duftkerzen und Parfumstäbchen verströmen penetrant-plakativen „Wohlgeruch“. Alles schreit laut und deutlich „seht her, ich bin reich!“. Der Wohlstand der dieses Geschmacksverbrechen finanziert, gründet im Purpurhandel. Das momentane Familienoberhaupt **Hiketas Leokos** (54 Jahre, elitär, verschlagen, rücksichtslos) hat die Geschäftsfelder aber deutlich ausgeweitet und auf den Schiffen zurück nach Candranor transportiert er gleich eine Vielzahl von Gütern: Harte Drogen, ausgewählte Sklaven, wilde Tiere, exquisite Delikatessen... Solange es in Valian Abnehmer findet, handelt Hiketas damit. Er bildet nach außen hin ein gutes Team mit seiner Gattin **Paolina Leokos** (51 Jahre, dunkelrote Haare, stark geschminkt, intrigant, machthungrig), einer gesellschaftlich äußerst aktiven Hofdame. Angetrieben werden beide vom gesellschaftlichen Aufstieg und der Vermehrung des Reichtums. Denn erst unter Hiketas gelang der schon lange in Mardaba verwurzelten Familie der gesellschaftliche Aufstieg bis ganz an die Spitze der Stadtgemeinschaft und in den Senat. Dabei nutzte Hiketas gewissenlos alle ihm zur Verfügung stehenden Mittel, von Bestechung bis zu kleineren Betrügereien.

Der jüngste Coup der Leokos ist es, ihren Sohn **Murtadas** (34 Jahre, ambitioniert, reiselustig, leicht reizbar) zum Amt des offiziellen Abgesandten auf den Femuorischen Inseln zu verhelfen. Auch ihre beiden Zwillingstöchter **Nothura** (19 Jahre, weiße Strähne im Haar, hochfahrend, schnippisch) und **Tinit** (19 Jahre, weiße Strähne im Haar, ernsthaft, belastbar) weilen gerade auf den Femuorischen Inseln, sie durchlaufen in der dortigen Madrasa eine Ausbildung. Sobald sie zurück sind, würde Hiketas sie gerne bald so profitabel wie möglich unter die Haube bringen.

Paolina lebt ein düsteres Doppelleben, von dem ihr geschäftiger Mann nichts ahnt; sie ist **Hohepriesterin der Tarhuna** (s. *»Kult der Tarhuna«*). In ekstatischen Zeremonien opfert sie der Vulkangöttin gemeinsam mit ihren Mitstreiterinnen Blut und kostbare Gemmen. Die Hochzeitspläne von Hiketas, die die gemeinsamen Töchter betreffen, sieht sie kritisch. Lieber möchte sie sie erst einmal noch eine Weile bei sich behalten und in die Mysterien Tarhunas einweihen.



Hiketas & Paolina Leokos

Aus dem Tagebuch von Lokarfu Karzadim

Zum Glück ist es vorbei! Heute Abend verließen wir unsere ruhigen und sicheren Hallen für einen Besuch bei Adirim Hiketas Leokos und seiner Gattin Paolina. Vater bestand darauf, dass wir alle dabei waren. Es sei für die Repräsentation notwendig und sicher würde ich dabei auch etwas lernen. Ach wie gern wäre ich bei meinen Büchern geblieben. Schon die Villa Leokos war schrecklich, von Stil und Klasse, die Vater stets als valianische Eigenschaft betont, war absolut nichts zu sehen. Stattdessen übertriebene Prunksucht, egal wohin das Augen reicht. Von den übelkeitserregenden Düften ganz zu schweigen. Den Ahnen sei Dank, musste ich mich nicht übergeben.

Neben uns empfingen die Leokos' auch den jungen Hauptmann der Stadtwache, Umar ben Ja'far. Mein Sklave Kareem meinte, dass dessen überraschender beruflicher Aufstieg erst vor wenigen Wochen zu einigen Spekulationen in der Stadt geführt hatte. Umar und Hiketas schienen noch Wichtiges besprochen zu haben, kurz vor dem Essen verschwanden sie noch zu einer persönlichen Besprechung ins Nebenzimmer. Als ich in der Nähe vorbei schlenderte, hörte ich ihre erhobenen Stimmen und belauschte sie aus Versehen. Aber wer so laut redet, ist selbst Schuld! Es ging darum, dass ein gewisser Arif vom Adirim Sinan al-Hadschar beim Einsteigen in dessen Gemächer entdeckt worden war und gehindert wurde, dort bestimmte Dokumente zu drapieren. Nun soll Arif, bevor die Spur zum Auftraggeber noch verfolgt werden könne, aus der Stadt gebracht werden. Und das wohl von Umar. Für mich klang das alles seltsam, nach verschachtelten Begehren der Lebenden. Zunächst einmal behielt ich es für mich. Vielleicht erzähle ich es morgen Vater, aber vielleicht maßregelt er mich auch fürs Lauschen. Ich denke ich befrage dazu erst einmal Urgroßtante Krabula.

Naja, das Essen selbst war unspektakulär, ebenso wie alles, was Vater und Mutter mit den Leokos an Worten austauschen. Sehr viel Gerede um nicht viel. Nach dem Essen verschwand der Hauptmann Umar dann recht schnell. Allerdings erhaschte ich bei einem gelangweilten Blick aus dem Fenster den Eindruck, dass ihn wohl eine recht große Affinität mit der Herrin des Hauses verbindet. Zumindest verschmolzen die beiden in einer intimen, eng verschlungenen Umarmung. Und solch ein Umgang erscheint mir doch wahrlich unschicklich für eine geschäftliche Beziehung.

In jedem Fall bin ich froh, wieder in der kühlen Sicherheit unseres Anwesens zu sein. Und erst recht, dass mit dem Besuch nun erstmal die Pflicht für Absprachen mit den Leokos für eine ganze Weile erfüllt ist. Zumindest hoffentlich…

K10: Bordell Perlmutthaus

Weit oben im Krater, aber noch unterhalb der wahrhaft prunkvollen Paläste, findet sich ein Ort erlesenster und exklusivster Freuden - das Bordell Perlmutthaus. Von außen lässt sich an dem unauffälligen schlichten Haus von scharidischem Baustil nichts verruchtes erahnen. Über der Eingangstür ist ein Schmuckrelief aus einem perlmuttenen Ammonit eingelassen, der bei Lichteinfall in allen Farben des Regenbogens schillert. Ein Türsteher lässt nur ausgewählte Gäste in das Etablissement, beim ersten Mal braucht man eine Einladung oder Empfehlung.

Im Inneren ist die Einrichtung dezent, aber von höchster Qualität, überall finden sich Elemente aus dem schillernden Perlmutt. Ein Hauptraum mit viel weißem Marmor unterscheidet sich zunächst nicht von einem hochwertigen Gasthaus. Bunte Lichter, teils normale Öllampen, teils thaumaturgische Werke sorgen für eine mystische Stimmung. Hinter dem großen Tresen findet sich meist **M'Roa** (? Jahre, Hermaphrodit, Menschenkenner, undurchschaubar), die Besitzer*in des Hauses. M'roa ist ein hervorragender Gastgeber, lässt sich zugleich selbst nie in die Karten schauen, sogar ihre Angestellten wissen kaum etwas. Diese unterscheiden sich zunächst kaum von den Gästen, sind für Wissende aber alle an einem unterschiedlich bunten Schal zu erkennen.

Im Oberzimmer befinden sich „Spielzimmer" mit unterschiedlicher Einrichtung, auf die man sich entweder mit anderen Gästen und/oder den Angestellten zurückziehen kann. Im Untergeschoss können exklusivere Wünsche bedient werden. Man sagt, es gäbe kein Verlangen, das M'Roa nicht erfüllen kann. Für die Sicherheit sorgen Wachen unter dem Kommando der Hurriti **Kelascha** (43 Jahre, magische Schlagringe, unbeeindruckt, professionell), stets halten sich fünf von ihnen im Haus auf. Mehrere geheime Gänge im Vulkangestein ermöglichen ausgewählten Gästen das dezente Betreten und Verlassen des Gebäudes. Manch einer verschleiert seine Identität auch mit Gesichtsmasken, wie man sie sonst eher vom lidralischen Cardonale kennt. Böse Zungen behaupten in manchen Nächten könne man im Perlmutthaus eine Senatssitzung abhalten, da quasi alle Mitglieder vor Ort seien, und sie liegen damit nicht völlig daneben.



Die Außenhänge

Die flacher abfallenden Außenhänge des Fuhat sind an vielen Stellen mit **Plantagen** bepflanzt. Ein ausgeklügeltes System von Bewässerungsgräben in Kombination mit den fruchtbaren Vulkanböden ermöglicht den Anbau wärmeliebender Pflanzen. Durch den **Kuth al Ahatawia** (s. *»Hilzalam - Die Friedensbewahrerk«*) sind es mittlerweile vor allem **Drogen wie Quat und Hanf**, die am meisten Marge versprechen und entsprechend das Bild der Hänge prägen. Das lockere Geröll an selbigen ist tückisch und ohne Acht rutscht man schnell ab. Nicht zuletzt daher gibt es kaum Gebäude an den Außenhängen. Mit wenigen Ausnahmen sieht man ihnen rasch die Beanspruchung an, Risse ziehen sich durch die Bauten und alle paar Jahre stürzen sie ein. Auf den Plantagen herrscht vor allem zur Anpflanz- und Erntezeit arbeitsames Treiben. Dann rackern dutzende Sklaven und Tagelöhner, angetrieben von gnadenlosen Vorarbeitern in der brennenden Sonne.

An verschiedenen Stellen in den Hängen sind **Zisternen**, tief in den Fels des Vulkans gegraben. Verputzte Gräben leiten das wenige Regenwasser zu den Eingängen und sichern so seit Jahrhunderten die Versorgung der Stadt. Besonders eindrücklich sind die Mazimsi-Zisternen im Südwesten. Sie stammen noch aus der Zeit des valianischen Imperiums und wurden seitdem durch sorgsame Pflege instand gehalten.

Vor dem Haupttor im Westen, direkt an der Straße, hat sich über die Jahrhunderte schmutziges und lautes Gewerbe angesiedelt, das innerhalb der Stadt nicht erwünscht ist. Darunter sind Gerber, Schlachter, Steinmühlen, Ziegelbrenner, Färber und vereinzelte Schmiede. Dazu gesellen sich kleine improvisierte Hütten von Leuten, die sich in der Stadt keinen Schlafplatz leisten können. Zwischen Lärm, Gestank und Dreck sowie der harten, oft unlukrativen Plackerei sind Armut und Gewalt an der Tagesordnung. Dazu kommt die ständige Sorge, dass die Willkür des Kraters jederzeit Heim und Wirkstätte zum Einsturz bringen könnte. Selbst die Schwarze Garde traut sich nur selten hierhin. Mit einer guten Prise Zynismus hat sich der euphemistische Name **Numaab** (Himmelsreich) für den trostlosen Vorort etabliert. Kommt man über den Landweg nach Mardaba muss man aber dennoch wohl oder übel den Gestank, Lärm und Dreck Numaabs passieren.

Kontrastär zu diesem Chaos ist die andere Seite des Kraters. An den zum Meer hin gewandten Hang erstreckt sich der **Friedhof** Mardabas. Nur wenige Trauernde besuchen die Stätte der Toten und so ist sie oft der ruhigste Ort der gesamten Stadt. Am Friedhof vorbei windet sich ein schmaler Pfad, der zu den **Leuchttürmen** an der Mündung der mardabischen Bucht führt. Geradezu mystisch recken sich das schwarze und das weiße Gebäude dem Himmel entgegen. Ihre wortkargen verschlossenen Hüter tragen maßgeblich zu diesem Eindruck bei.

A1. Feigenplantage

Am westlichen Hang erstreckt sich eine Plantage mit über hundert Feigenbäumen. Sie ist das das Reich von **Habil ben Hamsal** (53 Jahre, Halbglatze, hinkt, misstrauisch). Es ist ein wohl gehütetes Familiengeheimnis, wie die Feigen mit so wenig Wasser so gut zurecht kommen. In jedem Fall bleibt es Plackerei, die durch die Steigung des Vulkans zusätzlich erschwert wird. Zur Ernte und Pflege wirbt Habil daher stets Saisonarbeiter aus **Fudasiq** an. Nicht zuletzt, weil er ihnen nicht vertraut, bietet er ihnen aber keine Unterkunft, so dass sie täglich den langen Hin- und Rückweg auf sich nehmen müssen. **Kymia** (35 Jahre, krummer Rücken, gute Beobachterin, introvertiert) eine Arbeiterin, die seit über 10 Jahre hierherkommt, hat durch Zufall den Grund für das gute Gedeihen der Plantage entdeckt: In der kleinen Zisterne der Plantage hält Habil ein **Wisrani**, ein Wasserelementar gefangen, das den Tank regelmäßig wieder mit frischem Nass auffüllt. Dank einem alten Zauberring gelang es seinen Vorfahren, beim Ableben des Elementars jedes Mal ein neues herbeizurufen. Kymia macht sich nun Gedanken, wie sie das zu ihrem Vorteil nutzen und dem harten Herren eins auswischen kann.

Um nächtliche Diebstähle zu verhindern, hat Habil zwei Nachtwächter engagiert und scharfe Hunde gekauft. Insbesondere **Imran** (21 Jahre, hager, tumb, lispelt) drückt aber gegen ein kleines Bakschisch durchaus die Augen zu, solange man nicht übertreibt.

A2: Friedhof

An den Außenhängen im Westen der Stadt führt ein kleiner Pfad zum Friedhof Mardabas. Die Hänge sind hier so gut wie möglich terrassiert. Ohne Abgrenzung beginnt der Totenacker. Zuoberst kommen scharidische Gräber. Alle mit weißen Grabplatten, heben sie sich gut vom dunklen Untergrund ab. Ansonsten zumeist schmucklos, sind sie alle mit dem Blick nach Süden hin ausgerichtet, der heiligen Richtung Ormuts (vgl. *Die Pyramiden von Eschar* S.21). Dazwischen stechen wenige Grabmäler und Mausoleen hervor, die durch den rutschigen Untergrund aber verhältnismäßig schlicht ausfallen. Kenner können die Qualität eines Grabes bereits auf den ersten Blick abschätzen: Wohlhabende können sich eine Platte aus weißem Marmor leisten, während die meisten andere mit gekalkten Steinplatten Vorlieb nehmen müssen, deren weiße Farbe mit der Zeit abblättert.

Nahe des Einganges befindet sich ein kleiner kuppelförmiger Ormutstempel, der alle paar Jahre repariert oder gar neu errichtet werden muss. Hier tut der Priester **Yusri el-Kabir** (46 Jahre, prächtiger Bart, sehnt sich nach Größerem, pragmatisch) seinen Dienst, welcher vor allem im Erteilen der letzten Weihe sowie der Seelsorge besteht. Neben wechselnden Tagelöhnern ist stets sein Gehilfe **Abbas** (30 Jahre, Albino, sehnig, scheu) an seiner Seite. Dieser wird aufgrund seiner bleichen Haut und vor allem der roten Augen als Kreatur Alamans bezeichnet und von vielen abergläubischen Stadtbewohnern gemieden und geächtet.



Abbas

Auf den unteren Terassen finden sich Gräber von Valianern und anderen Ausländern. Nach prächtigen Grabmälern sucht man hier vergeblich, die Familien, die sich solche leisten können bestatten ihre Toten entweder in ihren eigenen vier Wänden oder lassen sie nach Candranor überführen. Inmitten dieser Gräber steht eine winzige Culsukapelle, im Grunde ein kleines Mausoleum. Darauf ist über die Jahrzehnte eine alte Zypresse gewachsen und hat das ganze Mauerwerk durchwurzelt. Durch diesen glücklichen Zufall trotzt das Gebäude erfolgreich dem rutschigen Boden und kommt ohne Reparaturen aus. Hier ist die Wirkstätte der alten Culsupriesterin **Elissa** (71 Jahre, kurzsichtig, eremitisch, empathisch). Es kursiert das Gerücht, sie hätte den Posten aus Sühne für eine schwere Schuld in Candranor auf sich genommen.

Unbemerkt lockert sich am unteren Rand des Friedhofs gerade Milimeter für Milimeter die Steinplatte eines abgelegenen Grabes. Halb verschüttet kennzeichnet eine Aufschrift es als letzte Ruhestätte von **Culsazor Kirilles**, einem valianischen Spiegelmacher. Er beging in Candranor eine Serie grausamer Sexualmorde, sämtlich an jungen Tempeldienerinnen. Kurz bevor ihm Ermittler auf die Schliche kamen, setzte er sich nach Mardaba ab. Dort starb er kurz darauf einen frühen aber friedlichen Tod, ohne dass seine Mitmenschen von dem Frevel ahnten. Culsu aber verweigerte ihm den Eintritt in ihr Reich und verdammte ihn zum ewigen Unleben als grausiger Lemur (s. Dunkle Mächte S.128). So erhob er sich kürzlich, genau ein Jahr und einen Tag nach seinem Tod. Nun kann es nicht mehr lange dauern, bis er seinem steinernen Gefängnis entkommt und seinen Blutdurst stillen kann.

A3: Mazimsi-Zisternen

Am Fuße gleich mehrerer talartigen Einbuchtung im Südwesten des Kraters befinden sich die größten Zisternen Mardabas. Ihr Name kommt von den majestätischen Sonnenreihern (Mazimsi), die sich aus unerfindlichen Gründen hier gerne in großen Gruppen zur Ruhe lassen. Bei den seltenen starken Regenfällen strömt das Wasser hier Bächen gleich entlang, wird von drei großen Steinbecken aufgefangen und in unterirdischen Tanks gesammelt. Um gegen Versickerung geschützt zu sein, sind sowohl Becken als auch Tanks mit Mörtel aus Vulkanasche und Kalk versiegelt. Speziell gekrümmte Metalldeckel und Siebe lassen das Wasser in die Tanks fließen, verhindern aber zugleich Verdunstung als auch das Eindringen von Schmutz. Nur über sorgsam verriegelte Metallklappen kann man hineingelangen. Ein unterirdischer Kanal bringt das Wasser in die Unterstadt.

Die Zisternen sind wartungsintensiv und daher die Hauptwirkungsstätte der Wassermeisterin **Samira bint Ghassan** (30 Jahre, Lockenkopf, selbstbewusst, gute Anleiterin). Zum Unwillen einiger Mächtiger ist sie eine Frau. Ihr Vater Ghassan sah schlicht nicht ein, warum sein einziges Kind ihm nicht in sein Amt nachfolgen sollte und pfiff auf die Konventionen. Da ihre Arbeit unersetzbar ist, beißen die konservativen Traditionalisten der Stadt ihre Zähne zusammen. Allerdings planen manche von ihnen schon die Entlassung Samiras, sobald diese einen Nachfolger eingelernt hat. Ihr ist diese Tatsache durchaus bewusst und so hat sie vor, stattdessen eine Nachfolgerin zu wählen, auch wenn sie mit erheblichen Widerständen rechnen muss.

Neben der Wassermeisterin arbeiten hier noch fünf weitere Mitarbeiter, die darüber hinaus auch für die Wartung und Pflege weiterer kleiner privater und öffentlicher Zisternen sowie der unterirdischen Kanälen und Rohren zuständig sind. Es heißt, sie seien unbestechlich und würden eine sehr auskömmliche Bezahlung von der Stadt erhalten.

A4: Nothunsschrein und Tempel der Baales Valianis

Recht weit oben am südöstlichen Außenhang des Fuhats steht ein kleiner Zedernhain. In seiner Mitte entspringt aus einem Fels ein klarer Wasserquell. Hier erbauten die valianischen Westlandfahrer schon bei ihrer ersten Ankunft einen kleinen Nothunsschrein. Im Lauf der Zeit wuchs selbiger an und daneben wurde eine kleine Kapelle errichtet. Es ist die einzige öffentlich zugängliche Kultstätte des Baales Valianis im heutigen Mardaba. Dazu beigetragen haben der Einfluss erhebliche Geldspenden von verschiedenen valianischen Händlern. Ebenfalls nicht zu vernachlässigen ist das Wunder, dass die Quelle noch nie versiegt ist und daher einen nicht unerheblichen Teil zur Wasserversorgung beiträgt. Beim Wasser werden selbst die radikalsten Fundamentalisten zahm. Der Schrein ist eine halbreliefartige Statue Nothuns, wie er auf einem Seehorn reitet und dabei eine große gewundene Muschel als Rufhorn nutzt. Aus dem Horn entspringt die Quelle. In der danebenliegenden Kapelle gibt es kleinere Statuen aller Götter des Baales Valianes. Die Hohepriesterin **Martal** (63 Jahre, knielange Haare, trockene Alkoholikerin, wägt jedes Wort ganz genau ab, philosphisch) verwaltet die Stätte zusammen mit zwei Novizinnen und einem Novizen. Letzterer, **Purklos** (12 Jahre, Augenringe, verträumt, sensibel) hat kürzlich im Schlaf eine düstere Warnung ausgesprochen: „*Wenn die Sternbilder des Tauren und der Lamassu verschmelzen und der Träger der Fackel zum ewigen Feuer schreitet, wird der Nothunsschrein in Flammen aufgehen.*“ Seitdem rätselt Martal fieberhaft über die Weissagung und versucht zu prüfen, was dahintersteckt. Ihr Problem ist, dass die besten Sterndeuter im Tempel der Zweiheit dienen und manche Kräfte dort wären nur zu interessiert an der unheilvollen Prophezeiung.



Martal & Purklos

A5: Schlachthäuser

Blut, Fliegen, Todesschreie, die Luft geradezu starrend vor Angstschweiß - mit gutem Grund sind die Schlachthäuser vor den Toren der Stadt erbaut. In unregelmäßigen Abständen bringen Viehtreiber ihre großen Rinder-, Ziegen- oder Kamelherden über die Karawanenstraßen, dann füllen sich die Pferche vor Numaab und für einige Tage ist Hochbetrieb des Sterbens.

Am berüchtigsten und größten ist die Schlachterei von **Taflet al Mardabai**, auch als „Magnat des Todes“ oder schlicht „der Schlachter“ bekannt. Er beherrscht den Familienbetrieb mit harter Hand und presst sämtlichen anderen Schlachthäusern Schutzgeld ab. Schon früh erkannte er seine körperliche Überlegenheit und nutzte sie auf profitable Art. Mit Brutalität und Instinkt schwang er sich nach und nach zu einer bedeutenden Größe in der mardabischen Unterwelt auf (s. *»Zwischen zwei Molochen - Die organisierte Kriminalität«*). Seinen Betrieb nutzt er jedoch nicht nur als Deckmantel, noch immer schwingt er selbst Hackebeil und Schlachtermesser. Dabei scheint er erfüllt von einem geradezu extatischen Wohlempfinden. Der Komplex aus mehreren einfachen Flachbauten, viele nicht einmal ordentlich verputzt, wird von Cousins, Cousinen, Onkel und Tanten Taflets betrieben. Mal sind sie näher, mal nur sehr entfernt verwandt. Unangekündigten oder neugierigen Besuchern schlägt direkt aggressive Abneigung entgegen.

A6: Gerber

Inmitten des trostlosen Numaab betreibt die mardabische Großfamilie **Tarkios** seit einigen Generationen eine rentable Gerberei. Einst ein Zweig der altehrwürdig-valianischen Familie (s. L6), ist heute weder vom reichen Erbe noch von Kontakten nach Candranor etwas übrig. Nur den Familiennamen trägt man voll Stolz, was immer wieder zu (teilweise spöttischen) Verwechslungen führt. Auf einem Innenhof zwischen drei flachen Wohn- und Arbeitsgebäuden gibt es mehrere Gruben und Holzbottiche, von denen bestialischer Gestank ausgeht. Dort gerben die Tarkios in harter körperlicher Arbeit Häute, meist vom Schlachtvieh der Nachbarn.

Neben der herkömmlichen Gerbung mit Urin und Rinden haben sich die Tarkios auf die Herstellung von Korduanleder spezialisiert. Dabei wird die Haut von Schafen und Ziegen mit Gerber-Sumach, einer Pflanze die sogar im kargen Umland Mardabas vorkommt und deren Früchte von den Tarkios gesammelt werden. Das Ergebnis ist hochwertiges, feinnarbiges Leder, das bei Buchbindern, Täschern und Schuhmachern beliebt ist. Insbesondere für ihr schwarzes Korduan sind die Tarkios sogar über Mardaba hinaus bekannt, das Rezept ist ein wohlgehütetes Geheimnis.

In jüngster Zeit leidet die Familie jedoch zunehmend unter den Schikanen von Taflet, dem Schlächter. Obwohl sie schon lange Schutzgeld zahlen, verlangt der Gierschlund immer mehr und auch seine Schergen werden immer dreister. Die Schwarze Garde ist in Numaab keine große Hilfe, spätestens wenn sie wieder weg sind, beginnt die Tortur von neuem. Verzweifelt sucht die Matriarchin **Najoua Tarkios** (71 Jahre, geht an Krücken, misstrauisch, lässt sich schwer beeindrucken) daher nach unkonventionelleren Wegen, dem Problem Herrin zu werden. Insbesondere macht sie sich Sorgen um ihre unbändige Enkelin **Rayuna** (15 Jahre, unbändige Neugier, Wirbelwind, Klassenbeste in der Tempelschule) sowie ihren hitzköpfigen Sohn **Gelon** (42 Jahre, vernarbte Arme, Betriebsleiter, ausgeprägter Gerechtigkeitssinn).

A7: Urinsammler & L14: Wahrsager

Oft schlurft eine oft eine klobige, vollkommen verschleierte Gestalt in fleckigen Gewändern und mit einer schwer beladenen Schubkarre durch die Gassen Mardabas. Bis auf unwissende Fremde weichen ihr nach Möglichkeit alle aus, denn sie verströmt einen beißenden Geruch nach Pisse.

Niemand weiß, wie **Qishakh** (45 Jahre, androgyn, janusköpfig, hat viel erlebt) unter den Gewändern aussieht. Die Leute sind sich nicht einmal sicher, ob sich eine Frau oder ein Mann darunter verbirgt, der Stimme nach zu urteilen tendieren sie zu ersterem. Doch selbst unverschleiert wäre das bei Qishakhs androgynem, von Verätzungen und Narben entstelltem Gesicht schwer zu sagen. Einst als junger Sklave kastriert, interessiert ihn selbst das auch herzlich wenig.

Seine tägliche Route führt Qishak zu den öffentlichen Latrinen, zu Gasthäusern, Villen und größeren Einrichtungen wie der Hafenfestung. Dort holt er in Amphoren aufgefangenen Urin ab, füllt ihn in größere Behälter um und beliefert damit Gerber und Färber sowie weitere Gewerbe, die den Harnstoff weiterverarbeiten.

Dabei wird Qishak quasi von allen ignoriert, kaum jemand würdigt der seltsamen Figur einen zweiten Blick. Dies macht er sich zu Nutze, sammelt nicht nur Pisse, sondern auch das Gerede in den Gassen, Gespräche in Hauseingängen, Unterhaltungen auf Latrinen, kurz die Gerüchte Mardabas. Mit einem hervorragenden Gedächtnis ausgestattet, merkt er sich selbst kleine Details.

Schon längst ist die Arbeit zu anstrengend für eine einzelne Person, daher heuert Qishak Straßenkinder als Helfer an. Vor allem jene, die ganz am Rand der Gesellschaft stehen, die selbst von ihresgleichen ausgestoßen wurden und ganz wie Qishak ignoriert und übersehen werden. Er bietet ihnen für die schmutzige Arbeit einen erstaunlich guten Lohn. Als „**Pisskinder**“ verspottet, sammeln auch sie neben Urin Gerüchte und tragen diese an Qishak weiter, welcher für interessante Gerüchte einige Münzen extra zahlt. Selbst wenn die Jugendlichen irgendwann anderen Tätigkeiten nachgehen,

bleiben sie Qishak meist treu und versorgen ihn weiterhin mit aktuellem Tratsch. Die meisten von ihnen halten Qishak für einen liebenswerten Sonderling, dessen einziges Vergnügen ebenjenes Gerede ist.

Niemand ahnt, dass hinter Qishak deutlich mehr als der einfach gestrickte Urinsammler steckt, ja er mit den Gerüchten deutlich mehr Geld als mit dem Urin macht.

Von Qishaks Hütte, die sich nah an den Hang des Kraters duckt, führt ein geheimer Tunnel zum Wohnturm (L14) des Wahrsagers **Shagob el Trayum** („der Vielsichtige“). Er ist die andere Facette von Qishak: ein untersetzter Mann mit dicker Klappbrille, einem Backenbart, knolliger Nase und einem hohen, schwarzen Turban, der so mit Edelsteinen geschmückt ist, dass sie Sternbildern gleichen. Bei dem Turban handelt es sich um ein magisches Artefakt, welches den Träger ähnlich dem Zauber Blendwerk tarnen kann. Geübte Stimmverstellung tut das Übrige, um die Täuschung perfekt zu machen.

Als der exzentrische, nachtaktive Astrologe verkauft Qishak die Gerüchte gewinnbringend, clever verpackt in Form von Sternendeutungen. Einige Kunden ahnen, dass mehr als astrologische Fertigkeiten hinter den erstaunlich detaillierten Wahrsagungen stecken müssen. Aber absolut niemand bringt dabei den exzentrischen Wahrsager in Verbindung mit der tumben Gestalt, die in den Straßen Pisse sammelt. Shagobs Präzision und Kenntnis, insbesondere über Mitbürger haben sich herumgesprochen und viele suchen ihn genau dafür auf. In einem geheimen Kellerraum pflegt Shagob zudem ein großes Archiv mit all den Gerüchten. Seine Intention dahinter ist rätselhaft. Eines der ehemaligen Pisskinder arbeitet auf einen Hinweis von Qishak hin als Diener bei dem Astrologen und macht vor allem Besorgungen.



Qishak



Bauwerke im Umland

Leuchttürme

(1+2 auf der Umgebungskarte)

Bei Einfahrt in die mardabische Bucht bilden der weiße (1) und der schwarze (2) Leuchtturm einen bildgewaltigen Kontrast. Jeweils 35 Meter hoch, unterscheiden sich die Gebäude nicht nur in der Farbe. Das südliche ist trutzig und entstammt noch imperialer Zeit. Über Jahrhunderte ist das dunkle Mauerwerk angelaufen und somit wahrhaftig nahezu schwarz. Es ragt auf sechseckiger Grundfläche nahezu senkrecht nach oben und wird von wehrhafte Zinnen gekrönt. Der eineiige Zwilling des Baus wurde von einer Flutwelle zerstört. Heute erhebt sich dort ein deutlich grazilerer, runder Turm. Seine Wände werden immer wieder von hohen eleganten Fenstern durchbrochen und verlaufen spitz zu einem Zwiebeldach. Ganz in scharidischer Manier ist er verputzt und wird regelmäßig geweißelt, so dass er in der Sonne geradezu strahlt.

Beide Türme haben im obersten Stockwerk große, umlaufende Öffnungen, durch die die Leuchtsignale dringen können. Diese entstehen mittels einer komplexen Konstruktion aus Spiegeln und thaumaturgischen Lampen. Durch diese Lichter regeln sie die Einfahrt in den Hafen und warnen (zumindest in der Theorie) vor Feinden.

Das Amt des **Turmwärters** ist überaus angesehen, benötigt neben nautischen Kenntnissen auch thaumaturgisches Geschick sowie gute Augen und Koordinationsvermögen. Nur den besten Absolventinnen der **Madrasa** *Musafir-al-Gharb* steht diese Karriere offen. Momentan sind der weise Lidralier **Huando Certosar** (70 Jahre, magisches Glasauge, respekteinflößend, scharfsinnig) und der undurchsichtige **Aquil ben Abu al Khayr** (61 Jahre, Adlernase, getrieben von Wissensdurst, rücksichtslos) die zwei hohen Wärter. Dabei hütet Huando den schwarzen Turm und Aquil den weißen. Letzterer ist nebenher auch einer der Adirim des Senats und baut im Geheimen einen Zirkel von Alamans-Anhängern auf (s. *»Die Jünger Blavvthes«*). Mittlerweile übernimmt daher der junge, vor Talent sprühende Geselle **Shihab** (31 Jahre, gutaussehend, strebt nach höherem,) oft seine Aufgaben.

Die verschworene Gemeinschaft der Leuchtturmwärter hat es über die Jahrhunderte bestens geschafft sich einen mysterienumrankten Ruf aufzubauen. Fast alles ist dramatisiert und die Grenze von notwendigem Ritus zu Effekthascherei verschwimmt. Dies beginnt bei der Kleidung der Wärter, sämtlich genau halbiert schwarz und weiß, setzt sich in der Ausrüstung der Hellebarden-bewehrten Leibwächter fort und erstreckt sich bis zur schlicht-eleganten Inneneinrichtung. Dazu kommen magische Spielereien wie Türen, die sich alleine öffnen und gekühlte Räume. Alte rätselhafte Traditionen, wie eine absolute Schweigepflicht für Novizen in den ersten drei Jahren tun das Übrige.

Kein Wunder also, dass die wildesten Gerüchte über die Leuchttürme und ihre Wärter in Mardaba kursieren. Unter anderem wird hartnäckig behauptet, unter dem weißen Turm sei ein alter Folterkerker aus Seemeisterzeiten. Und tatsächlich ist unter selbigem eine uralte Höhle mit Verbindung zum Meer. Früher hat sie besonderen Gefangenen Platz geboten, die an den Fels festgekettet wurden und dann von dem steigenden Wasser der Flut umspült wurden. Geheimnisumwoben ist ebenfalls, ob diese Praxis wirklich schon seit dem Verfall des Turmes eingestellt wurde.

Im Falle eines Angriffes kann man die Lagune durch eine massive Metallkette verriegeln, die zwischen den zwei Leuchttürmen gespannt wird und somit ein Eindringen komplett verhindert. Dafür befinden sich in den Kellergewölben massive Winden, die von je einem Dutzend Männern gedreht werden müssen.





Quasr Talwa

(5 auf der Umgebungskarte)

Ursprünglich errichteten die Westlandfahrer auf der Insel südlich Mardabas einen wehrhaften Turm als zusätzlich Verteidigung und tauften ihn schlicht **Nothunsturm**. Nach und nach wurde er zu einer Bastion erweitert und schließlich in **Quasr Talwa** (Sonnenfeste) umbenannt. Als Brücke zwischen den Religionen konnten sich so die Schariden auf Ormut als himmlischen Beschützer berufen, während die Valianer den Sonnen- und Herrschaftsgott Tin geehrt sahen.

Die Anlage besteht aus mehreren vorgelagerten Bauwerken mit Katapulten und Ballisten, die stets gut gewartet werden. Hinzu kommt eine Hafenanlage, in der Schiffe der mardabischen Militärflotte unterkommen können. Außerdem verfügt die Festung über zwei Werften. Zwar werden die meisten Schiffe der Flotte mittlerweile auf den femuorischen Inseln gebaut, doch hat es sich als praktisch erwiesen, auch vor Ort Reparaturen durchführen zu können. Zudem sind die hiesigen Schiffsbauer stolz auf ihre Tradition und behaupten, dass die stärksten Schiffe der Flotte noch immer hier vom Stapel laufen.

Quasr Talwa kann eine Besatzung von maximal 500 Seesoldaten aufnehmen. Im Normalfall ist sie jedoch deutlich geringer besetzt und beherbergt zwischen 20 und 100 Mann.

Kommandeur ist **Namhid Gidrubal** (60 Jahre, zäh, diszipliniert, spartanisch) Bastardsohn von **Zimran Gidrubal** (K6) und einer Sklavin. Er gilt als korrekter, geradezu falkenartiger Befehlshaber. Bei seinen Männern ist er populär, geradezu ein Held.

Vor 40 Jahren gelang ihm in einer wagemutigen Kommandoaktion ein wichtiger Schlag gegen Piraten (s. *»Wichtige Ereignisse der Vergangenheit«*). Zudem gesteht er sich keinerlei Luxus zu, sondern lebt wie ein gewöhnlicher Soldat. Damit bildet er gewissermaßen das Gegenstück zu **Waqar al Mardabai**, dem Befehlshaber der Hafenfeste (B2).Diesem ist er nominell, wenn auch nicht hinsichtlich der tatsächlichen Macht, gleichgestellt. Immer wieder kommt es zwischen ihnen zu Reibereien. Namhid hält mit seiner Meinung selten hinter dem Berg, was ihn auch für den Senat zu einem schwierigen Gegenüber macht. Obwohl mehrere Parteien versucht haben, ihn für sich zu gewinnen, lässt er sich selbst von seiner eigenen Familie nicht vereinnahmen und geht konsequent den Weg, den er für die Stadt am besten hält. Schon mehrere mächtige Entscheidungsträger haben im Nachhinein seine Ernennung bereut.

Mehrere Schreine auf **Quasr Talwa** erinnern an frühere Kriegshelden. In Gedenken an diese pflegen die Soldaten regelmäßig brüderliche Gelage und Rituale der Einheit. Damit wird auch verhindert, dass die unterschiedliche Herkunft der Soldaten innerhalb der Truppe zu einem Thema wird. Bemerkenswerterweise ähneln sie damit ihren erklärten Feinden, den Piraten.

v





Cralomextetems Erbe

Der Jahreswechsel in Mardaba steht unmittelbar bevor. Die Vorbereitungen für das anstehende Fest des Hilal eth-Tayr al-Atir sind abgeschlossen und Massen an Pilgern lassen die sowieso schon engen Gassen regelrecht überquellen. Schariden aus dem Inland staunen ob der nahuatlantischen Kakaohäuser und der altehrwürdigen Gebäude aus imperialer Zeit. Die Sonne brennt unerbittlich vom Himmel hinab und erhitzt die Gemüter, so dass kleinere Reibereien unausweichlich sind. Abseits des Trubels, im Schatten des Kraters redet ein alter Kauz unentwegt auf einen Schubkarrenjungen ein: „Ich sag es dir, ich sehe es wenn ich in den Himmel blicke! So kurz vor dem neuen Jahr und doch strahlt Ormuts Auge stark wie eh. Zu jedem Mittagsgebet merke ich es - das kommende Jahr steht im Zeichen der Sonne. Auch die Vögel auf dem Vogelmarkt zwitschern es Tag für Tag. Eine gute Ernte ist gewiss, über das Wasser werden große Reichtümer kommen und alte Schätze wieder im Tageslicht erstrahlen. Auch dir ist Ormuts Segen gewiss." Der Junge erwidert entnervt: *„Ja ja, aber bis das passiert, brauche ich trotzdem noch jeden Danik, tut mir Leid, du bekommst dein Quat nicht noch günstiger."* Dann, gerade als er sich umdreht, überschlägt sich die Stimme des Alte aufgeregt: „*Sieh dort, ein Phönix!*"

Generelles

Bei **Cralomextetems Erbe** handelt es sich um ein Entdeckungsabenteuer, das die Gruppe in eine über 1000 Jahre alte nahuatlantische Ruine unter Wasser führt. Das Abenteuer ist für hohe Grade konzipiert. Die Gruppe sollte fähig sein zu schwimmen, Zauber oder Artefakte, die das Atmen unter Wasser ermöglichen, sind äußerst hilfreich. Für Gelehrte, magiekundige Charaktere und insbesondere Huatlani, Druiden sowie Elementarbeschwörer kann das Abenteuer eine herausragende Erfahrung werden.

Zusammenfassung

Nach einem stimmungsvollen Einstieg beim scharidischen Neujahrsfest gelangen die Abenteurer durch einen Aushang an **Moukib ben Yazin**, ihren Auftraggeber, der mehr über einen sonderbaren, magischen Gegenstand herausfinden will. Wie sich bald herausstellt, ist es das **Bruchstück** einer versunkenen nahuatlantischen **Schwimmenden Insel**. Mit diesen riesigen Konstrukten nahmen die Huatlani vor fast 1200 Jahren Elhaddar ein und bedrohten das valianische Imperium. Nach Recherchen und Vorbereitungen in Mardaba kann die Gruppe auf eine kurze Seereise zum Zielort, der Inselkette Sabsusa südöstlich von Mardaba, aufbrechen.

Kern des Abenteuers ist die Entdeckung der versunkenen

Schwimmenden Insel, dabei haben die Abenteurer große Freiheiten und können über verschiedene Relikte Geschichte und Funktionsweise der Insel kennenlernen. Das Abenteuer ist sehr frei gestaltet, es bleibt der Gruppe überlassen, wie sie nach der Erkundung mit der Insel verfährt. Viele Szenen wie der Einstieg mit dem Neujahrsfest, zusätzliche Akteure und Gefahren auf dem Weg lassen sich modular nutzen. Die Spielleitung kann daraus das passende Abenteuer Erlebnis für ihre Gruppe zusammenstellen.

Abenteuerdaten

Grade: 20-30, hängt stark von der Gruppenkonstellation ab

Schauplätze

Die versunkene Insel – Die ehemals Schwimmende Insel, deren Ruine nahe Samsah verkeilt liegt

Haus von Moukib ben Yazin – Das Haus des Auftraggebers, der immer wieder einmal ein sonderbares Abenteuer plant

Die Große Bibliothek – Anlaufstelle für allerlei hilfreiche Informationen und Kontaktort zu vielleicht zentralen Figuren

Denkmal des nahuatlantischen Fernhandels – Ein wirklich altes Wahrzeichen der nahuatlantischen Handelsbeziehungen

Dramatis Personae

Asliraf – Fischer, dem ein sonderbarer Fang ins Netz ging

Atia – Magierin und Gelehrte, die ein besonderes Geheimnis hat und wirklich großer Macht nahe kommen könnte

Moukib – Händler und Auftraggeber der Gruppe, dem ein besonderer magischer Gegenstand in den Besitz gelangt ist

Xiuhcoatl - Nahuatlantischer Spion, der bald finden könnte was er sucht

Heiliger Vogel am Feiertag

Dieser Abschnitt ist als kleiner atmosphärischer Einstieg gedacht, der unter anderem einen ersten Hinweis auf die nahuatlantische Geschichte der Stadt geben kann, welche im Abenteuer zu tragen kommt. Man kann den Einstieg allerdings auch problemlos überspringen und direkt mit dem Aushang von Moukib beginnen.

Während des Neujahrsfests, bei dem unter anderem der Phönix geehrt wird, lässt sich ein besonderer Vogel am Himmel erkennen. Anders als der Großteil der Stadt es zu sehen glaubt, handelt es sich bei dem erblickten Tier jedoch nicht um einen **Phönix**, sondern einen **nahuatlantischen Sonnenadler**. Dieser war bis zum Zeitalter der Iquibalam das heilige Tier des Sonnengottes Nahuahauquih, bis ihm diese Rolle aberkannt wurde. Die Anwesenheit des Sonnenadlers ist damit auch ein Verweis auf jenes alte Zeitalter, aus dem die **Schwimmende Insel** stammt. Die Abenteurer können sogar eine Feder des legendären Vogels finden und später verwenden, um einen Hinweis für die Wiederherstellung der Insel zu erhalten.

Das Fest

Der Jahreswechsel im scharidischen Kalender steht mit dem Neumond im Flusspferdmond (Draugmond in Vesternesse) bevor. Die seit zwei Wochen Alkohol und Fleisch fastenden Din-Dhulahi-Gläubigen feiern mit dem **Hilal eth-Tayr al-Atir** d.h. *Neumond des Lichtvogels* das Ende des Jahres und ehren den **Phönix als Boten Ormuts**, der nach ihrer Vorstellung den Menschen das Feuer brachte (vgl. *Die Pyramiden von Eschar*, S.52).

Aufgrund der vielen Pilger, die für den Feiertag den wunderschönen **Tempel der Zweiheit** (K1) besuchen, quillt Mardaba in dieser Zeit förmlich über. Nur mühsam kann man sich durch die engen Gassen bewegen, bei den Aufzügen muss man teilweise lange anstehen. Auch der Fernhandel erschlafft, da neue Schiffe zwar im Hafen ankommen und gelöscht werden, aber fast keine scharidischen Schiffe die Stadt verlassen.

Am frühen Morgen werden überall **Feuerschalen** entfacht, die Tag und Nacht hindurch brennen. Insbesondere im Dunkeln scheint es von See aus fast so, als ob der schlafende Vulkan wieder kurz vor dem Ausbruch stünde. Der Feuermeister und die Freiwilligen der Feuerwehr (s. *»Feuerwehr«*) sind höchst wachsam und bereit einzugreifen.

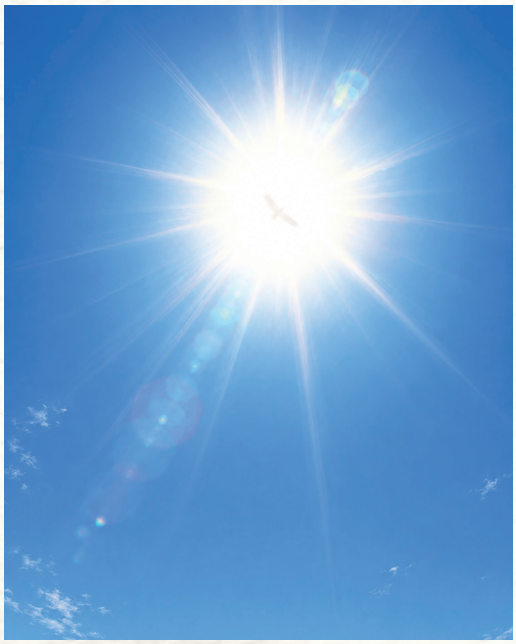
Bei der ausgelassenen Feier, die nach dem Morgengebet beginnt, wird gegessen, getrunken und getanzt. Die Abenteurer werden auch als Andersgläubige herzlich integriert und bekommen von Wildfremden Getränke und Spezereien wie die süßen Vogelnester (s. *»Speis, Trank und Drogen«*) spendiert. Vielerorts erklingt Musik, mal von Barden, mal von

begeisterten Freizeitmusikanten gespielt. Nur zu den Gebetszeiten kehrt schlagartig Ruhe in die Stadt ein und sogar der Lärm des Vogelmarktes scheint deutlich gedämpft.

Die Vogelsichtung

Gegen Ende des Mittagsgebets zerreißt plötzlich ein ehrfurchtsgebietender **Greifvogelschrei** diese Stille. Er ist in der ganzen Stadt zu hören und allerorts blicken Menschen in den wolkenlosen Himmel. Manche erspähen geblendet, direkt in der Mittagssonne einen majestätischen Phönix. Für einige wenige ist es hingegen ein riesiger Adler, dessen Federn so golden wie die Sonne selbst leuchten.

Wenn die Abenteurer selbst in den Himmel blicken, können sie mit einem erfolgreichen **EW:Wahrnehmung (Sehen)** für einen Moment den feurig leuchtenden Umriss eines Vogels genau in der Mittagssonne erblicken. Ist die Wahrnehmung sogar mit einem Malus von **–4** geglückt, so kann man einen riesenhaften, goldenen Adler erkennen, der blitzschnell über den Himmel saust. Herab trudelt eine einzelne goldene Feder, welche auf einem nahegelegenen Hausdach landet.



Mutmaßen die Abenteurer, vielleicht inspiriert von den Gläubigen, dass es sich um einen Phönix handelt, so kennen sie bei einem gelungenen **EW:Tierkunde** die Beschreibung des Phönix als etwa 1,20 m langen Wundervogel mit ebenso langer Schwanzschleppe sowie die Sagen um seine Wiedergeburt aus der Asche (vgl. *Das Bestiarium* S. 230 f.).

Hat jemand die fallende Feder entdeckt, kann man diese bergen. Falls gewünscht, können auch andere Umstehende ihrer ansichtig geworden sein, sodass sich eine kleine Jagd über Dächer, Gassen und Aufzüge Mardabas entwickelt. Sind die Abenteurer dabei erfolgreich, können sie den Fund näher betrachten:

Die Feder ist 40 cm lang und glänzt golden. Kenner können sie leicht dem Körpergefieder zuordnen und ausschließen, dass sie vom Schweif oder den Schwingen stammt. Damit ist sie definitiv deutlich zu groß, um von einem Phönix zu stammen. Legt man den Körperbau eines Adlers zu Grunde, kann man sich mit *Tierkunde* Gedanken über die Proportionen von selbigem machen. Grob geschätzt müsste eine große Schwungfeder dann mächtige zwei Meter lang sein. Für genauere Informationen braucht es allerdings einen Experten.

Falls ein **EW:Landeskunde (Nahuatlan)** oder einem Abenteurer mit gelernter *Landeskunde (Nahuatlan)* ein **EW:Tierkunde** gelingt, kann eine Verbindung zu dem goldenen Adler hergestellt werden: In Nahuatlan soll es einen gigantischen **Sonnenadler** mit golden glänzenden Federn geben, der als Inkarnation des Sonnengottes **Nahuahauquih** verehrt wird. Für Abenteuerer aus Nahuatlan entfällt der Wurf, sie können die Information sofort verknüpfen.

Birgt die Gruppe die Feder nicht, schnappt sich diese stattdessen ein Straßenkind. So kann die Spielleitung später noch einmal ein Wiedersehen einfädeln. Später auf der versunkenen Insel kann sich der Besitz der Feder als nützlich erweisen.

Fortgang des Festes

Kurz nachdem alle wie gebannt versuchen den Vogel am Himmel zu erhaschen, brandet Getuschel auf und geht in Jubelschreie über. Die Stimmung wird noch ausgelassener als zuvor und alle sind sich einige, dass dies ein Zeichen Ormuts und großartiges Omen ist. Die Phönixsichtung bestimmt für den ganzen Rest des Tages die Gespräche.

Geschichtenerzähler berichten am Nachmittag immer wieder, wie der Phönix den Menschen das Feuer als Ormuts Segen brachte und dafür mit ewigem Leben und einer magischen Stimme belohnt wurde. Mit einem **EW:Zauberkunde** kann man Aufschluss über den **betörenden Gesang des Phönix** erhalten, der wie der *Frohlockende Gesang*, aber auch wie der *Traurige Gesang* oder der *Einschläfernde Gesang* wirken kann *(Das Bestiarium,* S. 230 f*)*. Ob der gehörte Schrei diese Wirkung hatte, bleibt jedoch unklar. Zumindest scheint die Stadtbevölkerung wahrlich von einer neuen Kraft erfasst worden zu sein.

Die Feierlichkeiten halten die ganze Nacht über an. Bei Sonnenaufgang werden dann überall in eigens dafür angelegten Feuern kleine hölzerne Phönixbildnisse verbrannt. Die Menschen erneuern ihr Glaubensbekenntnis des Din Dhulahi und beginnen den Neujahrstag, das **Kan-ma-kan** („*Was geschehen ist, ist geschehen*“).

Zunächst gibt es etwas Chaos im Hafen, denn die vor Anker liegenden Schiffe werden in die Bucht gefahren, um den Gläubigen Platz für die **rituellen Waschungen** zu machen. Zu Tausenden strömen Dhulahim in das Nass und versuchen

alle einen Platz fern der Kanalisationsausläufe zu bekommen. Wer es sich leisten kann, geht gegen eine hohe Tempelspende in die warmen Becken vom Badehaus **Ormuts Lebensquell** (L10).

Im Anschluss folgen ruhige **Feiern und Gastmähler** im geschlechtergetrennten, engsten Freundeskreis, wobei gute Vorsätze für das kommende Jahr diskutiert werden (vgl. *Die Pyramiden von Eschar,* S. 52*)*. Bis auf die Waschungen ist es ein sehr ruhiger Feiertag, gerade im Kontrast zum Vortag. Andersgläubige Abenteurer müssen sich entweder selbst versorgen oder sich einen der raren Plätze in einem der nicht-scharidischen Gasthäuser der Stadt sichern, denn am Kan-ma-kan ist für alle Dhulahim kontemplativer Ruhetag.



Der Auftrag

Moukib ben Yazin al Ghanija (42 Jahre, Holzbein, abenteuerlustig, Luftschlösser bauend) ist ein Zwischenhändler für Dschungelgüter aus dem Ikengabecken, vor allem Edelhölzer, die er in Richtung Küstenstaaten weiter verschifft. In Mardaba ist er abseits seiner Handelstätigkeit als Träumer verschrien, dessen Aufträge mal seltsam, mal lästig und mal unnötig gefährlich sind und vor allem quasi nie Gewinn abwerfen.

Kürzlich führte der Zufall Moukib zum Fischerhafen, genau als der alte **Asliraf ben Adil** (s.u.) mit einem seltsamen Fang anlegte: einem **Bruchstück der versunkenen Schwimmenden Insel**. Es wurde zufällig durch die Explosion eines unterseeischen Vulkans losgesprengt und ist noch immer von der seltsamen elementaren Kraft der Insel aufgeladen (s. *»Besonderheiten der Insel«*). Über eine Zwischenstation bei Wellenwichten gelangte es schließlich bei Asliraf. Moukib hatte zwar genauso wenig Ahnung wie der Fischer, was das für ein seltsames Teil war, witterte aber instinktiv Gewinn und Abenteuer. Er kaufte dem Alten den Gegenstand ab und sicherte sich mit einem ordentlichen Bakschisch sein Schweigen. Daheim angekommen, untersuchte er seinen Neuerwerb über die kommenden Tage ausgiebig, stieß aber schnell an die Grenzen seines Wissens. Daher entschloss er sich, die Phönixsichtung als Zeichen interpretierend, nach Hilfe zu suchen.

Am Morgen des Kan-ma-kan lässt er von seiner lidralischen Gehilfin **Nunzia** (26 Jahre, großgewachsen, genervt, Organisationstalent) in verschiedenen Gasthäusern ein Schreiben aushängen, darunter auch in der Unterkunft der Abenteurer.

Sie können unter anderem anhand der Sprachvielfals auf den Aushang aufmerksam werden, denn er ist in Scharidisch, Albisch, Chryseisch, Vallinga und Neu-Vallinga verfasst. Spricht man Nunzia direkt auf den Wisch an, so kann sie keine nähere Auskunft geben, sondern nur empfehlen, morgen vorbeizukommen.

Magiekundige und weltgewandte Personen gesucht!

Ein ungewöhnlicher magischer Gegenstand ist in meinen Besitz gelangt und bedarf kundiger Begutachtung.

Eine angemessene Belohnung ist zugesichert, auch für weitere damit zusammenhängende Aufgaben. Interessierte können am Tag nach dem Kan-ma-kanbei ***Moukib ben Yazin al Ghanija*** *vorstellig werden.*

Verschwiegenheit wird vorausgesetzt.

Bei Moukib ben Yazin

Es ist ein Leichtes, sich in Mardaba nach dem Wohnort von Moukib umzuhören, der umtriebige Händler ist für seine oft etwas wahnwitzigen Geschäftsideen wohlbekannt (s.o.). Folgt man einer Wegbeschreibung, landet man im Lucangarvu vor einem schmalen, etwas heruntergekommenen Reihenhaus, das die umstehenden Gebäude überragt (L8). Ein Türklopfer in Form eines ikengischen Spechtes hängt am Portal.

Kurz nach dem Anklopfen öffnet Nunzia, die junge lidralische Assistentin, die Tür. Beladen mit einigen Dokumenten weist sie die Gruppe etwas hektisch in Richtung einer Tür im Erdgeschoss, wo sich ihr Chef aufhält.

Moukib ist ein großer, sehniger Scharide Anfang 40, der in hochwertige, aber dennoch praktische Kleidung gehüllt ist. Sein linkes Bein geht ab der Mitte des Unterschenkels in eine einfache Prothese aus Leder und Holz über und er stützt sich auf einen Gehstock. Das schmale Gesicht mit spitzem Kinn wirkt ein wenig asymmetrisch und wirr, was an einer Stichflamme liegt, die ihm jüngst eine Augenbraue und einen Teil des dunklen Haaransatzes kostete.



Moukib

In dem kleinen Arbeitszimmer mit engen Fenstern befinden sich ein Sekretär mit Stuhl sowie ein flacher Tisch, um den einige Sitzkissen verteilt sind. Stapel von Geschäftsdokumenten aus Papyrus und Pergament liegen in und auf hohen Schränken, an den Wänden hängen fremdartige Masken, Felle und ein einzelner großer Stoßzahn. Seitlich befindet sich eine kleine Feuerstelle, an der man Tee kochen kann. Die Ränder des Kamins und auch der Wand um darum zeigen Brandspuren und es liegt feiner Rauchgeruch in der Luft. Der Arbeitstisch wird gänzlich von einem großen Objekt verdeckt, das mit einer schweren Decke umwickelt ist.

Nach einer kurzen Vorstellungsrunde entschuldigt sich Moukib, dass er keinen Tee anbieten kann und deutet entschuldigend auf die Brandspuren am Kamin. Überzeugen ihn die Qualifikationen der Besucher, lässt er sie einen Schwur auf ihre Verschwiegenheit ablegen. Dies ist ihm äußerst wichtig und man sieht ihm deutlich seine Aufregung an (*Menschenkenntnis*).

Sobald alle das Versprechen abgegeben haben, erzählt er hastig und etwas unzusammenhängend, dass beim gestrigen Teekochen plötzlich eine Stichflamme aus dem Kamin geschossen kam und ihm die Brauen versenkte. Er versichert, dass daran das seltsame Ding schuld sei. Er hat nur keine Ahnung wie und warum… Beruhigt man ihn etwas und weist ihn darauf hin, dass es hilfreich sein könnte, das Objekt zu sehen, berappelt er sich etwas, hebt mit etwas Hilfe das schwere Teil auf den niedrigen Tisch und packt es aus:

Das massive Objekt ist einen knappen Meter lang, einen halben Meter breit, etwa 20 cm dick und wiegt 35 kg. Es besteht aus einer amorphen Mischung aus **schwarzer Erde, Schilf, rötlichen Schlammziegeln sowie einer Vielzahl dicker und feiner Wurzeln**, die alles durchdringen zu scheinen. Entgegen der Erwartung ist es steinhart. Seine Form entspricht grob einem Quader, allerdings ist eine der breiten Kanten von der Mitte bis zur Ecke hin stark abgetragen. Die Stelle ist mit einer dicken Schicht an Mineralpartikeln bedeckt, die an Ruß erinnern. Versucht man mit Alkohol oder durch Abschaben die Stelle zu reinigen, treten hier wieder Schilf, Holz und Schlammziegel hervor, die als zusammenhängende Masse verschmolzen zu sein scheinen.

Für Ergebnisse einer eingehenderen Untersuchung mit Fertigkeiten und Zaubern s. *»Das Bruchstück«*.



Moukib beobachtet hochinteressiert, wie die Abenteurer das Objekt untersuchen. Er selbst hat sonst kaum etwas beizutragen und kann lediglich berichten, dass er das Stück dem Fischer **Asliraf** abgekauft hat. Dieser behauptete, es irgendwo im Meer vor Mardaba aus dem Wasser gezogen zu haben. Stolz meint Moukib, er hätte direkt gespürt, dass es sich um etwas besonderes handelte und daher sofort zugeschlagen. Er sieht in dem Objekt ein Bruchstück eines größeren Gebildes und ist gewillt, eine Expedition zum Ort der Herkunft zu finanzieren. Natürlich wäre er als Besitzer des Bruchstückes am zu erwartenden Gewinn beteiligt.

Sein Auftrag ist es nun zunächst den Quader genau zu erforschen und herauszufinden, wo er herstammt. Sein Instinkt sagt ihm, in der Sache könnte man sehr viel Geld herausholen. Dafür bietet er der Gruppe einen ersten Lohn von **500 GS** und die Übernahme der Spesen. Je nachdem, wohin die Sache noch führt, versteht sich eine Aufstockung natürlich von selbst.

Recherchen

Nehmen die Abenteurer Moukibs Auftrag an, können sie an verschiedenen Stellen in der Stadt Informationen und Hilfe erhalten. Ihr Vorgehen ist dabei sehr frei und die Spielleitung sollte auf Vorschläge der Spielenden eingehen. Im Folgenden werden verschiedene gängige Anlaufstationen vorgestellt. Wichtig ist, dass die Charaktere am Ende die Existenz einer versunkenen schwimmenden Insel bei Sabsusa vermuten und gewillt sind, eine Expedition dorthin zu unternehmen. Den eindeutigsten Hinweis liefert die richtige Interaktion mit dem **Denkmal des nahuatlantischen Freihandels**.

Um dem Abenteuer zusätzliche Spannung und Komplexität zu verleihen, kann die Spielleitung **zusätzliche Akteure** einführen, die eigene Interessen haben und den Abenteurern helfen oder gegen sie agieren können. Hier können auch leicht Charaktere aus vorherigen Abenteuern oder Kampagnen integriert werden.

Das Bruchstück

Moukib gestattet den Abenteurern fast sämtliche Experimente und Studien mit dem Bruchstück. Allerdings möchte er gerne, dass es in seinem Haus bleibt und wenn überhaupt nur kleine Stücke zum Experimentieren mitgenommen werden. Nur mit viel Mühe gibt er in diesem Punkt nach. Im Folgenden sind verschiedene Untersuchungsmethoden aufgelistet:

Wasser perlt sofort an der Oberfläche ab und selbst bei Verwendung eines nassen Lappens scheint der Quader die Feuchtigkeit von sich wegzudrücken (vergleichbar, als ob man zwei gleich gepolte Magnete aneinanderführen möchte).

Kommt man dem Objekt mit der **Flamme** einer Kerze oder Fackel näher, lodert diese auf, brennt heller und spürbar heißer.

Bringt man **Erde** an den Quader, verbindet sich diese mit dem Bruchstück und härtet nach kurzer Zeit aus. Mit Mühe lässt sich auch ein Stück von dem Brocken abbrechen, das dann all die Effekte in deutlich geringerer Form aufweist.

Zauber mit Agens Erde oder Feuer werden in der direkten Umgebung (3 m) gestärkt (kräftigeres Lodern, solidere Steinwand, etc.), allerdings ohne größere regeltechnische Auswirkungen. Zauber mit Agens Wasser oder Luft haben eine leicht abgeschwächte Wirkung (vgl. *»Der Elementarruf«*).

Für die Zauber *Erdfessel* und *Erdwandlung* kann man das Material wie natürliche Erde verwenden, aber mit zusätzlichen Auswirkungen: Die *Erdfessel* bleibt auch nach dem Ende der Zauberdauer erstarrt in der neuen Position. *Erdwandlung* verwandelt zwar die schwarze Erde in Felsen, beeinflusst aber nicht die anderen Teile des Materials. Die Härte des Gemisches verändert sich nicht. *Sumpfboden* zeigt keinen Effekt, da die Masse nicht mit Wasser gesättigt werden kann und auch *Elementenwandlung* hat keine Wirkung.

Gelingt ein **PW:Zaubertalent**, kann man von dem Quader ausgehend eine Energie erspüren, die leicht in den Fingerspitzen kribbelt und die Nackenhaare aufstellt. *Erkennen von Zauberei* bestätigt mit einem Wärmegefühl, dass er magisch ist.. Mit **Erkennen der Aura** sieht man eine schwache **elementare Aura (Erde)**.

Ein **EW–4:Pflanzenkunde** verrät, dass es sich bei den verwendeten Wurzeln weder um scharidische, noch um lidralische Arten oder Pflanzen aus dem Ikengabecken handelt. Pflanzenkundige aus Nahuatlan oder solche, die schon längere Zeit dort verbracht haben, erkennen bei Erfolg, dass die Rhizome von dort stammen.

Der Fischer

Der alte Fischer **Asliraf ben Adil** (70 Jahre, gemütlich, Pfeifenliebhaber, erfahren) hat das Bruchstück an Moukib verkauft. Man findet ihn beim gemütlichen Masgouf-Essen am Rand des **Fischmarktes** (H9). Spricht man ihn auf seinen Fund an, druckst er zunächst etwas herum und behauptet, er wisse nicht, wovon sein Gegenüber spricht. Dabei ist er sehr offensichtlich irritiert und nervös. Mit *Verhören, Menschenkenntnis* und etwas Kombinationsgabe kommt schnell heraus, dass er Moukib gegen eine Zusatzzahlung versprochen hat, mit niemandem über den Fund zu sprechen. Können die Abenteurer ihn aber davon überzeugen (*Beredsamkeit*), selbst von dem Händler angeheuert worden zu sein, berichtet er ihnen von seinem Fund.

„Es war fünf Tage her. Ich wurde durch bissige Winde ziemlich aus meinem eigentlichen Fanggebiet abgetrieben und landete im Südwesten, die Inseln von Sabsusa schon im Sichtfeld. Da hörte ich plötzlich ein sonderbares Kreischen. Erschrocken erblickte ich ein seltsames Wesen. Tiefblaue Haut, Augen wie die windstille See, der Kopf wirkte wie Gischt und seine Arme und Beine schienen mit direkt mit dem Wasser zu verschmelzen. Ich sage euch, das war ein Qazim al-bahr, ein Wellenwicht. Blubbernd, ich glaub schmerzerfüllt, schob er unter großer Anstrengung dieses… Ding hinter sich her; berührte es immer nur kurz, als ob es eine bissige Schlage wäre. Der Qazim al-bahr steuerte direkt auf mich zu. Schubste mit einem letzten Stoß den Brocken an mein Boot. Ich nahm es etwas überfordert als Zeichen, warf mein Netz aus und wuchtete das Teil auf meine Dhau. Als ich nach der Anstrengung wieder aufsah, bemerkte ich, wie das Wesen leblos im Wasser trieb. Die Stelle, mit der es dem Klotz den letzten Stoß gab, warf schaumige Blasen. Dann versank es und wurde eins mit dem Meer. Naja… den Rest kennt ihr im Grunde, ich kam zurück nach Mardaba und noch bevor ich wirklich ein Fuß an Land setzen konnte, kaufte mir Moukib den Klotz schon ab. Ich nehms als Geschenk Ormuts, kann das Geld wirklich gut gebrauchen, bin gerade nämlich stolzer Uropa geworden. Jaja, so alt bin ich mittlerweile schon. Aber egal, sowas wie diesen Klotz hab ich im ganzen Leben trotzdem noch nicht gesehen.“

Tatsächlich ist der alte Fischer vor der Küste Sabsusas einem **Wellenwicht** (s. *»Immabos Werkstatt«*) begegnet. Die Wesen halten sich gerne an den wogenreichen Ufern der Inselkette auf. Doch erschütterte kürzlich das Auftauchen des Bruchstücks die kleine Gemeinschaft. Es verursachte den Elementaren bei direkter Berührung starke Schmerzen und schon die Anwesenheit in der Nähe war äußerst unangenehm.

So einigten sie sich auf einen von ihnen, der das Ding fortschaffen sollte. Leider überlebte er die erfolgreiche Tat nicht. Es ist möglich die Wellenwichte gezielt aufzusuchen, um ihnen genauere Fragen zu stellen, aber auch zufällig kann man ihnen später im Abenteuer noch begegnen (s. *»Launische Wichte!«*).

Mehr Informationen als die Geschichte hat Asliraf nicht wirklich zu bieten. Er kann lediglich noch schildern, wo in etwa seine seltsame Begegnung stattgefunden hat. Abenteurer mit *Bootfahren*, *Naturkunde* oder *Richtungssinn* können mit dieser Beschreibung zu der entsprechenden Stelle finden. Dort treffen sie garantiert auf eine kleine Gruppe Wellenwichte.

Vogelkundler & Sprachgelehrter

Hört man sich in der Stadt nach einem kompetenten Vogelkundler um, so wird man sehr früh auf **Mahmat ben Tukhmat** verwiesen. Der Alte hat einen ausgezeichneten Ruf, wenn er auch als etwas schrullig und eigen bekannt ist. Möchte man den Ornithologen nicht aufsuchen oder ist schon mit einer oberflächlicheren Antwort zufrieden, können auch verschiedene Händler auf dem **Vogelmarkt** (V5) oberflächlich nach Gutdünken der Spielleitung Wissen vermitteln.

Man findet Mahmat ben Tukhmat in seinem kleinen Haus im Lucangarvu (L8). Er ist hocherfreut über die ungewöhnliche Anfrage und führt die Abenteurer aufgeregt in seine Studierstube. Ganz sicher legt er dar, dass es sich bei dem Tier um einen **Sonnenadler** handeln muss. Der heilige Vogel Nahuahauquihs ist äußerst selten, Gerüchte sprechen gar davon, es gäbe nur noch ein einziges Exemplar (*vgl. Im Land des Mondjaguars, S. 50, 179*). Ein **Phönix** sei schon wegen des Rufes ausgeschlossen, dieser klänge vollkommen anders (Mahmat demonstriert das trällernd).



Mahmat & Tarique

Beobachtungen der Gruppe diskutiert er mit großer Freude und unterlegt seine Argumente mit Zeichnungen, Büchern und anatomischen Modellen. Unter anderem erzählt er, dass der Sonnenadler neben seiner enormen Größe (Acht Meter Spannweite) auch eine unvorstellbare Geschwindigkeit (B 200) erreichen soll (*Im Land des Mondjaguars*, S. 179)

Haben die Abenteurer die Feder des Sonnenadlers geborgen und zeigen sie Mahmat, so gerät dieser völlig aus dem Häuschen. Ehrfürchtig fragt er nach Erlaubnis, sie zu berühren und näher zu betrachten.

Neben der Seltenheit und spirituellen Bedeutung, die sie für einen Huatlani haben mag, kann die Feder auch als Zauberkomponente anstelle von Zwergdrachenflügeln für den Zauber *Feuerring* eingesetzt werden (*Im Land des Mondjaguars, S. 164*). Ihr Verkaufswert fängt je nach Käufer bei **100 GS** an.

Im selben Haus wie der Vogelkundler lebt auch der Sprachgelehrte **Tarique el Quasim**. Er bringt seinem Freund und den Gästen nach einer Weile Tee vorbei und lauscht kurz interessiert. Auf Nachfrage kann er einzelnen oder mehreren Abenteuern **Nahuatlantisch in Wort und Schrift** und sogar die alte **nahuatlantische Bilderschrift** beibringen. Tarique ist ein hervorragender Lehrer, der seine Lektionen mit einem unerschöpflichen Fundus aus Anekdoten, die er selbst erlebt oder aufgeschnappt hat, auflockert.

Die Große Bibliothek

In der Großen Bibliothek ganz oben im Krater (K7) lassen sich Informationen über die **Stadtgeschichte Mardabas** sowie über **magische Phänomene** einholen. Für Gäste kostet ein Tag Eintritt in den Hort des Wissens 5 GS, dafür bekommt man einen Hilfsbibliothekar als Ansprechperson für Fragen und Lektüresuche zur Seite gestellt.

Nach einer Weile der Recherche kann man in Chroniken und Geschichtsbänden verschiedene Infos über die **Frühgeschichte Mardabas** zusammensammeln (vgl. *»Wichtige Ereignisse der Vergangenheit«*):

- Mardaba wurde im Jahr 1140 nL offiziell aus einem kleinen Handelsposten der valianischen Westlandfahrern gegründet.
- 1254 nL geriet die Stadt für knapp 20 Jahre unter die Kontrolle der Huatlani.
- 1273 nL gab es einen großen Vulkanausbruch irgendwo auf dem Meer, in Mardaba spürte man die Auswirkungen in Form eines Erdbebens, einer heftigen Flutwelle und Ascheregen.
- 1275 nL fiel Mardaba ebenso wie die anderen Hafenstädte zurück unter valianische Kontrolle

Recherchieren die Abenteuerer gezielt zu der **nahuatlantischen Invasion** Mitte des 13. Jahrhunderts, so stoßen sie nach einer ganzen Weile auch auf die, in Maralinga verfasste Abschrift einer militärischen Depesche, welche die **Schlacht im Golf der Blauen Wellen** schildert:

> *Meldung an alle Städte der Westlandfahrer*
>
> *Im Jahr 1273 drang eine Übermacht von 21 gigantischen Inseln in die Bucht der Blauen Wellen ein. Dank der Zaubermacht unserer geschätzten hohen Seemeister gelang der Flotte Valians ein glorreicher Sieg. Elf Inseln konnten wir in der Schlacht zerstören, zehn weitere flohen über die Regenbogensee. Wir setzten ihnen nach und versenkten die einzigen zwei, die es zurück nach Nahuatlan schafften. Nun befinden wir uns in Friedensverhandlungen. Unsere Position ist günstig, ein positiver Abschluss der Verhandlungen ist jederzeit zu erwarten.*
>
> *-Niculsa Iaskat, Militärschreiberin des hohen Generals Amatir Karhatarges*

Zum Schicksal der verbliebenen neun Inseln lassen sich in der Großen Bibliothek keinerlei weitere Infos finden.

An verschiedenen Stellen wird dafür das **Denkmal nahuatlantischen Fernhandels** erwähnt, welches noch aus der Zeit der Besatzung stammt und heute noch immer betrachtet werden kann (s. *»Denkmal des nahuatlantischen Fernhandels«*).

Erkundigt man sich gezielt nach einem **Vulkan** in der Nähe von Mardaba oder feuriger Elementarmagie, so stößt man in der Bibliothek, aber auch bei Geschichtenerzählern im Rest der Stadt früher oder später auf die Inselgruppe **Sabsusa** und insbesondere die Legende des Ifrits **Samsah** (s. *»Die Sage von Galmargin, Fiskotu und Samsah«*). Zusammengefasst soll dieser mächtige Feuergeist auf der kleinen, zu der Inselgruppe gehörenden Vulkaninsel wohnen. Je nach Erzählung ist er mal ein wankelmütiger Charakter, mal ein guter Samawi Ormuts.

Fragen die Abenteurer in der Bibliothek nach Informationen zu **Elementarmagie**, so werden sie an **Atia bint Rashid** verwiesen (s. Kasten Folgeseite). Diese ist Magierin der Nedschefer Madrasa *al-Atir,* gerade zu Besuch in Mardaba und ständig in der Bibliothek. Ihr Spezialgebiet ist die Elementenlehre mit besonderem Schwerpunkt auf Erde. Stöbert man selbstständig nach Texten zu Elementarmagie, kann Atia alternativ auch „zufällig“ in der gesuchten Schrift lesen, aus der sich die Gruppe gerade hilfreiche Informationen erhofft.

Je nachdem welche Experimente mit dem Bruchstück bereits durchgeführt wurden, lassen sich in der Bibliothek oder durch Atia folgende Informationen zusammentragen:

- Es gibt verschiedene Artefakte, die Feuer- und Erdzauber verstärken können. Darunter sind zum Beispiel die **Steine der Macht** (*Das Arkanum*, S. 193 ff.). Allerdings intensivieren diese nur bestimmte Zauber. In Aran nutzen Feuermagier und Ormutspriester sogenannte **Feuerjuwelen** (*Das Mysterium - Ergänzungen*, S. 15 f.), die als magischer Fokus Zauber mit dem **Agens und Reagens** Feuer verstärken. Sie entsprechen eher der Wirkung des Bruchstücks.
- Die Verstärkung von Zaubern erfolgt magietheoretisch dadurch, dass die Essentia des **Agens** und/oder des **Reagens** gestärkt ist. Es ist also eine Stärkung der Quelle der magischen Kraft (Agens) beziehungsweise das Ziel des Zaubers (Reagens) ist leichter zu beeinflussen.
- Unter dem Gesichtspunkt der **Verstärkung natürlichen Feuers** lässt sich schließen, dass es wahrscheinlich eine Stärkung des Agens ist. Das Bruchstück sättigt die Umgebung also vermutlich mit den Essentia *Erde* und *Feuer* sodass Zauber, die diese Elemente als Agens haben, einen intensiveren Effekt aufweisen oder leichter zu wirken sind.
- In der Elementarlehre weiß man von **antagonistischen Essentien**. Die zur Essentia *Erde* antagonistischen Elemente sind *Luft* und *Wasser*. Die Interaktion mit diesen Elementen ist damit entweder eine Nebenwirkung oder ein gewollter magischer Effekt des Bruchstücks, der die entsprechenden Essetien schwächen soll.
- Weiß man von der **Agens und Reagens** verschiedener Zauber lassen sich diese Theorien in der Nähe des Bruchstücks durch Anwendung prüfen (s. *»Das Bruchstück«*).
- Zum sonderbaren Effekt des Zusammenwachsens mit weiterer Erde sowie der fest werdenden Erdfessel lässt sich in der Bibliothek nichts finden und auch Atia kann sich keinen Reim darauf machen. Sie ist aber sehr interessiert daran, das Bruchstück näher zu untersuchen.



Gassen

Hört man sich in den Gassen Mardabas oder in einschlägigen Kneipen vorsichtig nach seltsamen schwimmenden Objekten um, die eigentlich nicht schwimmen sollten, gelangt man bei einem erfolgreichen **EW:Gassenwissen** an einige Fischer. Diesen fallen zu der Thematik am ehesten die **Schwimmenden Messer** ein. Dabei handelt es sich um eine Kuriosität, die immer mal wieder in mardabischen Gewässern zu finden ist: Zu Messerklingen geformte Obsidianstücke, die von der Machart nahuatlantisch anmuten. Am seltsamsten ist, dass sie auf der Wasseroberfläche schwimmen, obwohl sie aus massivem Lavagestein bestehen. Sie verlieren nach einiger Zeit ihren Effekt, manche aber erst nach mehreren Monden. Bei den Piraten Sabsusas und einigen Seesöldnern sind diese Schwimmenden Messer äußerst begehrt, können sie im Seekampf doch den entscheidenden Vorteil geben.

Sucht man im Anschluss gezielt nach **Seesöldnern** oder **Piraten**, die eine solche Klinge besitzen oder besessen haben, gelangt man bei Gelingen eines **EW–2:Gassenwissen** in Kontakt mit einem solchen. Zum Beispiel dem alten **Yussuf** (67 Jahre, amputierter Arm, Alkoholfahne, Raspelstimme, kann Reden wie ein Wasserfall) im **Stichling** (H8). Der Seebär hat noch ein Obsidianmesser von früheren Abenteuern, das aber schon lange nicht mehr schwimmt. Bereitwillig zeigt er es den Interessierten und erzählt gegen ein Freigetränk auch gerne alles, was ihm dazu einfällt. Und das ist viel, teilweise Wahrheit, teilweise Seemannsgarn, meist eher uninteressante Anekdote. Am Ende wissen die Abenteurer kaum mehr, als zuvor von den Fischern. Sie können den Obsidiandolch aber untersuchen: Er ist nicht magisch und besitzt keine Aura. Die geschliffene Obsidianklinge ist an einem geschnitzten und lederumwickelten Holzgriff befestigt, die Yussuf aber angeblich selbst angebracht hat. Er beschwört, den Dolch nach einer wilden Kaperfahrt selbst aus dem Meer gezogen zu haben, allerdings nur die nackte Klinge, gänzlich ohne Griff. Abenteurer, die sich mit Nahuatlan auskennen, können die Klinge tatsächlich von Material und Machart dem fernen Land im Westen zuordnen.

Ist sogar ein **EW–4:Gassenwissen** erfolgreich, so weiß der Informant zu berichten, dass die Schwimmenden Messer besonders häufig nach einem Ausbruch des Vulkans **Samsah** auftauchen. Bisher hat aber noch niemand der abgergläubischen Piraten Anstalten gemacht, der Quelle auf den Grund zu gehen.

Misslingt das *Gassenwissen* kritisch oder stellen sich die Abenteurer besonders ungeschickt und unvorsichtig, so ist später die Wahrscheinlichkeit hoch, dass ihnen auf ihrer späteren Reise Piraten nachsetzen (s. *»Schon wieder Piraten!«*)

Potenzielle Begleiterin: Atia

Atia bint Rashid al Ghanija al-Atiri ist eine normalgroße, recht schlanke Frau Anfang 20, die in die Roben der Nedschefer Madrasa *al-Atir* gekleidet ist. Ihr Gesicht verdeckt sie mit einem Schleier, wodurch hellbraune, freundliche Augen hervorblitzen. Trifft man sie am Tag außerhalb von Gebäuden an, schützt sie sich zusätzlich mit langen Handschuhen und einem Sonnenschirm vor der sengenden Hitze. Seit ihrer Kindheit leidet sie unter einer Art Sonnenallergie; sie bekommt bei starker Einstrahlung schmerzhafte, narbenbildende Bläschen auf der Haut und trägt, obwohl sie keine große Verfechterin der konservativen Traditionen ist, am Tag immer einen Schleier. Im Umgang ist sie sehr freundlich und ein wenig distanzlos. Sie umarmt selbst bis eben noch Fremde zur Begrüßung und sucht oft Körperkontakt. Auch wenn das von den Abenteurern vielleicht falsch interpretiert werden kann, hat sie dabei keinerlei verführerischen Absichten.

In Wahrheit ist **Atia** kein gewöhnlicher Mensch, sondern ein **Vucub**, genauer gesagt eine **Magievampirin** mit der Spezialisierung auf das Agens Erde (s. *Dunkle Mächte*, S. 139 f). Vor wenigen Jahren wurde sie bei ihren Studien in Nedschef von einem Kind des Camasotz entdeckt und als gutes Opfer kurz darauf selbst zum Vucub.

Atia ist von ambivalenter Natur, sie wird von einer ehrlichen Neugier zu allem, was Magie, im Speziellen das Element Erde betrifft, angetrieben. Im Umgang mit Menschen hat sie noch immer ihre naiv-freundliche Art. Zugleich spürt sie aber ein inneres Streben nach Macht und immer mehr Kraft, das dunkle Seiten in ihr weckt. So denkt sie in manchen Momenten über Rücksichtslosigkeiten nach, welche ihr früher nie in den Sinn gekommen wären und die ihr manchmal selbst Angst machen. Dabei kommt ihr ihre distanzlose Art sogar gelegen. Mit den allzu herzlichen Bewegungen kann sie elegant geeignete Zauber stehlen (s.u.).

Atia kann frei nach Belieben als reine **Unterstützerin**, erbitterte **Konkurentin** oder als alles dazwischen eingesetzt werden. Sie eignet sich hervorragend dafür die Abenteurer zur Insel zu begleiten und ihnen mit nützlichen Zaubern wie *Luftsphäre* und ihrem Wissen beizustehen. Nur um dann im finalen Moment ihre wahre Natur zu zeigen und mit dem **Yollotlali**, dem Herz der Erde (s. *»Yollotlali „Das Herz der Erde“«*) zu fliehen. Behandeln die Abenteurer sie gut, verzichtet sie dabei nach Möglichkeit auf Gewalt, oder dass ihnen Schaden zugefügt wird. Es ist aber auch denkbar, dass sie ihnen eigenständig folgt, entweder allein oder mit einigen rasch bezirzten (*Macht über Menschen*) Söldnern oder Piraten.

Moukib kennt **Atia** als Tochter seines Geschäftspartners **Rashid ben Kaseeb al Ghanija**. Er weiß, dass sie magisch und sprachlich sehr begabt ist, hat darüber hinaus aber keine Informationen.



Atia bint Rashid al Ghanija al-Atiri

Vucub, lebend (Grad 25)

LP 16 **AP** 65 **OR**

St 60 Gw 60 In 90 B 24

Abwehr +18 Resistenz +20/+18

Angriff: Saif* (Krummsäbel) +16 (1W6+3) - Raufen+6 (1W6–2)

Bes.: –4 auf EW und WW im Sonnenlicht

»Zaubern+18:« Blendwerk (auf sich selbst), Macht über Menschen, Verwandlung (sich selbst)

Zaubern+20: *Angst*, *Bannen von Zauberwerk*, *Beeinflussen*, *Befestigen*, *Erdfessel*, *Erkennen von Zauberei*, *Feuerlanze*, *Hitzeschutz*, *Macht über die belebte Natur*, *Marmorhaut*, *Sehen in Dunkelheit*, *Steinkugel*, *Steinwand*, *Schwarze Zone*, *Verwirren*, *Wasseratmen*, *Luftsphäre*, *Zauberzunge*, *Zauberhand*, *Zwiesprache*

Beredsamkeit+12, Klettern+14, Lesen von Zauberschrift+16, Menschenkenntnis+14, Schwimmen+15, Tauchen+12, Thaumalogie +14, Verhören+14, Verstellen +18, Zauberkunde+18

Sprechen: Aranisch+16, Nahuatlantisch+14, Scharidisch+18, Neu-Vallinga+16, Vallinga+16, Schreiben: Aranisch+16, Nahuatlantische Bilderschrift +12, Nahuatlantische Knotenschrift Quipu+14, Scharidisch+18, Neu-Vallinga+14, Vallinga+16

Besitz: Kraut der konzentrierten Energie (2 Anwendungen), Ring (Schutzamulett gegen arkanes Spüren ABW5), Saif* (+0/+1)

Bes.: in 30 m Umkreis 2 AP erhöhte Kosten, Gewinn von 2 LP für jeden passenden Zauber; immun gegen Zauber, die sie einmal geraubt haben.

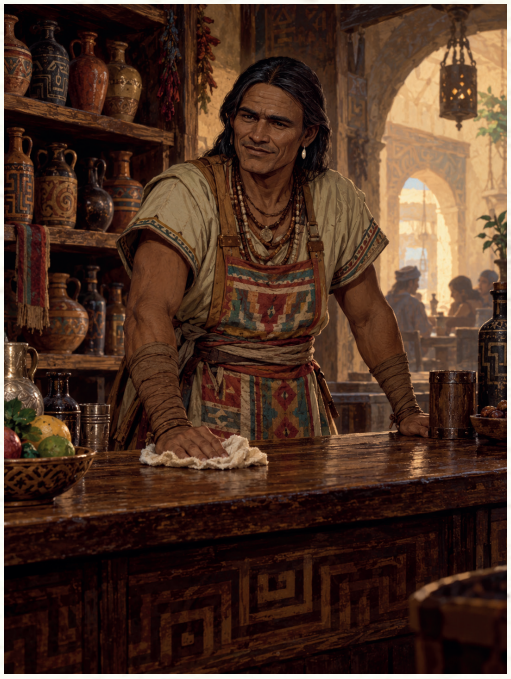
Befindet sich Atia in 30 m Umkreis oder im Wirkungsbereich eines Zaubers mit Agens Erde, muss der Zauberer **2 AP** mehr aufbringen, dafür erhöhen sich ihre LP um **+2**. Die dafür in Frage kommenden Zauber sind normale Zaubersprüche und thaumaturgische Zauber wie Zaubersalze, Runenzauber, Zaubersiegel, Zauberrunen und Thaumatherapie, nicht aber Artefaktmagie, Thaumagramme oder angeborene Zauberfähigkeiten magischer Wesen. Über das normale Maximum hinausgehende Lebenspunkte gehen mit 1 LP pro Stunde wieder verloren. Berührt Atia Stirn, Mund, Hals oder Herzgegend eines Opfers, bei Widerwehr als gezielter leichter Treffer mit der Hand (zwei **EW:Angriff**, keine Abwehr nötig), kann sie versuchen mit einem **EW:Zaubern** gegen einen **WW:Resistenz Geist** dem Opfer einen Zauber mit passendem Agens zu rauben. Im Kampf wird dabei ein zufälliger Zauber aus der Spruchliste des Opfers gewählt, bei freiwilligem Kontakt kann sich Atia einen der Zauber aussuchen. Der Zauberer verliert dadurch **1 LP & AP** und die Fähigkeit diesen Zauber anzuwenden, bis er ihn neu gelernt hat. Atia erhält durch diesen Angriff **6W6 LP,** auch über ihr normales LP-Maximum hinaus, von denen sie einen alle 7 Tage verliert. Atia ist immun gegenüber Zaubern, die sie selbst einmal geraubt hat. Wurden demselben Opfer sieben Zauber vom selben Vucub geraubt, kann sie selbst zu einem Magievampir der gleichen Spezialisierung werden (s. *Dunkle Mächte*, S. 139 f).

Huatlani

Kommen die Abenteurer mit dem Wissen über den Sonnenadler, die Schwimmenden Inseln, das Bruchstück oder die Schwimmenden Messer auf die Idee, sich gezielt bei **Huatlani** umzuhören, stoßen sie zunächst auf skeptische Vorsicht.

Denn die in Mardaba lebenden Huatlani sind hauptsächlich Flüchtlinge, es gibt aber auch einzelne, die mit einer Ausnahmegenehmigung das Land verlassen durften. Aufgrund von möglichen Spitzeln sind die Exilanten sehr vorsichtig bei Erzählungen, die Nahuatlan betreffen und nicht nur ihr Tagwerk. Man wird von ihnen an **Chimalli** (46, sanftmütig, Stimme wie Honig, empathisch), den Wirt des **Süßen Spiels** (L4) verwiesen.

Chimalli ist Exil-Huatlani und als Flüchtling gemeinsam mit seiner Tochter nach Mardaba gekommen. Das Leben seiner Frau endete kurz davor als Xochimiqui (Blumenkind) auf einem Altar Iquibalams, die euphemistische Bezeichnung für ein Menschenopfer. Noch immer hegt Chimalli großen Groll gegenüber den Iquibani und fürchtet zugleich ihre Expansionswut. Der empathische Menschenkenner hat in letzter Zeit gleich mehrere vermeintliche Spitzel seines Ladens verwiesen und kann die Gruppe davor warnen, falls sie ihn kontaktieren. **Xiuhcoatl** (s.u.) kennt er bisher nicht. Falls die Abenteurer ihm von der Vermutung erzählen, irgendwo in der Nähe könnte das Wrack einer Schwimmenden Insel liegen, so fleht er sie geradezu an, alles dafür zu tun, damit diese nie wieder die Meeresoberfläche erblickt. Zu groß seine Angst, dass sie in die falschen Hände gelangen könnte.



Chimalli

In Mardaba hat Chimalli mit dem Süßen Spiel einen wichtigen Ort für Exil-Huatlani eingerichtet. Er selbst ist, nicht zuletzt wegen seiner hervorragenden *Menschenkenntnis* eine Schlüsselperson ihrer Gemeinschaft. Hat er einmal für die Abenteurer gebürgt, so werden auch viele andere Huatlani erzählfreudiger:

Mehrere von ihnen haben bei der Vogelsichtung am *Hilal eth-Tayr al-Atir* den Vogel als **Sonnenadler** erkannt. Sie interpretierten dies als Zeichen des Sonnengottes Nahuahauquih und schöpften daraus Kraft. Seit der Sichtung diskutieren sie untereinander viel, was genau das bedeuten könnte.

Zu den **Schwimmenden Messern** können sie wenig beitragen. Einige von ihnen kennen die kuriosen Klingen zwar und können auch bestätigen, dass sie nahuatlantisch wirken, wissen darüber hinaus aber nicht mehr.

Konkret auf die **Schwimmenden Inseln** angesprochen, stutzen die meisten Huatlani, kaum jemand von ihnen sind diese noch ein Begriff. Ebensowenig wissen sie etwas über besondere **nahuatlantische Elementarmagie**. Nur durch konsequentes und geschicktes Durchfragen (**EW–4:Gassenwissen**) gelangt man im Viertel der Dirhem zu der richtigen Ansprechpartnerin für diese Fragen, der Töpferin **Tilihautli** (50 Jahre, stumm, eigensinnig, kunstfertig). Sie stammt aus

Ixtamactan, dem Reich der Erdmeister im Norden Nahuatlans (s. *Im Land des Mondjaguars* S. 138 f.). Obwohl sie selbst mit Magie nichts am Hut hat und unter anderem deswegen aus der streng hierarchischen Gesellschaft floh, kann er den Abenteurern wichtige Informationen geben. Davor muss man jedoch das Kommunikationsproblem mit ihrer Stummheit überwinden (Tilihautli beherrscht Scharidisch) und sie mit Geld, Quat oder *Beredsamkeit* überzeugen die alten Erinnerungen hervorzukramen. Sie schreibt dann folgendes nieder:

„*In **Ixtamactan** herrschen seit Ewigkeiten **Erdmeister**, mächtige Beschwörer, die vor allem Erd- und Feuerelementare knechten. Sie wehren sich seit Jahrzehnten erfolgreich gegen Eroberung durch die Priesterschaft Iquibalams und ihrer Schergen. Preis dafür ist eine extrem hierarchische Gesellschaft mit einer Vielzahl an starren Riten und Traditionen. Letztlich der Grund, warum ich gegangen bin.*

*An die **Schwimmenden Inseln** erinnere ich mich noch aus Geschichten meiner Kindheit. Darin sind es legendäre Konstrukte, ermöglicht durch die große Magie der Erdmeister. Man erinnert sich in Ixtactan meist sehnsüchtig an diese ferne, glorreiche Zeit zurück.*

Ich selbst bin keine Magiekundige, aber es wurde oft stolz betont, dass in Ixtamactan Erde und Feuer besonders nah sind. Eine Verstärkung von Flammen oder ähnlichem habe ich aber nie beobachtet.“

Bei der Kontaktaufnahme mit Huatlani können die Abenteurer eher früh als spät in Kontakt mit dem umtriebigen **Xiuhcoatl** gelangen (s. Kasten).



Potenzieller Begleiter: Xiuhcoatl

Xiuhcoatl ist ein sehniger, etwa 30 Jahre alter Huatlani mit ebenmäßigen Gesichtszügen und langen Haaren. Hinter der hübschen Fassade verbirgt sich eine skrupellose, geradezu psychopathische Persönlichkeit. Schon seit früher Kindheit fühlte er anderes als seine Mitmenschen, emotionsloser, distanzierter. Er empfindet nicht in der Interaktion mit anderen Freude, sondern vor allem im Lösen komplexer Aufgaben. Als Außenseiter aufgewachsen, lernte er die Regungen anderer, das was als normal galt zu imitieren. Im Jugendalter wurden seine diversen Talente erkannt Xiuhcoatl als Spion ausgebildet. Heute ist er kein gewöhnlicher Spitzel, sondern ein **Conehuaq**, ein „Verstummender“, wie man die nahuatlantischen Assassinen nennt, die meist im Dienst der machthabenden Gruppen angestellt sind (s. *Im Land des Mondjaguars*, S. 153). In seinem Fall den Iquibani, der Priesterschaft des Mondjaguars, die den größten Teil des Landes unter ihrer Kontrolle haben.

Xiuhcoatl sieht Menschen mehr als interessante Phänomene, als Probleme, die es zu lösen gilt, denn als fühlende Individuen. So geht er kaltblütig all seine Aufträge an und schreckt keineswegs vor Mord zurück. Dabei machen ihm Bluttaten weder Spaß, noch bereut er sie, vielmehr sind sie für schlicht ein Schritt zum Erreichen seiner Ziele. Niemals käme Xiuhcoatl auf die Idee grundlos Gewalt auszuüben, zögert jedoch keine Sekunde, wenn er darin einen Zweck sieht. Er ist nicht besonders gläubig, sondern dient den Iquibani vor allem aus Opportunismus. Dabei schätzt er, dass sie ihn stets angemessen entlohnen und ihm mittlerweile äußerst anspruchsvolle Spezialaufträge geben. Momentan treibt ihn ein solcher nach Mardaba:

Seit einigen Jahrzehnten versuchen die Iquibani, erneut Schwimmende Insel zu errichten, um mit ihnen auf blutige Feldzüge zu ziehen (s. *Im Land des Mondjaguars*, S.77). Ihnen ist es sogar gelungen, aus dem Hafen von Achimactan einige Bruchstücke der zwei Inseln zu bergen, die es nach der Schlacht im Golf Blauen Wellen zurück nach Nahuatlan geschafft haben. Durch die fehlende Zusammenarbeit der Erdmeister von Ixtamactan haben sie jedoch keine Chance, das alte Wissen wiederzuerlangen.

Xiuhcoatl ist deshalb darauf angesetzt worden, mehr über den Verbleib der anderen nach der Schlacht im Golf der Blauen Wellen verstreuten Inseln herauszufinden. Bekannt ist den Iquibani und auch Xiuhcoatl, dass von den 21 Inseln, die ursprünglich in den Krieg gezogen sind, zehn den Rückweg antraten und zwei von diesen es zurück bis nach Achimactan schafften. Ihre Hoffnung ist es, in Überresten der anderen Inseln genug Informationen zu finden, um den Bau neuer Exemplare zu ermöglichen. Zu Beginn des Abenteuers hat Xiuhcoatl aber keine Ahnung, dass unweit von Mardaba tatsächlich eines seiner Zielobjekte liegt.

Er hält sich eher durch Zufall in der Stadt auf und will hier neben seiner anderen Aufgabe bei den Exil-Huatlani nach potenziellen Hochverrätern suchen.

Bekommt Xiuhcoatl von den Recherchen der Abenteurer (oder durch den Aushang Moukibs) etwas mit, beginnt er die Gruppe zu beschatten. Dabei schlüpft er in verschiedene Rollen. Beispielsweise gibt er sich als nahuatlantischer Vanille- und Zuckerhändler, als Exilhuatlani aus Ghanija, der mit Tiererzeugnissen wie Leder und Federn handelt und dafür bessere Beziehungen auf dem Vogelmarkt aufbauen will oder gar als einer der in Mardaba real ansässigen Huatlani aus. Um letztere zu imitieren, lernt er durch Beschattung in kürzester Zeit äußerst akkurat ihre Stimme, Mimik und Marotten kennen. Durch ein Schlafgift verhindert er zudem, dass die Person, als die er sich tarnt, am gleichen Ort auftritt.

Versuchen die Abenteurer, einen Huatlani für kulturelle und sprachliche Übersetzungen auf der Insel als Begleiter zu gewinnen, ist Xiuhcoatl sofort bereit, ihnen zu helfen. Nehmen sie ihn mit, dokumentiert er auf der Insel akribisch den Aufbau der Ruinen und versucht potenziell wichtige Artefakte in seinen Besitz zu bringen. Besonders hat er es auf das **Yollotlali** (s. *»Yollotlali „Das Herz der Erde“«*) abgesehen, welches er richtigerweise als Herzstück der Insel identifiziert. Ist seine Beziehung mit den Abenteurer bis dahin friedlich, bietet er beredt an, das Artefakt zurück in seine Heimat zu bringen, um es dort sicher zu verwahren. Verweigern die Abenteurer Xiuhcoatl den Stein, sind davor schon feindlich gesinnt oder haben ihn erst gar nicht mitgenommen wartet er geduldig. Zu einem passenden Anlass, beispielsweise im Gasthaus in Mardaba versucht er sich an einem Diebstahl, falls nötig auch kombiniert mit Meuchelmord. Er ist überaus kreativ und professionell in seinem Vorgehen. In besagtem Gasthaus könnte er zum Beispiel, von einem Stille-Siegel unterstützt, mit einer kleinen Säge die Wand zum Zimmer, in dem der Stein ist, durchsägen. Doch auch vor noch drastischeren Taten, wie dem Verrat in der Tiefe des Meeres, der für seine Begleiter den sicheren Tod bedeutet, schreckt Xiuhcoatl nicht zurück, so es seinen Plänen dient.

Alternativ kann man Xiuhcoatl aber auch als neutralen Begleiter einsetzen, der zwar die Informationen und im besten Fall das **Yollotlali** nach Nahuatlan bringen will, aber Argumenten gegenüber aufgeschlossen ist. Bei einer Konfrontation mit **Atia** kann er sein Wissen über die Vucub teilen, um damit im Kampf eventuell den entscheidenden Vorteil bringen.

Xiuhcoatl - Conehuaq **(As) Grad 25**

LP 18 **AP** 60 **TR**

St 80 Gw 100 In 80 B 26

Abwehr +19 Resistenz +18/+20

Angriff: Obsidiandolch*+19 (1W6+4) Maguey-Stachel+14 (Wurfpfeil) (1W6–2 & 2W6 Gift) - Raufen+10 (1W6–2)

Balancieren+16, Beredsamkeit+18, Bootfahren+12, Etikette+12, Einprägen+4, Fälschen+14, Fallen entdecken+14, Fallenmechanik+12, Gassenwissen+16, Klettern+16, Landeskunde+16 (Nahautlan), Menschenkenntnis+18, Meucheln+18, Schleichen+19, Schwimmen+15, Spurensuche+16, Tarnen+18, Tauchen+10, Verhören+18, Verstellen+20, Zauberkunde+14

Sprechen: Nahuatlantisch+18, Scharidisch+14, Neu-Vallinga+12, Schreiben: Nahuatlantische Bilderschrift+14, Nahuatlantische Knotenschrift Quipu+16, Scharidisch+14, Neu-Vallinga+12

Besitz: Obsidiandolch*(+1/+3), Ring der Unsichtbarkeit, Kette des immerwährenden Atems, Schnellkraut (3 Portionen), Speisegift (10 Portionen, nach 2W6+5 min wie *Schlaf*), Federwimpel (3 Anwendungen, wie Runenstab *Stille)*



Denkmal des nahuatlantischen Fernhandels

Auf der Rückseite des Hauptgebäudes vom **Sklavenmarkt** (B3) findet man eine kleine Nische mit einer seltsamen **Stele** darin. Sie ist etwa ein Meter hoch, der untere Teil ist aus rotem, hartem Gestein, der obere aus weiß-milchigem Kristall. Letzterer ist leicht durchsichtig und von blaugrünlich-phosphoreszierenden Einsprengseln durchsetzt, mittendrin eingeschlossen ist die goldene Abbildung einer untergehenden Sonne. Auf der Oberfläche des Kristalls sind seltsam eckige und stark verwitterte Bilder von einem Feuer und einer Sonne eingraviert. *Erkennen der Aura* zeigt eine leichte göttliche Aura, die von der kleinen Säule ausgeht.

Hört man sich etwas um, erfährt man schnell, dass die Stele schon viele Jahre hier stehen soll und als **Denkmal des nahuatlantischen Fernhandels** bekannt ist, warum weiß niemand mehr genau. Angeblich tauchen darauf manchmal frische Blumen auf, ohne dass jemand sie dorthin gelegt hat.

Untersucht man die Zeichen auf dem Denkmal genau, zeigt sich, dass die Feuerdarstellung anscheinend ein brennendes Haus ist. Zudem lassen sich an der Sonne weiße Farbreste erkennen. Mit einem erfolgreichen **EW:Landeskunde (Nahuatlan)** weiß man von der alten **Nahuatlantischen Bilderschrift**, bei der die Farben der Bilder ebenfalls Teil der Bedeutung sind. Da die Schrift je nach Anwendung sowohl wörtlich, sinnbildlich oder lautmalerisch funktionieren kann, ist es problematisch, sie ohne weiteren Kontext zu entziffern. Wer die Schrift lesen kann, kennt die Bedeutung von **Weiß** als Farbe für **Tod, Scheitern, Sieg oder Ende** (vgl. *Im Land des Mondjaguars*, S.94). Mit etwas Knobelei lässt sich somit von rechts nach links gelesen eine denkbar einfache Nachricht entschlüsseln:

„Nahuahauquih siegreich, Stadt erobert.“

Ganz am Fuße der Säule sind weitere Zeichen eingemeißelt. Schon durch ihre Position kaum zu erkennen und zusätzlich von Zeit und Wind stark abgewetzt, kann man sie nur durch genaues Absuchen entdecken.



Mit etwas Fantasie lassen sich die Symbole als Papier, Flagge und ein affenartiger Kopf erkennen. Neben ihnen befinden sich verschiedene Punkte und Striche. Mit einem **EW:Schreiben (Nahuatlantische Bilderschrift)** kann man die Bilder lesen:

Die Zahlen der nahuatlantische Bilderschrift basieren nur auf 5 Symbolen, die miteinander kombiniert werden: **Muschelzeichen** (0), **Punkt** (1), **Strich** (5), **Flagge** (20), **Baum** (100) (*Im Land des Mondjaguars*, S. 94). Dass es sich bei den hier geschriebenen Zahlen um Jahre drehen muss, erkennt man an den Symbolen des Papiers und des Affenkopfes. Jahreszahlen bestehen aus einer Zahl von 1 bis 13, gefolgt von einem der Zeichen **Affe** (Ozomatli), **Haus** (Calli), **Falke** (Tlatli) oder **Papier** (Amatl). Damit wird über große Zeiträume in sogenannten „Schock“, Abschnitte von 52 Jahren, gezählt (*Im Land des Mondjaguars*, S. 22).

Dies angewendet liest man von rechts nach links: **23 Schock Jahre und 8 Jahre** also das Jahr **1204 im betreffenden Zeitalter**, die Jahreszählung beginnt nämlich in jedem nahutlantischen Zeitalter von neuem. Das letzte Zeitalter, das so eine große Zeitdauer überdauerte, war das Zeitalter des Nahuahauquih. Das Jahr entspricht damit dem Jahr **1254 nL in valianischer Zeitrechnung**.

Die Huatlani kennen eine vorherbestimmte Folge von **Zeitaltern**, deren Länge durch Menschen mitbestimmt werden kann und die jeweils unter dem Zeichen einer Gottheit stehen. Intensive Ereignisse auf Midgard beeinflussen den Fortgang des Zeitalters, das jeweilige Ende kündigt sich durch sieben Vorzeichen an. Das **Zeitalter Nahuahauquihs** war durch die entstandene Zentralherrschaft Nahuatlans geprägt, das derzeitige Zeitalter des **Iquibalam** durch Kriege und Blutopfer.

Nähert sich jemand der Stele mit einem Teil oder gar dem ganzen **Insel-Bruchstück**, beginnt selbiges leicht zu vibrieren und wird warm. Berührt man die kleine Säule damit, bebt wenige Herzschläge darauf in der gesamten Stadt die Erde. Leute schreien auf, gestapelte Waren purzeln umher und einzelne Fensterscheiben zerspringen. Dann erklingt aus der Ferne Richtung Südosten in der Ferne ein **lauter Knall**, wie von einer großen **Explosion**. Weitere Panik macht sich breit, vereinzelt hört man fragende Rufe inmitten des Chaos: „*War das Samsah?*“, „*Der Zorn des Vulkans wird uns treffen!*“, „*Was haben wir Samsah getan?*“. Doch wenige Minuten später hat sich das Beben wieder beruhigt. Dafür schlagen hohe Wellen am Hafen ein, überspülen die Piers und die Hafenmauer, glücklicherweise ohne Schäden anzurichten. Auch die Folgen des Bebens halten sich stark in Grenzen: Zerbrochenes Porzellan, heruntergefallene Vogelkäfige, leichte Prellungen. Gebäude sind keine in größere Mitleidenschaft gezogen worden.

Tatsächlich löst die Berührung der, dem Sonnengott **Nahuahauquih** geweihten Stele mit dem Bruchstück einen Ausbruch des Vulkans **Samsah** (s. *»Sabsusa«*) aus. Durch die Berührung wird das Heiligtum einen kurzen Moment mit der unverkennbaren Magiesignatur der Schwimmenden Inseln erfüllt. Dies erregt die Aufmerksamkeit des Gottes, der sich noch sehr gut an die Inseln erinnert. Als Kettenreaktion und Wechselwirkung dieser göttlichen Aufmerksamkeit setzt die Insel einen Schub an Elementarmagie frei, die wiederum im nahegelegenen Vulkan - Samsah - einen Ausbruch verursacht.



Vorbereitung auf den Tauchgang

Spätestens nach dem Vulkanausbruch sollte Samsah als Ursprung des mysteriösen Bruchstücks in den Fokus gerückt sein. Außerdem hat die Gruppe an diesem Punkt wahrscheinlich die Vermutung, dass das Teil nicht aus dem Nichts kam sondern von einer ehemals Schwimmenden Insel stammt.

Um diese Legende (unter-)suchen zu können, benötigt es maßgeblich ein **Schiff** und eine gute **Route** zum Erreichen der Ruine sowie Möglichkeiten, **unter Wasser zu atmen** und **Licht zu machen**. Moukib unterstützt die Gruppe finanziell unter der Voraussetzung, dass er einen Anteil der gefundenen Schätze und einen ausführlichen Bericht aller Geschehnisse bekommt.

Schiff

Ein taugliches **Schiff** zu organisieren ist in Mardaba nicht schwer. Moukib bietet freimütig an, diese Aufgabe für die Abenteurer zu übernehmen. Er hat die passenden Kontakte und kann innerhalb von einem Tag eine kleine Dhau auftreiben, die von einer Person mit *Bootfahren* gut gesteuert werden kann.

Route

Schwieriger gestaltet sich die **Routenplanung**. Schnell stellt sich heraus, dass die **Sabsusa-Inseln** von gefährlichen Strömungen, Riffen und Untiefen umgeben sind. Die schiffbaren Passagen sind ein wohlgehütetes Geheimnis der dort lebenden **Piraten** (vgl. *»Sabsusa«*).

Um heil anzukommen, empfiehlt es sich daher, im Vorhinein in Kontakt mit Seeräubern zu treten. In der Stadt gibt es dafür verschiedene Anlaufstellen: Neben einem zufälligen Treffen in den Gassen und dreckigsten Hafenkneipen, kann man über *Gassenwissen* das Gasthaus **Shahins Nest** (G2) und die als Hehlernest fungierende **Glaserei von Zain ben Rasim** (D1) als von Piraten regelmäßig frequentierte Orte ausfindig machen.

Dort halten sich tatsächlich auch einige Piraten auf, die hauptsächlich auf Sabsusa wohnen. Unter ihnen auch die erfahrene Schiffsfrau **Bouchra** (37 Jahre, flapsig, am ganzen Körper tätowiert, hat einen Mynahr als Begleiter). Nennen die Abenteurer ihr Samsah als Zielort, spuckt sie erstmal prustend ihr Getränk aus. Nach einem dreckigen Lachanfall blickt sie ihr Gegenüber wieder an. Erst dann dämmert Bouchra langsam, dass es sich nicht um einen Scherz handelt. Sie erklärt, dass die Insel der Sitz eines mächtigen Samawis oder wahlweise Dämons sei. Eben von Samsah. Er habe doch erst kürzlich wieder mit Feuer geworfen. Lassen sich die Abenteurer nicht abbringen, zuckt sie etwas übertrieben mit den Schultern und kommt dann zum Geschäftlichen.

Sie lässt sich die Beschreibung einer Route gut entlohnen (100 GS), außerdem weist sie wenig dezent darauf hin, dass die Gewässer um Sabsusa ja Piratengebiet seien. Versteht man den Wink mit dem Zaunpfahl und zahlt Schutzgeld, so hängt es von der Höhe des selbigen ab, ob Bouchra die anderen Piraten Sabsusas überzeugen kann, die Abenteurer passieren zu lassen. Die Spielleitung hat freie Hand, inwieweit sie die Piraten als Störfaktor auftreten lassen will (s. *»Schon wieder Piraten!«*).

Alternativ kann man sich auch an einen weniger loyalen Piraten geraten, der sich nicht mit seinen Kollegen auf Sabsusa abspricht. Geld, einer gewonne Wette oder ein zünftiges Trinkspiel wirken Wunder und schnell bekommt man eine Route nach Samsah gewiesen. Jedoch sind bei weitem nicht alle Empfehlungen vertrauenswürdig, was später bei den Inseln fatale Folgen haben kann. Besonders furchtlose oder verzweifelte Seeräuber lassen sich sogar zum Mitkommen bewegen.

Licht

Schon nach einigen Metern unter Wasser ist die Sicht durch fehlendes Licht stark eingeschränkt. *Bannen von Dunkelheit* ist der beste Zauber um dem Problem zu begegnen. Personen mit angeborener oder magisch verstärkter *Nachtsicht* können zwar noch ein paar Meter tiefer sehen, aber dann ist auch bei ihnen Schluss. *Sehen in Dunkelheit* ist aufgrund der sehr homogenen Temperaturverteilung im Wasser wenig effektiv. Durch die magischen Besonderheiten der Insel ist der Zauber aber verstärkt (s. *»Der Elementarruf«*) und es lassen sich zumindest nahe Formen erahnen.

Als Alternative zu eigenen Zaubern kann man in Mardaba **Leuchtsteine** erwerben. Sie werden von Seesöldnern, Muscheltauchern und Piraten als zuverlässige Lichtquelle unter Wasser gelobt. Man bekommt sie bei den meisten Thaumaturgen und vielen Kramhändlern am Hafen. Im Durchschnitt kosten sie **10 GS**. Allerdings wird man häufig übers Ohr gehauen und erhält Steine, die entweder ausgebrannt sind oder gar nie funktioniert haben. Eine kritische Kontrolle beim Kauf kann daher nie schaden. Mit etwas Glück kann man einen Stein sogar ein zweites oder gar ein drittes Mal nutzen, bevor die Magie ausbrennt.

Leuchtstein (ABW 80)

Die Steine sind etwas kleiner als eine Faust und wiegen ca. 200 g. Sie bestehen aus einer Art porösem Bimsstein, der mit einigen fein-gravierten magischen Symbolen versehen ist. Durch die vielen Löcher haben sie eine geringere Dichte als Wasser und treiben daher an die Oberfläche, so sie nicht festgehalten werden. Schüttelt man kräftig, beginnen die Brocken aus ihrem Inneren heraus für etwa **1 Stunde** zu leuchten. Die Helligkeit entspricht an der Luft etwa einer Fackel, jedoch flackert das Licht nicht. Dafür dringt es aus den verschiedenen großen und kleinen Poren und erhellt daher die Umgebung nicht völlig gleichmäßig. Unter Wasser bieten Steine mit grünem Licht selbst in größeren Wassertiefen noch gute Sicht. Bei klaren Verhältnissen kann man so einen Umkreis von **12 Metern** erhellen. Man kann die Leuchtsteine auch in anderen Lichtfarben erwerben, am häufigsten werden jedoch grüne verkauft.



Luft

Ein noch größeres Problem als die schlechte Sicht ist die Ermangelung von Atemluft. Als Lösung eignen sich Zauber wie *Wasseratmen* und *Luftsphäre*. Artefakte wie die *Kette des immerwährenden Atems* (s. *Das Arkanum*, S.187) lassen sich für das Anderthalbfache des Listenpreises erstehen. Beim Tauchgang gibt es später eine böse Überraschung; durch die besondere Magie der Insel sind Zauber mit dem Agens Luft geschwächt, was besonders zu Lasten der Wirkungsdauer geht (s. *»Der Elementarruf«*).

Auf eine nichtmagische Alternative zu den Zaubern kann man bei der Kontaktaufnahme mit den Piraten oder durch Zufall auf dem Sklavenmarkt stoßen:

Vor wenigen Tagen erreichte Schiff mit Sklaven aus dem Ikengabecken die Stadt. Ebenfalls an Bord war eine große Portion geschmuggeltes **Walak**; ein pflanzliches Mittel, mit dem man deutlich länger tauchen kann. Die entsprechende Kiste fand jedoch sehr rasch mitsamt einiger entflohener Sklaven einen Weg zu den Piraten Sabsusas. Am Sklavenmarkt kann man den wutschnaubenden Sklavenhändler hören, der um seine „wirklich gute Ware“ jammert. Sie seien vom Stamm der Kuroba gewesen, Ikengi, die als Seenomaden leben und dafür bekannt sind, unvorstellbar lange Zeit tauchen zu können. Dann bricht er in eine Fluchtirade über das Piratenpack aus. Er ist sich sicher, dass sie hinter dem Verschwinden stecken.

Hakt man in Piratenkreisen nach, kann man bei erfolgreichem **EW:Gassenwissen** mit Walak eindecken (5 GS pro Portion).

Walak

Die gallertartige, grün-gelbliche Substanz wird gelegentlich von Seekühen hervorgewürgt. Ursprünglich handelt es sich um das **grüne Salzblatt**, eine seltene Wasserpflanze, die nur in direkter Nähe der Mangroven des Nordikengas gedeiht. Sowohl für Menschen als auch Seekühe ist sie ungenießbar und führt zu einem Brechreiz. Allerdings dauert es bei Seekühen ungleich länger und die Pflanze wird schon anverdaut. Die Seekühe essen das Salzblatt nicht absichtlich, sondern nehmen es beim Grasen aus Versehen mit auf. Dadurch verändert sich die Substanz und entfaltet bei erneuter Einnahme ihre Wirkung, zumindest wenn man die glibbrige Masse nach einem gelungenen **PW:Ko** bei sich behalten kann:

Sie verleiht dem Nutzenden auf wundersame Weise die Fähigkeit unter Wasser deutlich länger die Luft anzuhalten. Erst nach zwei Stunden muss ein **EW:Tauchen** gewürfelt werden. Zusätzlich kann man durch das Mittel die Auswirkungen des **Tiefenrauschs** (*s. »Besonderheiten unter Wasser«*) abschwächen.

Aufbruch ins Ungewisse

Fühlen die Abenteurer sich ausreichend vorbereitet, können sie mit einem Schiff in Richtung **Samsah** aufbrechen. Der Vulkan ist Teil der Inselkette Sabsusa, die 20 km südwestlich Mardabas liegt. Bei gutem Wind braucht man nur wenige Stunden, um sie zu erreichen. Je nach Bedarf kann die Spielleitung verschiedene Hindernisse auf der Reise einbauen oder die Gruppe schnell und ohne Schwierigkeiten bei der gesunkenen Insel ankommen lassen.

Schon wieder Piraten!

Falls die Gruppe sich beim Umhören in den Gassen besonders ungeschickt angestellt hat und beispielsweise damit prahlte auf einer Schatzsuche zu sein, können ihnen bereits auf dem Hinweg **Piraten** begegnen. Viel wahrscheinlicher ist es jedoch, dass die erfahrenen Seeräuber abwarten, bis die Abenteurer die Schätze für sie geborgen haben. Dann nutzen die Piraten auf dem **Rückweg** ihre überlegene Ortskenntnis, um eine Falle zu stellen. Da ihr Hauptquartier **Mahbrama** ganz nahe ist, können sie auf viele Schiffe zurückgreifen und die Spielleitung kann frei nach Belieben eine spannende Begegnung gestalten. Die Piraten hegen keinen persönlichen Groll, sondern wollen lediglich an Beute beteiligt werden.

Von der Vulkaninsel Samsah selbst halten sie aber großzügigen Abstand. Tief verwurzelt ist die abergläubische Furcht vor dem Herrn des Vulkans. Der Ausbruch durch das Bruchstück (s. *»Denkmal des nahuatlantischen Fernhandels«*) bestärkte sie wieder einmal darin. Auf Sabsusa war das Erdbeben deutlich stärker. Durch die hohen Wellen zerschellten einige kleinere Piratenboote an den scharfkantigen Klippen Sabsusas.

Nur besondere Umstände, beispielsweise die überzeugende Kraft **Atias** (s. *»Potenzielle Begleiterin: Atia«*). kann die Piraten dazu bewegen, sich doch in die Nähe des Vulkans zu trauen und dort auf das Auftauchen der Abenteurer zu lauern.

Launische Wichte!

Nahe der Inselkette hat man gute Chancen, Wesen zu entdecken, die tollkühn auf den hohen Küstenwellen reiten: **Wellenwichte**. Sie halten vorsichtigen Abstand, außer man durchquert ihr Revier oder provoziert sie auf andere Art. Dann können sie üble Schäden am Schiff verursachen, bevor sie rasch in der tiefen See verschwinden

Geht man behutsam vor, kann man aber auch mit ihnen ins Gespräch zu kommen. Insbesondere wenn man den Fischer **Asliraf** erwähnt. Asliraf ist ihnen als Freund in Erinnerung geblieben, der sie von dem Bruchstück befreit hat. In blubberndem Scharidisch können sie die Geschichte von ihrem Kumpanen erzählen, der beim Kampf gegen einen fürchterlich schmerzhaften, schwimmenden Stein sein Leben lassen musste. Sie glauben er kam aus einem Bereich südwestlich Samsahs, den sie tunlichst meiden. Das Wasser dort sei komisch und bereite ihnen Unbehagen. Alle die sich näher herantrauten erlitten schlimme Schmerzen. Aus der Entfernung haben sie unter der Wasseroberfläche seltsame rechteckige Steinformationen an einem Hang erkannt. Mit etwas Überzeugungsarbeit können die Abenteurer sie dazu bringen, ihnen den Weg in die Nähe der Insel zu weisen.

Wellenwicht (Grad 5)

LP 3W6+6 **AP** 5W6+2 **LR**
St 50 Gw 90 In 50 B 6/48
Abwehr+14 Resistenz+14/15

Angriff: Raufen+10 (1W6-2) – *Ersticken*

»Zaubern+18«: *Mahlstrom* (s. *Unter dem Schirm des Jadekaises* S. 168 f.), *Wasserstrahl* .

Vorkommen: Küste vor Mardaba, Urwelten mit Wasser als einem der beiden dominanten Elemente
Besondere Wesen: Gf **e**22 / **h**30 / **l**40

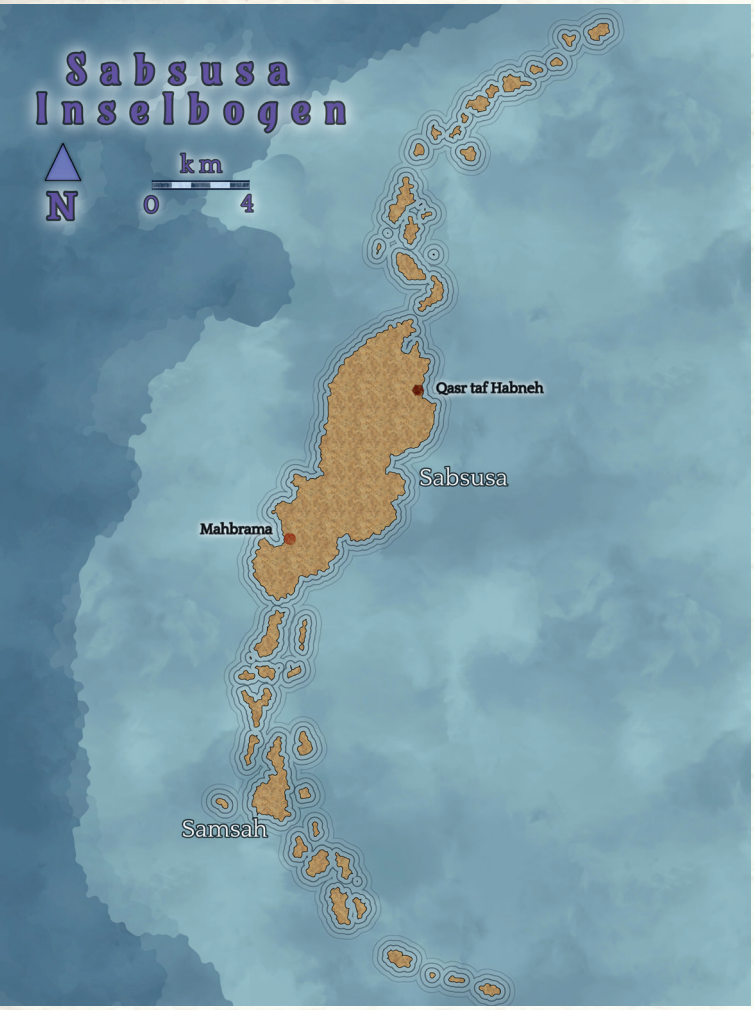
Durch Strömung und Untiefen

Mit der richtigen Routen schafft die Gruppe es zur Richtung Mardaba gelegenen Ostseite Samsahs. Schon bei der Annäherung besteht jedoch mehrmals die Gefahr, in unberechenbare Strömungen zu geraten (3×**EW–4:Bootfahren**) und an den Ufern der Insel aufzulaufen. Im Osten Samsahs findet sich aber auch nach gründlicher Suche keinerlei Spur einer untergegangenen Insel.

Will man auf die andere Seite und Samsah direkt an ihrer Küste umfahren, sieht man sich mit sehr engen Passagen zwischen Samsah und den Nachbarinseln konfrontiert. Dazu kommen die tückischen Strömungen und gefährliche Felsen unter der Wasseroberfläche. Nur eine äußerst kompetente und eingespielte Schiffscrew kann diese Hürden überwinden, ohne das Schiff zu versenken (4×**EW–8:Bootfahren**). Die sicherste Variante ist ein Umfahren über eine große Lücke zwischen zwei Inseln etwa 8 km südlich, aber auch davor gibt es einfachere Übergänge.

An der südwestlichen Seite Samsahs lassen dann nach weiterer Suche endlich, etwa 5 Meter unter der Wasseroberfläche, Ruinen erkennen.

Lässt man sich von den Wellenwichten führen, so nehmen diese ohne Zögern die enge gefährliche Passage zwischen den Inseln. Für die agilen Gesellen ist es gar nicht vorstellbar, dass man dabei Schwierigkeiten haben könnte. Sie führen die Abenteurer zielstrebig zu der Ruine.



Fremde Inselbewohner

Auf den Schwimmenden Inseln reisten neben den Menschen auch verschiedene **nahuatlantische Tiere**. Manche wurden ganz bewusst als Nutzvieh gehalten, andere kamen als blinde Passagiere mit, teilweise sogar im „Kielwasser" der riesigen Konstrukte. Beim Untergang der Insel versuchten viele der Tiere sich zu retten, was insbesondere den flug- und schwimmfähigen unter ihnen gelang. Einige fühlten sich in der neuen Umgebung so wohl, dass sie stabile Populationen etablierten. Heute, fast 1200 Jahre später, ergänzen sie noch immer die Fauna Sabsusas und teilweise sogar der elhaddarischen Küste darüber hinaus. Falls die Abenteurer auf einer der Inseln stranden oder davor ankern, können sie mit den fremden Tieren in Kontakt kommen.

So gibt es auf den Inseln neben **Mynahr** (vgl. *»Vogelmarkt«*) die bei Morgendämmerung melodisch singenden **Chapiques** (Morgensängern; s. *Im Land des Mondjaguars*, S.187), **Pechax** (Bisamschweine; s. *Im Land des Mondjaguars*, S.193), sowie eine kleine Population an **Nahuaxolom (**Sonnentruthähne).

Sonnentruthahn (Vogel, Grad 2)

LP 1W6+2 **AP** 2W6+1 **OR**

St 40 Gw 50 In t30 B 10/24

Abwehr+12 Resistenz +11/+13

Angriff: Schnabelhieb+8 (1W6+1), im Flug Klauen +8 (1W6+1), Raufen +5 (1W6–3)

Vorkommen: Nahuatlan, Sabsusa

Diese bei Dämmerung aktiven, blass gefärbten Truthähne verfügen über beachtliche Flugfähigkeiten, leben in Kampftrupps von 5-10 Tieren und können bei Provokation einem einzelnen Menschen durchaus gefährlich werden. Für eine Provokation reicht dabei ein Eindringen in ihr Revier oder eine nächtliche Lichtquelle. Geht einer der Sonnentruthähne in den Angriff über, lassen auch alle anderen seiner Gruppe nicht davon ab. Mit Ausnahme eines gelegentlichen Insekts ernähren sie sich pflanzlich (*Im Land des Mondjaguars*, S.180f).



Die Meereslebewesen unter der Insel wurden von ihrer Dweomer-Energie (vgl. *»Besonderheiten der Insel«*) angezogen und folgten im Schlepptau. Neben einer größeren Anzahl an unauffälligen Krabben-, Muschel- und Fischarten stechen vor allem zwei von ihnen heraus:

Der Ahuatlhai ist ein Gigant, geht aber, anders als sein bedrohliches Äußeres vermuten lässt, Auseinandersetzungen tunlichst aus dem Weg. Im Sonnenschein treibt er an der Oberfläche dahin und ernährt sich von kleinen Fischschwärmen, Krebstieren und Plankton (*Im Land des Mondjaguars*, S.181).

Ein besonders großes, 21 m langes Exemplar hat sein Revier bei der untergegangenen Schwimmenden Insel und vertilgt dort gemütlich vorbeischwimmende Fischschwärme.

Ahuatlhai (Fisch, Grad 42 - riesig)

LP 39 (5W6+15) **AP** 92 (15W6+20) **KR**

St 180 Gw 60 In t20 B 24

Abwehr+18 Resistenz +15/+19

Angriff: Biss+12 (3W6+1) oder Verschlingen+12(1W6, bei schwerem Treffer Verschlucken), Schwanzhieb+13 (1W6+3) Raufen+10 (2W6) - Rammen+9 (2W6)

Bes: Gelangt ein Charakter in den Magen eines Ahuatlhais, verliert er durch die Magensäure 1 LP alle 10 Minuten.

Vorkommen: Regenbogensee nahe Nahuatlan und Sabsusa

Ein wahres Naturschauspiel sind die **Laternenfische** (*Im Land des Mondjaguars, S. 182*) in den tiefen Meeresgräben westlich von Sabsusa. Die kupferfarbenen, weniger als eine Handspanne großen Fische können ihre buckelförmigen Leuchtorgane beliebig auf- und abblenden. Sie steigen nachts an die Meeresoberfläche und können dabei ganze Meereszonen beleuchten.

Beobachtet vom Feuervogel

Der nicht von ihm selbst herbeigeführte Vulkanausbruch machte auch den auf Samsah lebenden **Ifrit Zahharak** wachsam (s. *»Was passiert mit der Insel?«*). Er beobachtet die Gruppe in seiner Phönixgestalt von weit oben aus dem Himmel. Mit einem erfolgreichen EW:Wahrnehmung (Sehen) können die Abenteurer den Vogel bemerken. Gegebenenfalls fühlen sie sich an das Neujahrsfest erinnert. Zunächst wird Zahharak aber nicht weiter aktiv.



Die nicht mehr Schwimmende Insel

Die Schwimmenden Inseln gehen auf eine Vision des großen Kriegerkönigs **Cralomextetem** zurück. Er kam im Jahr 727 nL in der Hauptstadt Nahuapan an die Macht und erklärte alsbald seine Absicht den Ruhm Nahuahauquihs in die ganze Welt zu tragen und sein Reich auszudehnen. Die unzulänglichen Kanus der Huatlani, als größtes Problem vorheriger Eroberungsversuche erkennend wies er die Magier und Gelehrten Nahuapans an neue kriegstaugliche Wasserfahrzeuge zu entwickeln. Zu seinen Lebzeiten kam es jedoch nicht mehr zu einem Durchbruch, er verzettelte sich statt einer Eroberung der Welt in Kämpfen mit den Zyu im Süden des Landes.

Erst 911 nL, fast 150 Jahre trug Cralomextetems Erbe Früchte. Über all die Jahre wurde mal mehr, mal weniger intensiv an einer Möglichkeit geforscht, das Meer mit großen Mengen an Kriegern zu überqueren. Der Durchbruch gelang schließlich durch die Zusammenarbeit eines **Gnomendruiden**, eines **Erdmeisters** und vier **Hofmagiern** des Königshofes (s. *Im Land des Mondjaguars*, S. 29 f). Sie schufen die erste Schwimmende Insel, derem Vorbild bald weitere folgten.

Die Magie hinter den Schwimmenden Inseln ist eine einzigartige Kombination von elementaren Kräften mit der Energie des **Dweomer**. Während letztere die gesamte Insel durch enge Verflechtung mit Wurzelwerk zusammenhält, sorgen die **elementaren Kräfte** der **Erde** und des **Feuers** für Auftrieb, Antrieb und Wehrhaftigkeit.

Um diese Mächte während des Einsatzes unter Kontrolle zu halten, bedurfte es neben der **Konzentration des oberen Erdmeisters** eine exakt geplante **Konstruktion der Gebäud**e und strenge **Alltagsregeln** wie Ernährung und Körperpflege der Besatzung, wie sie noch heute in Ixtamactan befolgt werden (vgl. *Im Land des Mondjaguars*, S.138). Diese Regeln ermöglichten die Beschwörung der vielen und mächtigen Elementare, die für die Steuerung der Insel notwendig waren.

Der zweifache Untergang

Mit den Begegnungen in den Ruinen der Schwimmenden Insel können die Abenteurer sich die Geschehnisse um den Untergang der Insel Stück für Stück zusammenpuzzeln. Im Folgenden findet sich für die Spielleitung eine umfassende Schilderung der Ereignisse:

Einige Jahre nach der erfolgreichen Eroberung Elhaddars entsandten die Huatlani eine beeindruckende Flotte aus 21 Schwimmenden Inseln in Richtung Valian. Nach ein paar Plünderungen kleiner Hafensiedlungen stießen die Huatlani auf die große Flotte der Seemeister. Daraus entspann sich die berüchtigte Schlacht beim Golf der Blauen Wellen. Als die Huatlani sich 1272 nL nach tagelangem Ringen geschlagen sahen, beschworen sie eine mächtige Feuersbrunst, um sich Zeit für eine Flucht zu erkaufen. Mit zehn Schwimmenden Inseln kamen sie davon, die valianischen Schiffe dicht im Nacken.

Die Valianer, die zum ersten Mal einen solch gewaltigen Gegner vor sich hatten, waren trotz des triumphalen Sieges besorgt vor möglichen weiteren Invasionen. Sie beteten zu ihren Göttern, flechten sie um die endgültige Vernichtung der Schwimmenden Inseln an. Tatsächlich erreichten von den zehn, über die Regenbogensee fliehenden, nur zwei den Hafen Achimactans.

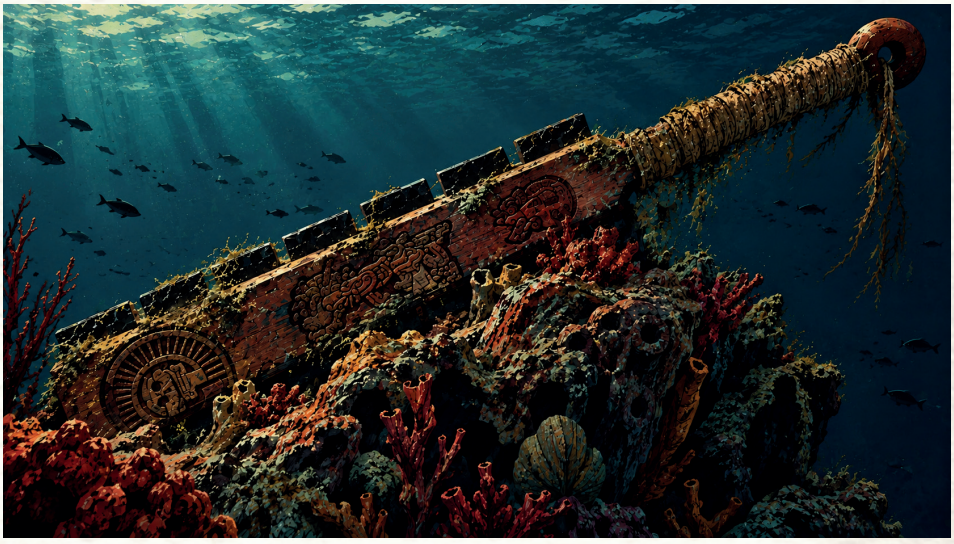
Eine der 10 Inseln, gesteuert durch die Erdmeisterin **Tlalciciuh,** versuchte statt der direkten Flucht über die Regenbogensee ihre Verfolger durch eine Flucht entlang der Küste Elhaddars abzuschütteln. Der Plan ging auf, die Verfolger waren Tage entfernt. Gerade als die Besatzung der Insel auf eine Verschnaufpause zu hoffen wagte, kam das Unglück über sie. Denn **Tarhuna**, die valianische Vulkangöttin und Tochter Larans, erhörte den Ruf der Gläubigen. Genau als die Schwimmende Insel die Sabsusa passierte, ließ Tarhuna unter dem Konstrukt einen mächtigen unterseeischen Vulkan ausbrechen. Von der enormen elementaren Ausstrahlung der Insel zusätzlich verstärkt durchstieß der Krater die Insel.

Wassermassen fluteten die unterirdischen Gänge und vernichteten auf einen Schlag einen Großteil der wasserempfindlichen Erd- und Feuerelementare. Die Insel sank schlagartig hinab und von der sowieso schon geschwächten Besatzung verloren einige weitere durch den Ruck ihr Leben. Die Schwimmenden Inseln waren so konzipiert, dass sie den Kräften des Wassers entgegenwirken konnten, und so befand sich die Insel noch in einer riesigen Luftblase. Die Sonnenpriester befahlen der Besatzung auf der Insel auszuharren, bis diese wieder an die Wasseroberfläche befördert werden konnte. Sieben Tage bereiteten sie sich auf einen neuen Versuch vor.

Trotz der Bemühungen Tlalciciuhs waren der Auftrieb und die Steuerung der Insel, die auf den beschworenen Elementaren beruhte, zu sehr geschwächt. Beim letzten Versuch, die Insel an die Oberfläche zu bringen, stieß gerade einmal die Spitze des Steuerturms aus dem Wasser. Dann kam es durch die gänzlich in den Auftrieb gelenkte magische Energie zu einer Explosion in einem der Kesselräumen. Die Kraft reichte nicht mehr aus, um die Luftblase aufrechtzuerhalten, welche die Wassermassen zurückhielt. Sie brachen über die Insel hinein und zermalmten oder ertränkten die meisten noch lebenden Huatlani.

Als Tlalciciuh von ihrem Steuerturm aus im Wasser keinen lebenden Menschen mehr erblickte, wurde sie sich ihres Scheiterns bewusst. Mit einem letzten Gebet an Tolucan, den Richter der Sterblichen, eventuelle andere Überlebende an ihrer statt weiterleben zu lassen, stieß sie sich ihre Obsidianklinge in den Hals. Bis auf Einzelne, die beim zweiten Untergang Lufteinschlüsse fanden und erst in den darauffolgenden Tagen an Sauerstoffmangel oder Durst starben, war Tlalciciuh damit die letzte Lebende auf der ehemals schwimmenden, nun untergegangenen Insel.

In Mardaba wurde die Schwimmende Insel zwar nicht bemerkt, sehr wohl aber das gewaltige Erdbeben, der Vulkanausbruch und die darauf folgende Sturmflut. Aufgrund dessen traute sich lange Zeit niemand mehr aufs Meer. Als die ersten Schiffe wieder hinausfuhren, erblickten sie in der Inselkette Sabsusas eine neue Insel; den aktiven Vulkan Samsah.



Aufbau und Besonderheiten der Insel

Die versunkene Insel hängt diagonal auf einem unterseeischen Hang mit ungefähr 20° Steigung. Sie ist 300 m lang und 200 m breit und damit nur unwesentlich kleiner als die bebaute Grundfläche im Krater Mardabas. An der höchsten Stelle der Insel ragen die Mauern bis etwa 5 m unter die Wasseroberfläche, der tiefste Punkt liegt etwa 110 m unter der Wasseroberfläche.

Durch ihre Position an dem Hang ist die ganze Insel schräg gestellt. In der folgenden Beschreibung ist diese Schräglage immer wieder zu berücksichtigen.

Der grundlegende **Baustoff** der Insel selbst ist ein **Gemisch aus schwarzer Erde, Schilf, rötlichen Schlammziegeln** sowie einer Vielzahl **dicker und feiner Wurzeln**. Diese Bauweise begründet sich auf der Vorlage der *Chinampas*, schwimmende Gärten die aus Schilf, Erde und Flechtwerk bestehen und mit den Wurzeln von Weidenbäumen zusammengehalten werden und dem Gemüseanbau auf riesigen Seen dienen (vgl. *Im Land des Mondjaguars,* S. 9). Für den Bau der Schwimmenden Inseln wurde diese Bauweise noch mit festeren Schlammziegeln ergänzt, anstelle der Wurzeln von Bäumen tritt ein druidisches Wurzelwerk, dass die gesamte Masse zu einer harten homogenen Masse bindet, die dennoch gute Schwimmeigenschaften aufweist. Es lässt sich nur mit enormem Aufwand und passendem Werkzeug durchbrechen. Durch die Kraft der Wurzeln und des *Elementarrufs* wächst das Material außerdem wieder zusammen, wenn man es nicht schnell separiert.

Alle **Wohn- oder Nutzgebäude** der Insel sind einstöckig, haben eine rechteckige oder quadratische Grundfläche und bestehen aus rötlichem **Gestein, Erde, Ziegeln und Lehm**.

Sie haben flache Dächer, welche einst über Leitern und Luken aus dem Inneren zugänglich waren. Auf einigen standen einst stattliche Katapulte. Nur in den Gebäudeeingängen finden sich Spuren von verrotteten Holztüren, die Innenräume waren, wie in Nahuatlan üblich, durch Perlschnüre abgetrennt (vgl. *Im Land des Mondjaguars,* S. 120).

Nahe der Insel spürt man bei einem erfolgreichen **PW:Zaubertalent** eine starke magische Präsenz. Gelingt gar ein **PW/10:Zaubertalent**, so kann man die Quelle der Kraft dem Zentrum der Insel zuordnen. Feinfühlige Charaktere wie Druiden, die dieser Energie nahestehen, merken instinktiv, dass es sich teilweise um mächtigen Dweomer handelt. Vergleichbar dazu fühlen Elementarbeschwörer, dass die gesamte Insel mit den Elementen Feuer und vor allem Erde aufgeladen ist.

Mit *Linienlesen* erkennt man mitten in der gesunkenen Insel eine vom Meerwasser abgedämpfte **Linienkreuzung** zweier Linien. Seltsamerweise scheinen die Linien aus der Kreuzung zu entspringen und sind nicht im üblichen Liniennetz eingebunden, sondern fransen wurzelartig in die Insel aus. Aufgrund ihrer Größe sind die kleineren Verzweigungen schon nach kurzer Distanz nicht mehr sichtbar. Selbst mit einem erfolgreichen **EW:Zauberkunde** gibt dieses Phänomen Rätsel auf, es scheint, als ob das Liniennetz umfassend manipuliert wurde. Gleichzeitig scheinen die anderen Linien der Umgebung normal zu verlaufen. Dass es sich nicht um eine normale Linienkreuzung handelt, können Druiden auch bemerken, da sie in ihrer Nähe nicht wie üblich ohne AP-Verlust zaubern können.

Mit *Erkennen der Aura* lässt sich auf der gesamten Insel eine **elementare Aura** (Erde & Feuer) erkennen. Sämtliche Gebäude und auch die Insel selbst scheint davon erfüllt zu sein.

Elementare auf der Insel

Alle auf der Insel anzutreffenden **Elementare mit menschlicher Intelligenz** beherrschen *Nahuatlantisch* mit Fertigkeitswert **+12** (**+9** bei Intelligenz 30 und weniger). Mit den anderen lässt sich unter Umständen mit *Tiersprache* (Reptilien/Amphibien) sprechen, diese kommt ihrer eigenen Sprache recht nahe. Wenn nicht anders erwähnt, dulden die Elementare die Anwesenheit Fremder und gehen nicht spontan zum Angriff über. Dies kann jedoch bei Wunsch auch von der Spielleitung angepasst werden. Die Elementare wollen grundsätzlich auch weiter ihrer Aufgabe nachgehen, als nächst bessere Option wollen sie zurück in ihre Heimatebene.

Auf der Insel finden sich auch Erdhaufen und Aschereste, die Überreste der Elementarwesen, die körperlich anwesend waren und, oft durch den Kontakt mit Wasser, nun verstorben sind. Dabei sind die Erdhaufen zumeist mit dem Material der Insel verwachsen und ebenfalls vom Wurzelwerk durchzogen.



Der Elementarruf

Durch die Magie der Erdmeister und dem exakt geplanten Aufbau der Insel ist dort die Kraft von **Erd-** und **Feuerzaubern** verstärkt sowie die von Zaubern der Elemente **Wasser** und **Luft** geschwächt. Je näher man zum Zentrum der Insel kommt, desto intensiver ist dieser Effekt. Die Spielleitung kann selbst die Art und Intensivität der Effekte anpassen, hier ein paar Vorschläge:

Nahe der Oberfläche
Zauber mit Agens Erde oder Feuer:
+2 auf EW:Zaubern, AP-Kosten um 1 verringert

Zauber mit Agens Wasser oder Luft:
–2 auf EW:Zaubern, AP-Kosten um 1 erhöht

Auf der Insel
Zauber mit Agens Erde oder Feuer:
+2 auf EW:Zaubern, AP-Kosten halbiert, leicht verlängerte Wirkungsdauer und/oder leicht stärkerer Effekt (bspw. höherer Schaden)

Zauber mit Agens Wasser oder Luft:
–2 auf EW:Zaubern, AP-Kosten verdoppelt, leicht verringerte Wirkungsdauer und/oder leicht schwächerer Effekt (bspw. niedrigerer Schaden)

Direkt im Zentrum
Zauber mit Agens Erde oder Feuer:
+2 auf EW:Zaubern, AP-Kosten halbiert, stark verlängerte Wirkungsdauer und/oder stärkerer Effekt, allerdings schwerer zu kontrollieren (bspw. richtet eine Steinkugel mehr Schaden an, explodiert aber früher)

Zauber mit Agens Wasser oder Luft:
–4 auf EW:Zaubern, AP-Kosten verdoppelt, stark verringerte Wirkungsdauer und/oder schwächerer Effekt (bspw. niedrigerer Schaden)

Auf der Insel sind **Beschwörungszauber für Erd- und Feuerelementare** besonders effektiv. Die Beschwörung von Erdelementaren dauert nur 1/10 der normalen Zeit, die von Feuerelementaren nur die Hälfte. Im **Hauptraum** ist die Kraft so stark, dass Erdelementare in nur 30 Sekunden beschworen werden können, während Feuerelementare 1/10 der Zeit benötigen. **Elementarbeschwörungen** der Elemente *Wasser* und *Luft* und **Dämonenbeschwörungen** sind besonders erschwert, im Hauptraum wird die zehnfache Zeit benötigt (vgl. *Im Land des Mondjaguars*, S.138).

Unter Wasser

Neben den im Folgenden beschriebenen Begegnungen auf der Insel kann es auch weitere Gefahren aus dem Meer geben. Der **Ahuatlhai** *(vgl. »fremde Bewohner Sabsusas«)* kann stimmungsvoll eingesetzt werden, indem er plötzlich das Sonnenlicht verdunkelt, wenn die Gruppe die Insel bereits etwas besichtigt hat. Er wird in der Regel keine Anstalten machen anzugreifen, selbst wenn er die Gruppe bemerkt, schwimmt aber immer wieder bedrohlich an der Wasseroberfläche entlang. (Hai-)Fische können immer wieder in eine Luftsphäre brechen, in den Ruinen lebende Muränen (*Das Bestiarium*, S. 94), Schwertfische (*Das Bestiarium*, S. 96) oder Barrakudaschwärme (*Elektronisches Bestiarium*, S.25) gehen zum Angriff über oder einstürzende Ruinen gefährden die Gruppe.

Besonderheiten unter Wasser

Ist man in einer *Luftsphäre* unterwegs, können plötzliche Bewegungen wie Ausweichaktionen zur großen Gefahr werden, wenn der Zauberer in eine andere Richtung hechtet wie seine Mitstreiter. Die Spielleitung kann dies abbilden, indem sie bei gemeinschaftlichen Abwehr-Würfen (z.B. dem Auslösen einer Falle, herabstürzende Ruinenteile oder ein Hai, der plötzlich in die *Luftsphäre* bricht) die Spielenden auffordert nach kurzem herunterzählen gleichzeitig und ohne Absprache per Fingerzeig zu entscheiden, in welche Richtung ihre Spielfigur ausweicht. Alle Charaktere, die in eine andere Richtung springen als der Zauberer der *Luftsphäre*, laufen Gefahr, im Wasser zu landen. In größeren Tiefen können so neben Dunkelheit auch der plötzliche große Wasserdruck und damit verbundene Tiefenrausch (s.u.) zum Problem werden.

Atemnot kann zum tödlichen Problem werden, wenn z.B. Wasseratmen oder *Luftsphäre* an kritischen Punkten frühzeitig endet.

Stundenkerzen innerhalb einer *Luftsphäre* brennen aufgrund des gestärkten Elements Feuer deutlich schneller herunter, so dass sie keine zuverlässige Zeitmessung erlauben.

Bereits nach wenigen Metern Wassertiefe wird es deutlich dunkler und die **Sichtweite** schränkt sich ein. ab 40 Metern Tiefe kann man selbst bei klarem Wasser nur noch 5 Meter weit blicken. Detaillierte Ausführungen finden sich im *Ars Armorum* auf Seite 149 f.)

Zusätzlich sollten außerhalb einer *Luftsphäre* die Regeln zur **Fortbewegung**, zum **Sprechen**, **Zaubern** sowie zum **Kampf im Wasser** berücksichtigt werden (*Ars Armorum, S. 149 ff*).

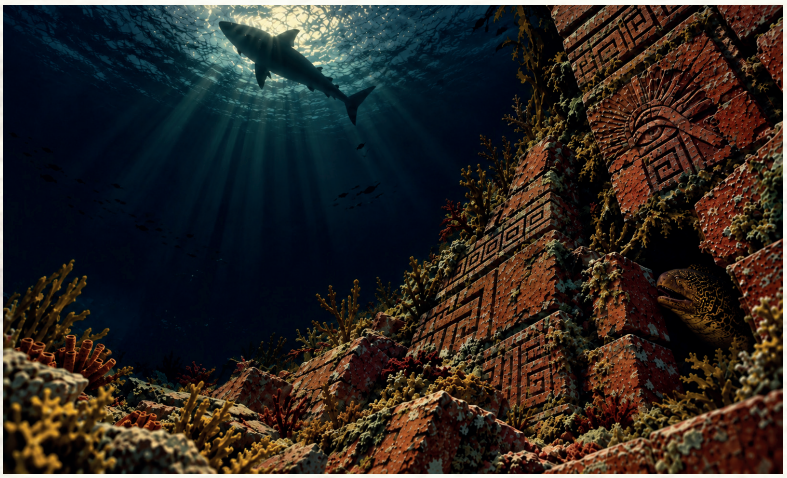
Die untere zwei Drittel der Insel befindet sich mehr als 30 Meter unter der Wasseroberfläche. Taucht man dort ohne *Luftsphäre*, kann es durch den Überdruck zum sogenannten **Tiefenrausch** kommen, einem rauschartigen Zustand, der von leichten Einschränkungen über starken Halluzinationen bis Bewusstlosigkeit reichen kann.

Schon vorher ist deutlich Druck auf den Ohren spürbar. Mit zunehmender Tiefe wird der Effekt immer stärker. Daher sind die untersten Teile der Insel selbst für erfahrene Taucher ohne *Luftsphäre* kaum zu erreichen und auch bei einem vorzeitigen Ende der Wirkungsdauer des Zaubers kann man in äußerst brenzlige Situationen geraten.

In der folgenden Tabelle sind Regeln für den Tiefenrausch sowie für den Sonderfall des schnellen Verlassens einer *Luftsphäre* gegeben.

Um den Tiefenrausch besser durchzuhalten, muss ein **EW:Tauchen** gelingen, dadurch kann die effektive Tiefe um 20 m verbessert werden. Sobald dieser Wurf in einem Tiefenabschnitt einmal fehlgeschlagen ist hält dieser Effekt bis zum Verlassen des Abschnitts an. Durch **Walak** (s. *»Vorbereitung auf den Tauchgang«*) hat man ebenfalls bessere Chancen beim Überstehen des Tiefenrauschs, die effektive Tiefe verbessert sich damit zusätzlich um 20 m

Tiefe	**Schwierigkeit um effektive Tiefe für den Tiefenrausch um 20 m zu erhöhen**	**Art des Tiefenrauschs**	**Schnelles Verlassen einer Luftsphäre**
30-50 m	Alle 10 min **EW–2:Tauchen**	**–2** auf **EW:Wahrnehmung**, **–2** auf **EW:Zaubern;** Konzentration erschwert, Entfernungen sind schwieriger einzuschätzen, man wird sorgloser und fühlt sich leicht benommen.	1W6 AP
50-70 m	Alle 5 min **EW–4:Tauchen**	**–4** auf **EW:Wahrnehmung**, **–2** auf **EW:Zaubern;** Gw, In und Wk sind für die Dauer um 10 reduziert, Bewegungen sind schwerer einzuschätzen, man wird leichtsinniger.	1W3 LP, 1W6 AP, für eine Runde *benommen*
70-90 m	Alle 2 min **EW–6:Tauchen**	**–4** auf **EW:Wahrnehmung**, **–4** auf **EW:Zaubern**, Der Wert für Gw, In und Wk sind für die Dauer um 20 reduziert. Gefahren sind schwerer einzuschätzen und man wird impulsiver	1W6 LP, 2W6 AP, für 1W3 Runden *benommen*
90-110 m	Alle 60 sec **EW–8:Tauchen**	**Zusätzlich** gestörte Wahrnehmung, Halluzinationen und Wahrnehmungsverzerrungen setzen ein, man handelt irrational, bei misslungenem misslungenem **PW+10:Konstitution** Bewusstlosigkeit**.**	2W6 LP, 3W6 AP, für 1W3 Runden handlungsunfähig, Bewusstlosigkeit bei misslungenem **PW+20:Konstitution**



Örtlichkeiten auf der Insel

Die Karte ist eine grobe schematische Darstellung, auf der die wichtigsten Gebäude abgebildet sind. Tatsächlich wird es noch einige weitere Gebäude gegeben haben, die allerdings zum Großteil bis auf die Grundmauern vollkommen zerstört sind. Die Spielleitung kann nach Belieben zusätzliche Gebäude an geeigneten Stellen hinzufügen.

Mauern (1)

Die aus rötlichem Stein errichteten Mauern der Insel sind rund um die ganze Insel gut erhalten und etwas mehr als drei Meter hoch. Sie stehen direkt am Rand und werden nur von einzelnen Türmen unterbrochen. Erdreich, das wie Moukibs angeschwemmtes Bruchstück aus von Wurzeln durchzogener schwarzen Erde, Schlammziegeln und Schilf besteht, erhebt sich an beiden Seiten leicht und stützt sie so zusätzlich.

Katapulte (2)

An allen Seiten der Insel, vor allem in der ersten Hälfte nach vorne (nun oben) ausgerichtet, standen einst schwere Katapulte auf den Hausdächern. Heute sind sie, bis auf wenige, im Sedimentschlamm steckende Holzstücke verrottet. Wo sich einst die Belagerungswaffen befanden, liegen noch schwere, rund behauene Steine - ehemalige Geschosskugeln. Viele von ihnen sind aber auch der Schwerkraft folgend nach unten gerollt. Zählt man die Überreste zusammen und geht von einer einigermaßen symmetrischen Anordnung der Häuser aus, kommt man zum Schluss, dass die Insel einst dutzende Katapulte unterschiedlicher Größen und Durchschlagskraft transportiert haben muss.

Baracken

Einst dienten schmucklose Flachbauten den einfachen Soldaten als Unterkunft. Sie lebten dort in Gruppen von mindestens zehn Personen, je nach Dienstgrad in sehr beengten Verhältnissen. Im Folgenden werden beispielhafte Baracken beschrieben, deren Position frei wählbar ist.

a – Diese Baracke ist weitgehend leer, auffällig sind vor allem die Ziegelwände, in welche die ehemaligen Bewohner in ihren letzten Tagen und Stunden verschiedene Dinge geritzt haben. Unter anderem sieben Striche unter einer Sonne, daneben ein Haus unter einer Wellenlinie - einer der Soldaten hat die Tage unter Wasser gezählt. An der gegenüberliegenden Fläche befinden sich unzählige kleine Raster, deren Felder mit verschiedenen Symbolen gefüllt sind. Es handelt sich um Spielfelder, indenen einfache Strategiespiele gespielt wurden.

b – Der Eingang dieser Baracke ist zur Hälfte durch zwei schwere Katapultsteine versperrt. Betritt man den Raum, sieht man die **Erscheinungen** von sieben teils bandagierten, nahuatlantischen Kriegern, die lautlos im Schnelldurchlauf die letzte halbe Stunde ihres Lebens zeigen. Die Gruppe sitzt gemeinsam im Gebet, anschließend wird ein Haufen Tabakblätter angezündet und eine seltsame Y-förmige Pfeife herumgereicht, die in die Nase gesteckt und damit der Rauch eingeatmet wird. Die Geister, auf deren Gesichtern während des Gebets und am Anfang deutliche Verzweiflung zu sehen war, entspannen sich langsam. Plötzlich schrecken sie alle hoch, schauen in Richtung der Tür und werden dann von einer nicht sichtbaren Kraft durch den Raum geschleudert. Vier von ihnen werden an die Wände geschleudert und von der Krafteinwirkung des nicht sichtbaren Wassers zerquetscht, die anderen drei versuchen panisch, in Richtung der Tür zu schwimmen, können die Baracke allerdings nicht verlassen, der Eingang scheint blockiert. In den nächsten Minuten kann man beobachten, wie einer nach dem anderen mit von Wut, Angst und Verzweiflung verzerrten Gesichtern ertrinkt. Ihre Schemen sinken langsam zu Boden und verblassen.

Erscheinung (Grad 4)

LP * AP * *R Gf 0

St * Gw * In * B *

Abwehr * Resistenz+*/15

Angriff: keiner

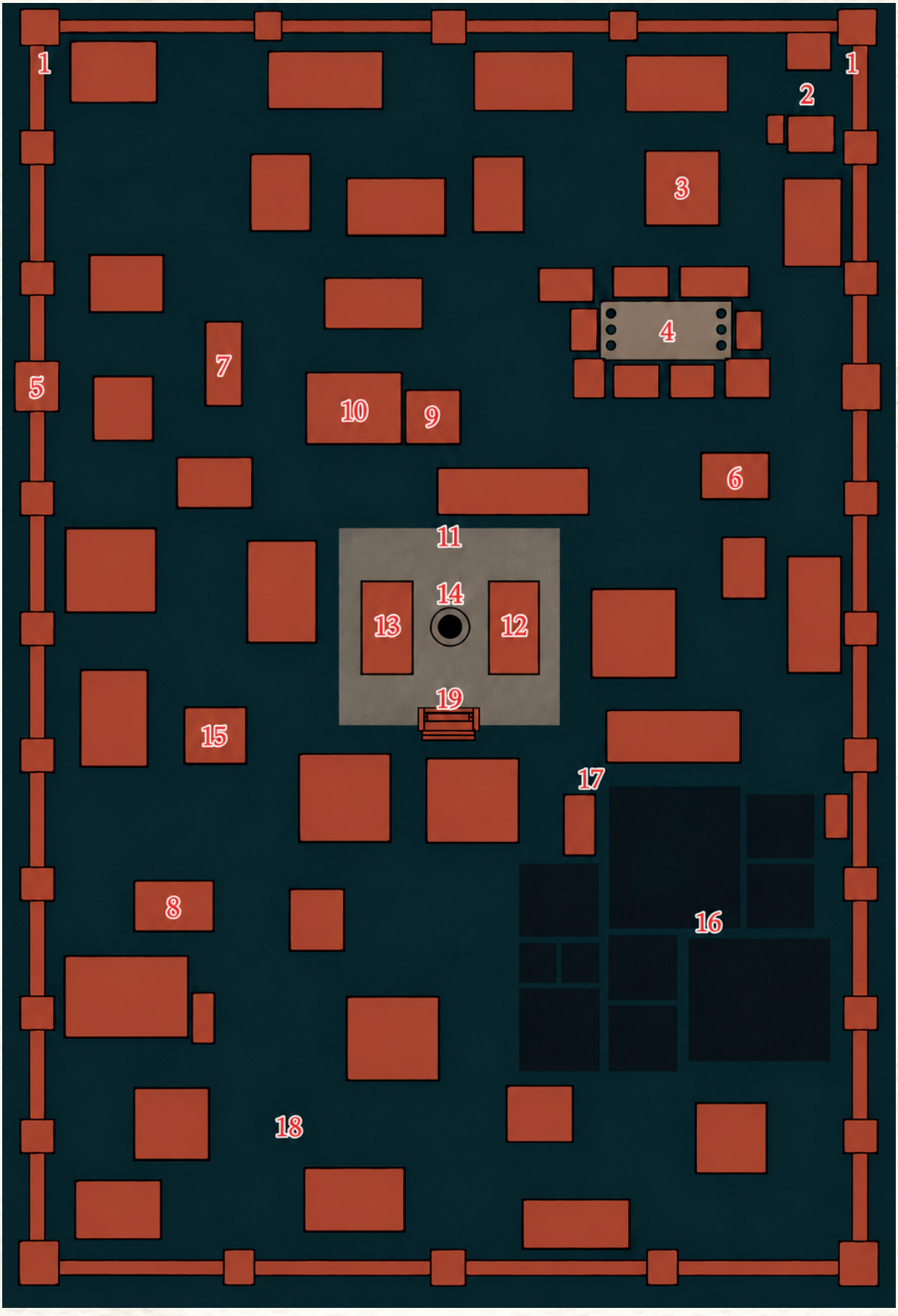
Bes.: EW–5:Resistenz gegen *Namenloses Grauen* (bis Grad 3) bzw. *Angst* (Grad 4-10)

vgl. *Dunkle Mächte* S. 100

c - Die Baracke ist vollständig von einem großen Katapultstein zermalmt. **Erscheinungen** zeigen geisterhaft eine liegende Gestalt im Gebäude, eine andere stolpert in den Raum hinein, versucht ihr aufzuhelfen und sie aufzusetzen. Im Stand falten sich ihre Körper plötzlich zusammen und bleiben an der gleichen Stelle des jetzigen Katapultsteins liegen. Unter dem Stein lassen sich einzelne Knochensplitter entdecken.

Großküche (3)

Dieses große Gebäude war eine der vier Küchen, von denen aus die rund 1000 Inselbewohner mit Nahrung versorgt wurden. Es besteht maßgeblich aus einem hallenartigen Raum, der durch einen steinernen Tresen geteilt wird. Vor diesem ist nur wenig Platz, einst standen hier die Hungrigen an. Dahinter, gegenüber des Eingangs befinden sich mehrere überdimensionierte Kochnischen. Seltsam ist dort eine zentrale, etwa anderthalb Meter tiefe Grube. Durch die dunkle-rußige Färbung kann man schließen, dass es einst die Feuerstelle gewesen sein muss.


1
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19

Von Brennmaterial oder einem Lagerort ist keine Spur, stattdessen ist am Grund ein ganzer Haufen Tonscherben, Überreste der massigen Kochtöpfe. Räumt man die Scherben weg oder schafft einen **EW:Wahrnehmung (Sehen)**, so kann man unter den Scherben ein rußgeschwärztes Mosaik in den Ziegeln erkennen. Räumt man es frei, erinnert es bei erfolgreichem **EW:Zauberkunde** an einen Beschwörungskreis zu den elementaren Ebenen des Feuers. Einst wurde die Kochstelle tatsächlich von Feuerelementaren beheizt, die direkt in der Grube beschworen wurden. In der tiefst gelegenen Ecke des Raumes findet man einen großen Erdhaufen, in welchem man Tonscherben und teilweise noch intakte Tonschüsseln findet. Ein erfolgreicher **EW:Zauberkunde** lässt auf die Überreste mehrerer *Lergris* (Nihavand – Die Perle Arans, S. 67) schließen, die als eine Art Fließband die Schüsseln mit Essen von der Kochstelle zur Essensausgabe transportierten.

Spielfeld (4)

Zwischen den Ruinen einiger Baracken befindet sich eine mit Korallen bewachsene Freifläche. An den gegenüberliegenden Außenwänden kann man die Überreste von je drei Steinringen erkennen. Ihre Löcher haben einen Durchmesser von 30 cm und ihre Ränder sind 15 cm breit. Hier spielten die Huatlani in ihrer Freizeit einst eine simplere Version ihres Nationalspiels **Nuya Bolos** (*Im Land des Mondjaguars, S.100 ff.*). Huatlani oder Charaktere mit *Landeskunde (Nahuatlan)* erkennen dies sofort, bei erfolgreichem **EW:Landeskunde (Nahuatlan)** sind ihnen sogar die Regeln bekannt. Hält man sich etwas länger auf dem Spielfeld auf, erscheinen mehrere geisterhafte **Schemen** von Nuya Bolos-Spielern. Sie wurden einst mitten bei einem Spiel von dem Vulkanausbruch und dem Untergang der Insel überrascht. Mehrere von ihnen kamen ums Leben. Dabei sollte gerade dieses Spiel eine besondere Besänftigung der Götter sein. Durch das starke Sehnen diese Tat zu Ende zu bringen, verblieben sie als Schemen auf Midgard. Nun trauen sie sich heraus und stellen zunächst einmal die Szene ihres Todes nach. Geht man auf die Schemen ein, oder kommuniziert mittels Hören der Geister mit ihnen, so geben sie zu erkennen, dass sie das Spiel beenden wollen. Stellen sich die Abenteurer dazu zur Verfügung, ist es ein Leichtes zu verlieren, zum Einen sind die Geister noch immer ein eingespieltes Team, zum anderen spielen sie mit einem ebenso geisterhaften Ball, der nur von magischen Waffen getroffen werden kann. Allerdings legen die Huatlani wert darauf, ehrenhaft zu gewinnen und damit gegen Gegner, die die Regeln kennen.

Gelingt dies, so erstrahlt der Ball gleißend hell, wie Sonnenlicht und die Schemen seufzen kollektiv auf. Sie sind erlöst und fahren in ihre Nachwelt ein. Gläubige Spielfiguren erhalten dafür **1 GG**, Anhänger der nahuatlantischen Götter sogar **2 GG**.

Schemen (Grad 5)

LP * **AP** * ***R** Gf 0

St * Gw 50 In 50 B *

Abwehr * Resistenz+15/15

Angriff: keiner

»**Zaubern+15:**«: *Namenloses Grauen*

vgl. *Dunkle Mächte* S. 107

Ruderlager (5)

An mehreren Stellen der Außenmauer gibt es Ruderlager. In den kleinen quadratischen Gebäuden wurde die Insel einst mit langen Rudern zusätzlich angetrieben. Von den hölzernen Rudern ist heute nichts mehr übrig, aber durch passende Löcher in den Wänden und steinerne Ruderbänke lässt sich der ehemalige Sinn der Gebäude noch immer erschließen. Auf mittlerer Höhe der rechten Inselseite sieht man in einem der Lager **Erscheinungen** von drei kräftigen Huatlani, die sich in ein langes Ruder stemmen. Nach einer Weile sieht man, wie der Mann, der der Wand am nächsten steht, seinen Kopf Richtung Inselmitte streckt und nach Luft schnappt, während die anderen beiden weiter weg rücken und das Rudern langsamer wird. Nach einem weiteren Mal Atemholen rudert er mit angehaltener Luft, bis plötzlich alle drei wie von gewaltiger Kraft in verschiedene Richtungen gerissen werden und die Geister verschwinden. Voll Verzweiflung versuchten mehrere Huatlani den letzten Aufstiegsversuch der Insel händisch mit den Rudern zu unterstützen.

Waffenkammer (6)

Die Waffenkammer sticht durch ihr stufenpyramidenartig zulaufendes Dach sowie ihre Größe, mit der sie die meisten anderen Gebäude überragt, hervor. Über dem einst von einer schweren Holztür verschlossenen Eingang, ist ein aufwendiges Muster in die Ziegel geschlagen. Es zeigt mehrere bewaffnete Huatlani auf einem Feldzug, darüber prangen fünf Monde, jeweils in einer unterschiedlichen Phase. Selbst ohne die nahuatlantische Bildsprache zu beherrschen, kann man mit *Landeskunde (Nahuatlan)* darauf schließen, dass das Haus Bezug zum Mond- und Kriegsgott **Iquibalam** haben muss.

Im Inneren befinden sich mehrere meterhohe Steinregale, die direkt in den Außenwänden befestigt sind. Sie müssen einst tausenden Waffen Platz geboten haben. An den unterschiedlichen Halterungen und stilisierten Abbildungen, die wohl die Sortierung erleichterten, lassen sich schließen, dass hier Speere, Keulen, Maquahuitl, Dolche, Bögen, Pfeile und Speerschleudern lagerten. Der Boden ist übersät mit scharfkantigen Splittern aus Stein und Obsidian. In den beiden Räumen verteilt liegen 2W6+12 einhändige **Maquahuitl**,

die klobigen Obsidianschwerter Nahuatlans, mehr Hieb- als Klingenwaffe. Die verbleibenden, nicht verrotteten Exemplare sind magisch und haben daher die Zeit überdauert.

Maquahuitl

Alle auf der Insel noch auffindbaren Maquahuitl sind magische Waffen (+0/+0). Man kann sie wie normale Einhandschwerter benutzen, sie verursachen 1W6+1 Schaden. In den Händen Ungläubiger behalten sie ihren Effekt allerdings nur für sieben Kämpfe *(vgl. Im Land des Mondjaguars, S. 146)*. Aufgrund des enormen Alters ist die Waffe danach nicht nur nicht mehr magisch, sondern das Holz verrottet innerhalb weniger Augenblicke und die Obsidiansplitter zerbröseln.

Töpferwerkstatt (7)

Aus einer aufgebrochenen Wand eines Gebäudes, das etwas größer aussieht als eine Baracke, quillt an der zur Schwerkraft gewandten Seite einem Erdrutsch gleich eine amorphe Masse aus Erde, Ton und Steinen hervor. Auch der Eingang ist verschüttet, allerdings nicht komplett, sodass man sich mit etwas Mühe vorbeizwängen kann. Im Inneren findet man als erstes eine kleine Ansammlung behauener Steine, die einmal Werkzeug gewesen sein mussten. An der nach oben gerichteten Wand im Raum ein mächtiger Brennofen, darum herum hat sich auf breiter Fläche ein Lufteinschluss in all dem Wasser gehalten. Schwimmt man in die Luftblase, so sieht man, wie an der Wand zwei Augen aufschlagen. Oberhalb der Augen öffnet sich ein Mund, unterhalb der Augen ein weiterer, dann pflatscht ganz langsam ein ungebrannter Ziegel aus dem einen, aus dem anderen eine kleine Tonschale. Anschließend erklingt ein seltsam schmatzend-quakendes Geräusch. Die Abenteurer haben ein Xicploquitl entdeckt, ein Erdelementar. Er bleibt zunächst schüchtern in der Wand und wartet ab, was die Neuankömmlinge machen.

Xicploquitl (Grad 3)

LP 18 (3W6+5) **AP** 22 (3W6+10) **LR**

St 80 Gw 5 In 20 B 6/0

Abwehr+14 Resistenz+13/15

Angriff: Biss+7 (1W6) - *Ersticken*

Bes.: Auf Erde und Fels *Tarnen+18* und Regeneration von **2 LP** und **2W6 AP** je Runde

»**Zaubern+18:**« *Erdwandlung*

Der etwa 2 m lange und breite Erdelementar, dessen Name übersetzt in etwa **Schlammschlund** bedeutet, sieht wie eine beige, massige, leicht eckige Kröte aus Lehm aus, die oberhalb der runden, bernsteinfarbenen Augen einen weiteren Mund hat. In diesem Zustand bewegen sich die Wesen behäbig hüpfend. Als Kröte können sie mit ihrem Biss sehr kleine Gegner (Halblingsgröße und darunter) mit einer Wahrscheinlichkeit von 20% ganz verschlingen, wodurch Erstickungsgefahr entsteht (vgl. *Elektronisches Bestiarium*, S. 295).



Der Elementar kann sich aber auch mit einem beherzten Satz gegen eine Erdwand oder auf einen Lehmhaufen klatschen lassen, um mit diesem zu verschmelzen. Nur Augen und Münder sind dann noch zu sehen, sind beide geschlossen, ist der Xicploquitl kaum von der Oberfläche zu unterscheiden. In diesem Stadium kann das Xicploquitl Material, auf dem er sitzt anzapfen und daraus in seinem Leib Gegenstände herstellen. Dabei imitieren die neugierigen Wesen Dinge aus ihrem Umfeld. Die Huatlani manipulierten die Kreaturen gezielt, um schnell Material für Reparaturen und Ersatzteile, aber auch verschiedene Alltagsgegenstände zu fertigen. Darunter Ziegel, kunstfertige tönerne Rohlinge und die Tzololli-Schleuderkugeln.

Xicploquitl sind grundsätzlich nicht herausragend intelligent, haben jedoch ein hervorragendes räumliches Verständnis, gute Baukunde und können noch so komplizierte Formen aus Lehm erzeugen. Sie verstehen sich gut mit Zoquipapalotl (s.u.).

Waffenkammer (8)

Auf der rechten tiefen Seite der Insel befindet sich ein Zwillingsgebäude der Waffenkammer (6). Im Inneren befindet sich neben Speer- und Pfeilresten eine riesige Ansammlungen kleiner Tonkugeln umgeben von scharfen Obsidiansplittern. Diese Tzololli sind nahuatlantische Schleudergeschosse. Etwa 15.000 der hier gelagerten Exemplare sind noch verwendbar. Durch die Lufteinlagerung in ihrem Inneren treiben viele der Kugeln im Wasser umher. Betritt man das Gebäude mit einer Luftsphäre, fallen ständig einzelne dieser umherschwebenden Kugeln hinein und zerbersten auf dem Boden oder auf den Abenteurern. Ist man nicht achtsam, kann man sich durch direkte Treffer oder herumliegende Splitter üble Verletzungen zuziehen.

Tzololli

Die 5cm durchmessenden, 100 g schweren Tonkugeln können mit einer Schleuder verschossen werden und richten dabei **1W6–1** schweren Schaden an. Hat das Opfer dadurch LP verloren, entstehen durch die in der zerberstenden Tonkugel befindlichen Obsidiansplitter schmerzhafte Wunden, die wie der Zauber Schmerzen *(Das Arkanum, S.110)* wirken, einschließlich des zusätzlichen AP-Schadens.

Schwitzbad (9)

Durch die letzten hölzernen Reste einer Türe gelangt man ins Innere eines kleinen, kuppelförmigen Gebäudes. An der Innenseite hängt direkt neben dem Türrahmen ein Konstrukt aus wild verknoteten, verschiedenfarbigen Schnüren und mehreren Holzperlen. Es handelt sich um eine Quipu, die nahuatlantische Knotenschrift. Direkt fällt auf, dass die Schnüre und Perlen eigentlich schon lange verrottet sein müssten. Mit **EW:Schreiben: Nahuatlantische Knotenschrift Quipu** lässt sich darin die grobe Bedeutung **Signal** erkennen, es scheint sich jedoch nicht um reine Schrift zu handeln. Quipu wurden und werden auch als eine Form von Zaubersiegeln verwendet, wie ein **EW:Landeskunde (Nahuatlan)** verraten kann. Tatsächlich ist die Quipu am Eingang noch magisch, beim Eintreten hat sie jedoch keinen Effekt.

Die ehemaligen Schwitzbänke sind alle zerfallen. Tiefer im Gebäude lassen sich zerbrochene große Tongefäße und 3 fest installierte gemauerte Waschzuber finden *(Im Land des Mondjaguars, S.90)*. In der rechten Ecke liegen in einem fast zwei Meter tiefen Loch mit einem kleinen Ascherest einige schwere Heizsteine, die vom schnellen Temperaturwechsel beim Untergang der Insel zerbrochen sind. Es gibt keine Anzeichen von einem Brennstoff oder einer Möglichkeit, das Feuer zu schüren, jedoch liegen unweit davon ein paar kleine Rubine im Schlamm. Kratzt man den Schlamm weg, so finden sich Mosaike, die bei erfolgreichem **EW:Zauberkunde** wie schon in der **Großküche (3)** an einen Beschwörungskreis zu den elementaren Ebenen des Feuers erinnern.

An den Wänden kann man Ritzungen erkennen, die in Form von Piktogrammen ausführliche Anweisungen zur Körperpflege darstellen. Dabei werden neben besonders gründlich zu reinigenden Körperteilen gezeigt, welche Bewegungen (z.B. kreisend) und Mittel man verwenden soll. Die Darstellung kommt ohne Schrift aus und lässt sich noch immer gut nachvollziehen. Führt man eine solche Waschung vor dem Verlassen nicht nach Anweisung durch, ertönt im Kopf ein bedrohliches Rasseln sowie auf Nahuatlantisch „Wasch dich!“, sobald man durch das Quipu läuft.



Um den **Elementarruf** (s. *»Der Elementarruf«*) aufrecht zu erhalten, bedurfte es nicht nur mächtiger Magie sondern auch vielen strengen Regeln, wie der genauen Anordnung der Gebäude sowie strikter Körperpflege und ausgewählter Ernährung.

Krankenlager (10)

Direkt an das Schwitzbad anschließend befindet sich ein größeres Gebäude mit einem hallenartigen Hauptraum. Dort sind mehrere Dutzend Skelette der Schwerkraft folgend zur mittlerweile unteren Seite des Raumes gerutscht. Sie sind im Krankenlager ungewöhnlich gut erhalten, da noch immer etwas göttlich-konservierende Kraft von Patecoatl (s.u.) wirkt. Untersucht man die Skelette genauer (**EW:Heilkunde**), kann man an verschiedenen Stellen teilweise verheilte Knochenbrüche entdecken. Vereinzelt befinden sich zwischen den Knochenhaufen auch rostige, metallene Pfeilspitzen aus der Zeit der Seemeister. Experten können sie durch Form und Machart als Waffen der valianischen Streitkräfte erkennen (**EW–8:Landeskunde (Valian)**)

An den Innen- und Außenwänden des Hauses lassen sich verwaschene Schlangenmotive erkennen. Mitten in dem großen Raum befindet sich ein kleiner, mit ebensolchen Schlangenmotiven verzierter Schrein. Daran hängen einige, im Wasser wabernde Quipu. Die Knotenschrift ist noch ziemlich gut erhalten und es lassen sich mit **EW:Schreiben: Nahuatlantische Knotenschrift Quipu** darin Gebete an *Patecoatl* („Schlaf Schlange“) erkennen.

Ein **EW–4:Landeskunde (Nahuatlan)** verrät, dass es sich dabei um einen niederen Gott handelt, welcher der erste Heiler der Huatlani gewesen sein soll. Er soll nach dem Zeitalter der Ixtantzutuh in irgendeiner Gestalt auf Midgard geblieben sein. Die meisten nehmen an, dass es in der Form von Maguey, einer Agavenart ist. (vgl. Im Land des Mondjaguars S. 69)

Die Quipu am Schrein beinhalten neben dem Gebet auch ein verborgenes Thaumagramm, das man nur mit erfolgreichem **EW–6:Schreiben: Nahuatlantische Knotenschrift Quipu** bemerkt. Es löst den Zauber Feuerkugel aus, sobald ein Ungläubiger den Schrein berührt. Durch die Magie der Insel (s. *»Der Elementarruf«*) verstärkt, macht die Kugel **4W6+2 Schaden** und wirkt auf **doppelter Fläche**.

In einem kleineren Nebenraum befinden sich inmitten von Schlick aus verrottetem Pflanzenmaterial ein paar intakte, mit Wachs versiegelte Tiegel. Öffnet man sie im Trockenen, lässt sich der Inhalt als Heilsalben und -tinkturen identifizieren (**EW:Heilkunde** oder **EW:Alchimie**). Darunter nutzbar sind 1W6 Anwendungen Salbe der Schnellheilung (*Das Arkanum S. 176*), sowie 2W6 Anwendungen einer weiteren Salbe, die bei ihrer Verwendung auf offene Wunden mit *Erster Hilfe* **2 LP** mehr zurückgibt.

Hauptplatz (11)

Zentral auf der Insel ist ein großer, mit einem abstrakten Ziegelmosaik ausgelegter Platz. In seiner Mitte ragt der schmale, hohe **Steuerturm** auf. Zwei imposante Tempelgebäude flankieren ihn.

Auf dem Platz stehen die **Erscheinungen** von gut 200 Menschen, alle mit kriegerischer Bewaffnung. Sie beten gemeinsam, an ihrer Spitze zwei Männer, die das Gebet anzuleiten scheinen. Der eine trägt weit geschnittene Roben und ist mit Schmuck behangen, der andere hat eine Baumwollrüstung mit dicken Schulterpolstern und einen durch Feuchtigkeit leicht zusammengefallenen, mit Federn verzierter Pappmachéhelm, welcher die Form eines Adlers hat (vgl. *Im Land des Mondjaguars, S. 51*). Der gerüstete Mann trägt ein Maquahuitl sowie Wurfspieße, der Mann in der Robe eine Steinkeule. Die Blicke aller sind in Richtung des jetzt höchsten Punkts der Insel gerichtet. Das Gebet hält an, die Gesichter werden erst hoffnungsvoller, ja fast schon jubelnd, bis große Teile der Betenden vor einer Erschütterung zusammenzucken. Auf den noch zuversichtlichen Gesichtszügen macht sich schlagartig Panik breit und an verschiedensten Ecken beginnen Menschen aus dem Gebet auszubrechen und in alle möglichen Himmelsrichtungen zu fliehen. Es erscheinen die geisterhaften Körper von Truthähnen und voll bepackten Lamas, die ebenfalls panisch an der Menschenmenge vorbei rennen. Wenige Herzschläge später fliegen die Körper von Menschen und Tieren, darunter auch einige Fische, durcheinander. Dabei entsteht eine geisterhafte Masse, in der sich vereinzelte Körperteile und schmerzerfüllte Gesichter erkennen lassen. Sie kollidiert mit einigen Gebäuden, wobei sich einzelne Geister ebenso verzweifelt wie vergeblich versuchen festzuhalten, dann wird der komplette Klumpen aus hunderten Geistern in die Tiefe gerissen.

Tempel des Nahuahauquih (12)

Eines der zwei großen Gebäude, die den Hauptplatz begrenzen, ist der Tempel des Nahuahauqih, des nahuatlantischen Sonnengottes. Es ist länglich, größer als die meisten anderen Gebäude der Insel und für sorgsame Beobachter durch verschiedene Reliefs an den Außenwänden, die die Anbetung der Sonne zeigen, als Tempel erkennbar. Das Haupttor muss einst aus zwei großen Holzflügeln bestanden haben, heute ist davon nichts mehr zu sehen.

Durch den Eingang kommen direkt vor den Abenteurern zwei vollgepackte **Erscheinungen** in den Raum. Sie betreten das Gebäude mit großen Mengen an Früchten und Blumen und verlassen es kurz darauf wieder ohne die Gaben, dafür einen stark geschwächten dritten Geist stützend.

Hinter einem großzügigen, aber leeren Vorraum befindet sich der kleine, gänzlich geflutete Altarraum. Seine Wände sind gezeichnet von verschiedenen stark verwaschenen Sonnenmotiven. Man kann sie nur noch mit viel Fantasie erkennen. Einzig und allein ein **Reliefbild von Nahuahauquih** ist bis auf abgeblätterte Farben perfekt erhalten.

Noch bevor man sich dem Bild nähern kann, tauchen davor mehrere **Erscheinungen** auf: Vier Männer in simplen Roben knien ehrfurchtsvoll vor dem Relief, ein weiterer führt ein ebenso geisterhaftes Lama heran. Zwei Personen in weit geschnittenen Roben halten große Schalen und Obsidiandolche. Bedächtig beugen sie sich herab und schneiden den Knienden sowie dem Lama jeweils eine kleine Wunde in Arme beziehungsweise Brustgegend und lassen das Blut in die Schalen tropfen. Während sich das Tier aufbäumt, bleiben die Knienden ganz ruhig. Auf und um den Altar sind Unmengen an Früchten und Blumen aufgehäuft, sowie einige weitere randvolle Schalen. Die Wunden werden notdürftig umwickelt und die Spender treten langsam nach draußen. Ein weiterer Mann in weiter Robe, stark mit Schmuck behangen, stürmt in den Raum und verschwindet im Nebenraum. Dann verblassen sämtliche Erscheinungen.

Sobald sie verschwunden sind, hat man etwas mehr Muße, das **Relief** ausgiebig zu betrachten. Es zeigt eine schmale männliche Gestalt in Seitenansicht mit langem, durch einen Ring gehaltenem Haar, das Gesicht ist von einer Krone mit Edelsteinen und Federn gerahmt. Den linken Arm ziert ein flammender Schild und die Hand greift einen schlangenförmigen Speer. Mit der rechten Hand deutet die Gestalt bestimmend zum Boden, dabei scheint das sichtbare Auge einen aus jedem Winkel des Raumes argwöhnisch zu betrachten. Über der Gestalt ist im Himmel ein riesiger **Sonnenadler** im Flug abgebildet.

Die erste Person, die dem Relief näher kommt und es anblickt, sieht kleine Flammen in den Augen aufblitzen. Wenn man nun nicht innerhalb von 5 Sekunden auf die Knie sinkt beziehungsweise schwimmend zumindest entsprechende Anstalten macht, spürt man für zwei Tage die Auswirkungen des Zaubers *Schwäche* **(Zaubern+24)**, sofern ein **WW:Resistenz** misslingt (vgl. *Im Land des Mondjaguars* S.49). Anschließend brennt der Zauber aus und bei der nächsten größeren Bewegung zerstäubt das Motiv im Meerwasser.

Hat die Gruppe in der Stadt die **Feder des Sonnenadlers** geborgen, haben sie hier die Chance, diese am Altar zu opfern. Auf eine entsprechende Idee kann man auch mittels **Landeskunde (Nahuatlan)** oder **Zauberkunde** kommen. Dazu legt man die Feder auf den Altar und spricht ein kurzes Gebet zu dem Sonnengott. Ist das Relief noch vorhanden, so leuchtet es kurz golden auf, wenn nicht geht einfach die Feder in ebenso goldene Flammen auf. Die Person, die das Opfer durchgeführt hat, wird daraufhin von einer Vision ergriffen:

Vision des Nahuahauquih

Kurz ist dein ganzes Sichtfeld vom goldenen Licht der Feder ausgefüllt, dann schälen sich langsam Umrisse heraus. Du blickst dich um und siehst deine Gefährten. Ihr seid auf der Schwimmenden Insel, doch befindet sich diese nicht mehr unter Wasser, sondern schwimmt tatsächlich auf dem Meer. Die Umgebung ist nicht mehr die mardabische Küste, sondern eine geradezu malerische Landschaft mit türkisblauem Wasser und Inseln mit fremdartigen Pflanzen. Ihr nähert euch langsam einer von ihnen. Durch ein Fernrohr erblickst du am Ufer etwa 100 freudig winkende Huatlani. Ganz vorne steht ein Mann mit einer prächtigen Federkrone und wartet würdevoll, nur die Augen weit aufgerissen, so als ob er es noch nicht glauben kann.

Doch es dauert noch kurz, bis ihr die Insel erreicht, zunächst schaust du dich nochmal auf eurem Gefährt um. Eine von euch steht auf dem hohen Turm auf der Inselmitte und bellt Befehle. Zwei andere betätigen Hebel in einem großen, fensterlosen Raum. Neben ihnen bewegen sich flammende und irdene Wesen in stetem Trott, dir ist instinktiv klar, sie halten die Insel im Gang. Dann erblickst du eine besonders hell brennendes Gestalt, genau wie du scheint sie die Szenerie zu beobachten, fast zu überwachen. Sie hat eine grelle Fratze, die sich beim Anblick in deine Netzhaut brennt. Dann reißt die Vision plötzlich ab, alles wird dunkel und nur die Fratze bleibt als Nachbild vor deinen Augen. Bis sich ein neues Bild darunter legt, eine gemalte Darstellung des Vulkans Samsah. Eine tiefe Stimme dröhnt in deinem Kopf: „Er kann helfen!“

Die Vision zeigt eine mögliche Zukunft, in der die Gruppe mit Hilfe des Ifrits auf Samsah die Insel wieder an die Wasseroberfläche befördert und damit nach Nahuatlan fährt. Der Huatlani mit Federkrone ist **Cochabracan**, der letzte nahuatlantische König, der nach über 800 Jahren Abwesenheit wieder aufgetaucht ist und sich mit einigen Getreuen auf der westlichsten Zollinsel eingenistet hat. Von dort aus möchte er die Herrschaft der Iquibalam-Priesterschaft brechen (s. *Die Welt* S.190). Haben die Abenteurer die „Karmodin-Kampagne“, im Speziellen „*Das Land das nicht sein darf*“ gespielt, so ist er ihnen wohlbekannt. Nahuahauquih sieht in den Abenteurern eine Chance, das Zeitalter Iquibalams zu beenden und nachdem das Zeitalter des Camasotz überstanden ist, bald selbst wieder zur alten glorreichen Stärke zu gelangen. Oder besser: Noch mächtiger zu werden als damals und erneut *Midgard* mit den Schwimmenden Inseln unterjochen. Dafür möchte er, dass sie die Insel bergen und zu seinem Diener Cochabracan bringen.

Neben der Vision hebt Nahuahauquih auch den eventuell durch das Relief gewirkten *Schwäche*-Fluch wieder auf.

Angrenzend zum Altarraum befinden sich eine Handvoll fensterlose rechteckige **Wohnräume**, von denen nur der oberste Raum nicht vollkommen geflutet ist. Die gefluteten Räume sind bis auf abgelagerte Sedimente gänzlich leer, es gibt keine Anzeichen ehemaliger Möbel.

Im **obersten Raum** befindet sich ein Lufteinschluss, direkt in der Türöffnung liegen die uralten skelettierten Überreste eines verstorbenen Sonnenpriesters. Untersucht man den Leichnam mit einem erfolgreichen **EW:Heilkunde** entdeckt man eine tödliche Kopfwunde, die sich der Priester beim ruckartigen Stoppen der Insel durch eine Kollision mit dem Türrahmen zugezogen hat. An einem Fingerknöchel ist ein mit Rubinen verzierter, goldener **Siegelring**, der eine aufgehende Sonne zeigt (vgl. *Im Land des Mondjaguars*, S.51). Der Siegelring wirkt wie ein Diadem der Macht *(Das Arkanum, S. 185)*. In der niedrigsten Ecke des Raumes steckt im Staub ein ebenfalls mit Rubinen verzierter magischer **Obsidiandolch** *(+0/+1)*. Er ist so gut ausbalanciert, dass man ihn auch als Wurfmesser nutzen kann.

Tempel des Iquibalam (13)

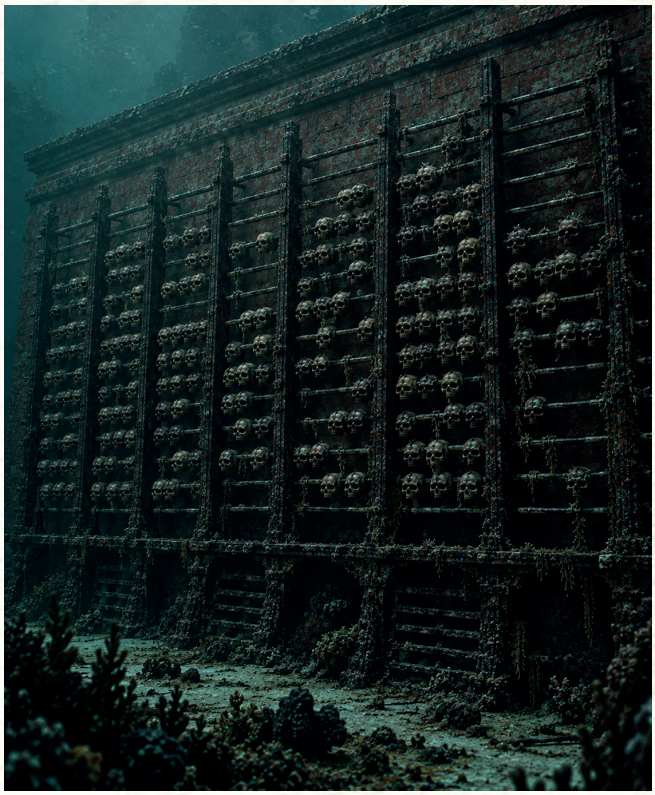
Neben dem Tempel des Nahuahauquih befindet sich ein etwas kleineres, aber ansonsten gleich aufgebautes Haus, das ringsum von einem seltsamen Holzgestell umgeben ist. Dieses ähnelt einer besonders breiten Leiter, mit Pfosten an den Häuserecken und Sprossen im Abstand von etwa 50 cm. Es reicht bis zum Dach und ist in gutem Zustand, scheint vom Meerwasser trotz der langen Zeit nicht angegriffen worden zu sein. Die rückwärtige Tempelmauer zeigt den Zweck dieses **Tzompantli** genannten Gestells: Hier sind fein säuberlich über einhundert menschliche Schädel aufgereiht, die den Abenteurern mit leeren Augen bis in die Seele zu starren scheinen (*Im Land des Mondjaguars, S. 136*). Sie stammen von Menschen am Golf der blauen Wellen, die von den Schwimmenden Inseln überrumpelt wurden, bevor sie der Flotte der Seemeister begegneten. Sie fielen in chancenlosen Kämpfen gegen die Huatlani. Diese erwiesen ihren gefallenen Gegnern auf dem Tzompantli Respekt.

Geht man an dem Tzompantli vorbei, beginnen sich die Kiefer der Schädel plötzlich zu bewegen. Dann erklingt ein hundertstimmiges Wehklagen in einem Sprachwirrwarr aus Meketisch, Chryseisch, Errainisch und Maralinga, das im eigenen Schädel widerhallt. Klare Worte sind kaum zu verstehen, doch hat man direkt den Eindruck von Elend, Tod, Verderben und endlosem Leid. Entfernt man sich nicht schnellstmöglich von dem Tzompantli, muss ein **WW:Resistenz** gegen **Zaubern+20** gelingen, ansonsten fällt man unter Einfluss von *Wahnsinn*.

Der Eingang in den Tempel wird von zwei Säulen gehalten, die einmal große Wildkatzen dargestellt haben könnten. Wie beim anderen Tempelgebäude gelangt man nach einem Vorraum in einen kleinen Altarraum. Mittig befindet sich der namensgebende steinerne Altar, dahinter ist ein Wandrelief des Herrn des Mondes, **Iquibalam**:

Der breitschultrige, etwas grobschlächtige Gott trägt eine mit Edelsteinen besetzte silberne Krone, die neben einem Jaguarhaupt fünf Mondphasen zeigt. Sein Gesicht ist bis auf die Augen menschlich, die mit Edelsteinen geformten Augen zeigen senkrecht verlaufende, schlitzförmige Pupillen aus Obsidian in einer grünen Iris und eine gelbe Sklera. Seine linke Hand wirkt wie die Tatze eines Raubtiers, seine rechte ungeschützte Hand umfasst ein Maquahuitl. Das Relief ist stark mitgenommen, das Silber schwarz verfärbt und das Abbild im Ganzen deutlich kleiner und weniger gut gearbeitet als das Abbild Nahuahauquihs im anderen Tempel.

Vom Altarraum führen Gänge zu einigen Schlafnischen, in denen die Einrichtung längst zu Schlick zerfallen ist. Es sind einige mehr als im Tempel des Nahuahauquih, sodass das Gebäude trotz des kleineren Altarraums fast genauso groß ist. Ein paar der mittleren Schlafnischen sind eingestürzt, unter den Trümmern lässt sich ein beidhändiges Maquahuitl finden.



Maquahuitl des zornigen Jaguars

Das besonders große Maquahuitl sieht wie eine flachgedrückte Holzkeule aus, deren Schneiden mit scharfen Obsidiansplittern besetzt sind. Der Holzgriff zeigt geschnitzte Verzierungen mit Mond- und Jaguarmotiven, die Obsidiansplitter scheinen mit einem harzartigen Gemisch zusätzlich fixiert worden zu sein. Die Waffe lässt sich als Zweihandschwert führen und verursacht so 1W6+4 Schaden. In den Händen Iquibalam-Gläubiger gilt es als magisch (+1/+1), für alle anderen nur (+0/+0). Ruft man als Gläubiger laut „für Iquibalam" mit dem Maquahuitl in den Händen, wird man von *Heiligem Zorn* und *Wagemut* gepackt, ohne dafür eine Aktion aufwenden zu müssen (ABW: 5). Für Ungläubige gelten dieselben Regeln für die Nutzbarkeit für sieben Kämpfe wie bei allen anderen Maquahuitl (s.o.).

Auf dem Altar Iquibalams starb durch die Wassermassen einer seiner zornigen Ordenskrieger, dadurch hat sich ein **Tzomochapul** („Haarschrecken") gebildet. Der Geist, der wie ein glühender, fliegender Totenschädel aussieht, verfolgt normalerweise jeden, der nach Sonnenuntergang unterwegs ist und nicht schläft. Die Dunkelheit des tiefen Wassers erkennt der Tzomochapul als dauerhaften Zustand der Nacht, sodass er stets aggressiv ist. Nur das, wie Tageslicht scheinende Licht von *Bannen von Dunkelheit* hält ihn vom Angriff ab.

Tzomochapul (Grad 8)

LP * **AP** 29 (6W6+6) ***R**

St * Gw 100 In 20 B 24

Abwehr+16 Resistenz+16/16

Angriff: Biss+10 (1W6–1 und *Schlaf*)

Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen; *Schleichen+15*

Der Tzomochapul versucht, sich anzuschleichen und nacheinander alle Gegner zu beißen. Nach jedem schweren Treffer muss ein **PW+10:Konstitution** gelingen, um nicht durch sein magisches Gift in einen *Schlaf* zu verfallen, der auch Wesen jenseits von Grad 10 betrifft. Schlafende werden vom Tzmochapul ignoriert (vgl. *Im Land des Mondjaguars*, S. 201).

Steuerturm (14)

Genau mittig auf der Insel erhebt sich ein etwa 20 m hoher Turm. Er hat einen quadratischen Querschnitt und sitzt auf einer perfekt-runden Bodenplatte aus kristallinem Quarz, die die Mauern des Turms exakt einschließt, sodass sie von oben gesehen die Form eines Tetragramms bilden. Mittlerweile befindet sich die Basis des Turms etwa 60 m unter der Wasseroberfläche und steht wie der Rest der Insel schräg. Im Gegensatz zu den anderen Gebäuden besteht er nicht aus Ziegeln, sondern aus dem Grundmaterial der Insel selbst; einer Mischung aus schwarzer Erde, Stroh und Schlammziegeln, verbunden von feinen Wurzeln. Es gibt keinerlei Tür, Fenster oder sonstigen sichtbaren Eingang. Früher bestieg man ihn mit einer Strickleiter, von der aber keinerlei Reste mehr übrig sind.

Am seiner Spitze ist der Turm zu allen Seiten hin offen, einige schmale Streben aus demselben Erdgemisch stützen das flache Dach. Begibt man sich schwimmend oder schräg kletternd hinauf, so läuft man Gefahr, Opfer einer magischen Sicherung zu werden. Denn die Plattform sowie die zwei Meter davor sind mit dem Zauber *Erdfessel* geschützt, der nur auf Erdmeister nicht auslöst. Anders als bei einer normalen *Erdfessel* endet der Zauber nicht nach 2 min, das seltsame Materialgemisch der Insel verfestigt sich in dieser neuen Position und bleibt fest in seiner neuen Form. Falls der einmalige Kraftakt zum Losreißen misslingt, sind die Opfer des Zaubers auf die Hilfe anderer angewiesen.

Gelangt man trotz des Zaubers zu der Plattform, so sieht man darauf ein recht gut erhaltenes Skelett in einer braunen Baumwollrobe. Nur bei einem gelungenen **EW+2:Wahrnehmung (Sehen)** bemerkt man allerdings, dass dort eine große Luftblase ist. Begibt man sich schwimmend hinein, so plumpst man mit etwas Pech auf der anderen Seite direkt wieder ins Wasser. Hat man dann wirklich alle Hürden überwunden und ist auf der Plattform, sieht man, dass genau der von Dach, Boden und den schmalen Säulen begrenzte Bereich von einer perfekt Quaderförmigen Luftblase gefüllt ist, als ob das Wasser abgestoßen wird. Betrachtet man die seitlichen Streben genauer, kann man Rohre erkennen, die den Turm hinab in der Insel verschwinden. Mit einem erfolgreichen **EW:Wahrnehmung (Hören)**, kann man ein entferntes, kratzendes Schaben hören, dass an einen mahlenden Mühlstein erinnert. Die Rohre haben einen Durchmesser von etwa 15 cm. Schickt man Magie oder einen passenden Vertrauten nach unten, so gelangt man je nach Rohr in einen anderen Raum des Untergrunds. Man kann es einfach auswürfeln. Jedoch sollte man die bei *Zauberauge* und *Binden des Vertrauten* durch den Elementarruf deutlich reduzierte Wirkungsdauer bedenken.

Untersucht man das Skelett genauer, findet man in Halsnähe einen **Obsidiandolch**, umschlossen von den eigenen Fingerknochen. An einem der Knochen prangt ein goldener **Ring**. Eine tiefe Rille im Wirbelknochen stützt die These, dass ein Halsschnitt zum Tod geführt hat (**EW:Heilkunde**). Die erstaunlich gut erhaltene **Robe** ist knielang, aus feinem braunen Baumwollstoff und mit roten Tetragrammen sowie diversen, dezent eingearbeiteten Topasen übersät. Es handelt sich um eine besondere **Krumenrobe** mit sämtlichem arkanen Zierrat (s. *Nihavand - Die Perle Arans*, S.187), die obendrein die Effekte einer **Kutte der Adepten** (s. *Das Arkanum*, S.187) hat. Sie ist den obersten Erdbeschwörern Ixtamactans vorbehalten.

Unter der Robe kommt eine goldene, ebenfalls gut erhaltene **Brustplatte** zum Vorschein. Beidseitig hineingeätzt ist ein kompliziertes Blumenmuster. Das ursprüngliche Motiv verschiedener Personendarstellung lässt sich nur noch grob erahnen. Mit einem erfolgreichen **EW:Landeskunde (Nahuatlan)** kann die Brustplatte den **freien Frauen Ixtamactans** zugeordnet werden, die noch heute bei Volljährigkeit eine solche mit frei wählbarem Motiv aus der Schatzkammer der Erdmeister gestellt bekommen *(vgl. Im Land des Mondjaguars, S. 92f)*. Im selben Zug können die Blumen als Symbol des Totengottes **Tolucan** erkannt werden.

Tlalciciuhs Brustplatte

Die Brustplatte schützt ihre Trägerin am Oberkörper wie eine Plattenrüstung (PR) und hat nicht die üblichen Einschränkungen beim Wirken von Magie in Metallrüstung. Wird die Brustplatte in der Natur längere Zeit abgelegt (z.B. beim Schlafen in einem Zelt) wachsen in drei Metern Umkreis nahuatlantische Blumen, die nach einem Tag restlos verwelken.

Mit Rythmischem Klopfen auf der Brustplatte und dem Losungswort „Chaectlimalli“ (etwa „Schild des Chaectli“), in Anlehnung auf den Panzer des riesigen nahuatlantischen Gürteltiers, wirkt der Zauber *Zweite Haut* mit einer festen **ABW 25** . Nur bei Nutzung von diesem Effekt besteht eine **ABW 5**, dass der Brustpanzer ausbrennt.

Der Obisidiandolch ist ebenfalls magisch (+0/+0), allerdings ohne zusätzlichen Effekt. Ganz im Gegensatz zu dem goldenen Ring. Dieser ist mit einem großen Jadestein versehen und zeigt ein verworren-verknotetes Muster. Berührt man ihn das erste Mal, wird man in eine **Vision** versetzt:

Vision der Tlalciciuh

Du blickst von dem hohen Turm auf die Insel. Von einer riesigen Luftkuppel umgeben, bewegt sich das monströse Konstrukt unter Wasser langsam nach oben. Es ist eine enorme Konzentration und Anspannung spürbar. Vom Hauptplatz hörst du das Stimmengewirr von Betenden. Auf der linken und rechten Seite der Insel stemmen sich Soldaten in Ruder, die aus der Luftblase hinausragen. In den Häuserschluchten wuseln weitere Soldaten. Immer wieder rufst du komplexe Befehle zum Steuern in die Rohre am Turm. Die Insel ist leicht schräg nach oben gerichtet und kommt der Wasseroberfläche näher. Bis eine laute Explosion von hinten rechts erklingt. Du verlangst mit einem Befehl in das Rohr einen Statusbericht, es kommt keine Reaktion. Den Blick nach vorne gewandt merkst du eine Verlangsamung der Insel. Merkst, wie sie sich in einem immer steiler werdenden Winkel aufbäumt. Die Spitze des Turmes ragt bereits aus der Wasseroberfläche. Du selbst kannst die Gischt sehen. Fast geschafft!

Doch dann sinkt die Insel plötzlich ruckartig mehrere Meter zurück. Mit Schrecken siehst du, wie sich an einer Stelle die Luftkuppel auflöst, wie Wasser hereinströmt und dann plötzlich die gesamte Kuppel verschwindet. Beginnend mit den Ruderern werden die Menschen von den Wassermassen erdrückt, an manchen Stellen weicht die Luft nur langsam. In deinem eigenen Kopf hörst du immer und immer wieder, einem Mantra gleich denselben Ruf: „Warum Tlalciciuh, warum?“ Auf die Knie sinkend siehst du deine zum Gebet gefaltete Hände, während sich unterhalb des Turms die Menschenmasse in ein blutiges Amalgam aus Leibern verwandelt. Verzweifelt stößt du ein letztes Gebet aus, packst den Dolch in deiner Hand fester und gibst dich selbst als Opfer dar.

Die Vision zeigt den Moment des endgültigen Untergangs. Die Beschwörerin **Tlalciciuh** verschloss ihn panisch in ihrem **Ring der Erinnerung**.

Ring der Erinnerung

Die Ringe der Erinnerung sind eine Erfindung der Erdmeister Ixtamactans und wurden vor allem bei weiten Reisen ins Unbekannte mitgenommen. Sie müssen auf ihre Trägerin gebunden werden. Konzentriert sich diese dann kurz auf den Ring und spricht ein Schlüsselwort, so nimmt der Ring alle Eindrücke der Trägerin für etwa 10 Minuten auf (**ABW 1**). Fähige Ringträger können so mehrere Erinnerungen speichern und durch spezielle Gesten oder Schlüsselworte detailgetreu als *Vision* erleben.

Berührt jemand anderes den Ring, wenn dieser nicht am Finger der Trägerin, oder selbige gestorben ist, so erlebt man die letzte Erinnerung als *Vision*. Allerdings ist dies nur einmal möglich.

Die Ringe der Erinnerung können wiederbenutzt werden, müssen dann allerdings neu gebunden werden. Dies ist den Erdmeistern problemlos möglich, kann aber auch von fähigen Thaumaturgen nach eingehendem Studium bewerkstelligt werden.

In der gesamten Szene mit dem Turm bietet sich auch eine Sichtung des **Ahuatlhais** (s.o.) an, der nahe der Turmspitze auf der Jagd nach Krill ist.

Haus der Michechi (15)

In diesem fensterlosen Wohnhaus tauchen beim Eintritt wieder **Erscheinungen** auf. Eine Gruppe von zehn **Michechi** (Barden) sitzt gemeinsam im Kreis und musiziert mit einer Reihe von Flöten, Trommeln und Rasseln. In ihrer Mitte steht ein weiterer und singt. Solange kein *Hören der Geister* angewandt wird, verläuft die gesamte Szene tonlos. Wirkt man den Zauber kann man getragene, geradezu flehende Klänge hören. Der Sänger ruft mit seinen Liedern die nahuatlantischen Götter um Hilfe an.

Nach einer kurzen Zeit des Spiels stolpert und stürzt der Sänger, die anderen Gestalten werden ebenfalls leicht durch die Gegend geworfen. Sie tauschen knappe, furchtsame Blicke aus, dann setzen sie das Musizieren fort. Immer wieder zucken sie von unsichtbaren Erschütterungen gepackt zusammen, spielen aber weiter. Dann müssen die Michechi gegen eine Schräge ankämpfen, versuchen sich in die obere Raumecke zu drängen, während sie konstant weiter musizieren. Ein einzelner Trommler rutscht den Boden entlang und beginnt unten mit Schwimmbewegungen. Nur wenig später beginnen auch die anderen paddelnd ihren Kopf nach oben zu strecken und lassen ihre Instrumente fallen. Sie stimmen einen letzten gemeinsamen Gesang an, bis das Wasser einen nach dem anderen verschlingt und sie nach unten sinken. Im Schlamm in diesem Raum lässt sich neben einigen Knochenresten eine sonderbar geformte Pfeife finden. Es handelt sich um eine magische Ahuchichtli. Huatlani oder Abenteurern mit erfolgreichem **EW:Landeskunde (Nahuatlan)** sind die Informationen über die Pfeife bekannt.



Ahuchichtli

Die Pfeife ist aus Ton und wie ein Totenschädel mit Mundstück geformt. Neben dem Mundstück hat sie nur eine weitere Öffnung auf der Unterseite. Im Inneren befinden sich zwei Kammern, die je nach Ansatz und Stärke des Blasens sowie dem Zuhalten der Öffnung unterschiedliche Klänge erzeugen können.

Bläst man mit dem richtigen Winkel in die Ahuchichtli, erklingt der Ton gleich rauschendem Wind und das Artefakt wirkt wie *Hören der Geister* (**ABW 8**). Dies ist mit etwas Glück durch Ausprobieren auch Laien möglich.

Ahuatlpriester verwenden diese Pfeifen für eine Reihe an Ritualzaubern. In der Hand von Barden lässt sich die Ahuchichtli als **magisches Instrument** für *Das Lied des Grauens* nutzen, dabei erklingt ein furchteinflößender Klang, der einem panischen, menschlichen Schrei gleicht.

Felder (16)

Auf der linken, tiefgelegenen Seite der Insel ist eine größtenteils unbebaute Fläche, aus der, anders als auf der sonst eher unbewachsenen restlichen Insel, auffällig viele große Wasserpflanzen sprießen. Tritt man näher heran, kann man quadratisch angeordnete Felder aus schwarzer Erde erkennen. Im Gegensatz zum Baumaterial der Insel ist diese Erde locker und nicht von Wurzelwerk zusammengehalten. Seelilien, Rotalgen, Seegräser sowie viele andere Wasserpflanzen, zum Teil mehrere Meter hoch, wuchern auf den Feldern. Einige Braunalgen erreichen fast die Wasseroberfläche. Hier wimmelt es auch von Fischen und allerlei anderen Meerestieren, ein Teil der Felder hat sich in ein richtiges Korallenriff verwandelt. In der Nähe der Seelilien können **Camahaie** auf Lauer liegen, die die Gruppe überraschend angreifen können, indem sie z.B. plötzlich durch die Luftsphäre brechen.

Camahai (Grad 14 - groß)

LP 4W6+2 **AP** 7W6+10 **LR** Gf 25

St 110 Gw 75 In t25 B 36

Abwehr+14 Resistenz+13/15

Angriff: Biss+10 (1W6+4) - Raufen+9 (2W6–2)

Bes.: *Tarnen+15* (in pflanzlicher Umgebung); Gegner erhalten –2 auf EW:Angriff

Camahaia sind große Raubfische, die auf Jagd ihrer Beute bevorzugt in Seelilienfeldern auflauern. Sie können ihre Hautfärbung und -zeichnung wie ein Chamäleon anpassen und sind daher hervorragend im Tarnen. Für weitere Details s. *Das Bestiarium,* S.93 f.

Ställe (17)

Direkt neben den Feldern stehen zwei gänzlich schmucklose Gebäude. Das größere von ihnen ist bis auf einige große steinernen Tröge gänzlich leer. Dicker Sedimentschlamm bedeckt den ganzen Boden. Gräbt man in diesem, fördert man unzählige Gebeine von Truthähnen zu Tage.

Das kleinere Gebäude sind Stallungen mit kleinen Zwingern. Direkt am Eingang des Gebäudes scheint die Zwischenwand zweier Zwinger entfernt worden zu sein. Im Sedimentschlamm sind die Überreste eines mächtigen Schlachtrosses zu sehen, das an der Küste des Golfs der Blauen Wellen erbeutet wurde. Allen mit *Landeskunde (Nahuatlan)* ist klar, dass es in Nahuatlan keine Pferde gibt. In der letzten Stallung auf der linken Seite geht der **Geist eines Gnomes** unaufhörlich auf und ab. Die anderen Stallungen sind bis auf Unrat leer.



Der Geist war einst der Druide **Matlalxochixl**. Er erlebte in seiner Jugend den großen Kriegerkönig Cralomextetem und seine Ambitionen, die Welt blutig zu unterjochen. 150 Jahre später bekam er mit, wie sich Druiden aus seinem Volk mit Beschwörern und Zauberern zusammenschlossen, um **Cralomextetems Erbe** wahr werden zu lassen. Für ihn war es eine Verunglimpfung. das Lebensnetz zu missbrauchen, um mit den Schwimmenden Inseln Krieg zu führen und es damit gegen das Leben selbst zu wenden. Er hatte sich, wie einige wenige Mitstreiter auf anderen, auf diese Schwimmende Insel geschlichen. Ihr Ziel war es die Inseln zu zerstören, allerdings wurde Matlalxochixl bereits nach kurzer Zeit geschnappt. Er blieb über den gesamten Verlauf der Schlacht der Blauen Wellen sowie der anschließenden Flucht gefesselt und geknebelt, bis er schließlich beim Untergang der Insel ertrank.

Wenn die Abenteurer mittels *Hören der Geister* mit dem Gnomengeist sprechen, kann er der Gruppe später mit dem Entziffern von Gnomenon behilflich sein. Allerdings nur wenn sie schwören, die Insel vollends zu vernichten. Matlalxochixl hat viel seiner ehemaligen Kraft und seines Verstandes verloren. Die vollständige Zerstörung der schwimmenden Insel erlöst ihn von seinem Dasein als Geist.

Matlalxochixl Geist (Grad 10)

LP * **AP** 32 (6W6+10) ***R** Gf 20

St * Gw 60 In 50 B 24

Abwehr+14 Resistenz+18/18

Angriff: Berührung+9 (1W6 & 3 LP)

Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen

Matlalxochixl ist sehr wirr, die Gruppe muss ihm immer wieder erklären, wer sie sind und wo er ist. Seine Gedanken sind vor allem in der Vergangenheit und hängen dabei in Endlosschleifen und er brabbelt wirr von den immer gleichen Szenen:

- **Cralomextetems Krönung**, auf der der König davon sprach Nahuahauquih die Welt zu Füßen zu legen. Wie er andere Länder mit Blut und Tod überziehen wollte, bis sie sich seinem Willen beugen. Gefolgt von den Erinnerungen an Verwundete. Es ist ziemlich unzusammenhängend und besteht vor allem aus grausigen Details von Verletzungen, die Matlalxochixl als junger Heiler verarztete.
- Das erste Mal, als er von dem **Bau der Schwimmenden Inseln** erfuhr. Im Wesentlichen stößt er immer wieder empört und erregt denselben Satz auf: “Wie konnten sie nur? Wie konnten sie nur? Die Zauberer klar, die Erdmeister, was solls, aber warum haben die unsrigen geholfen? Wie konnten sie nur? Ist ihr Kopf nur voll mit Lamaspucke? Damit festigen sie doch genau Cralomextetems scheußliches Erbe. Oh weh, oh weh… Leben wird sich gegen Leben wenden!”
- Die **Schlacht der Blauen Wellen**, die er nur von seinem Gefängnis aus erfahren hat, durchlebt er mit panischem Zusammenzucken von lauten Explosionen. Dabei versucht er stets, das „große Lama mit dem langen Schweif“ neben sich zu beruhigen.
- Bei der Erinnerung an den **ersten Untergang** der Insel versucht Matlalxochixl sich an den Wänden abzustützen. Er wartet auf das Wasser, welches aber nicht anzukommen scheint. Dann ruft er mehrmals nach Essen und Trinken, trinkt aus einer Pfütze im Stall.
- Danach erlebt er den **endgültigen Untergang** und versucht das panische Schreien des „großen Lamas“ auszuhalten. Seine beruhigenden Worte gehen nach kurzer Zeit in ein Gurgeln über. -Irgendwann schreit Matlalxochixl auf. Als Geist spürte er zum Ende des Kriegs der Magier als Geist das Zerreißen der Kraftlinien Nahuatlans. In seinen Worten „Alles zerreißt, alles geht kaputt, die Linien. Sie sind Schuld! Wir haben versagt!“



Matlalxochixls Tod fand bereits vor der Gründung der Netzbewahrer, der Beschwörung des Camasotz und der Herrschaft der Iquiubani statt (vgl. *Das Land des Mondjaguars*). Er weiß damit weder etwas über die Existenz der Vucub, die Blutopfer von Menschen, Chimaq und Gnomen noch über die aktuelle Situation Nahuatlans.

Der Gnom ist Göttern, besonders solchen die mit Feuer zu tun haben, sehr argwöhnisch gegenüber eingestellt und braucht viel Überredung, um mit Priestern mitzukommen. Priester des Nahuahauquih oder Iquibalam versucht er stattdessen direkt anzugreifen. Dem Dweomer zugewandte Charaktere wie Druiden erkennt er instinktiv und bittet sie immer wieder, ihn aus seiner Zelle herauszulassen, in der er immer noch zu sein glaubt. Bei Essenspausen fordert Matlalxochixl die Gruppe immer wieder penetrant auf bestimmte Tischmanieren zu brechen, da auch diese neben Regeln zur Körperhygiene Teil der Magie des Elementarrufs sind.

Der Tiefe Teil der Insel (18)

Die untersten Teile der Insel liegen in trübem Wasser. Das wenige Licht, das hier existiert, kommt in dieser Tiefe nicht mehr der Sonne. Dafür erhellen Lavaflüsse aus unterseeischen Vulkanen den Meeresboden nahe der Insel. Starrt man lang genug in das dunkle Wasser, lässt sich abwärts des Hangs ein tiefer Meeresgraben erkennen. Mehrere Felsen und unterseeische Vulkane, an denen sich die Insel verhakt hat, halten sie davon ab, in den Graben abzurutschen.

Über die Jahre ist ein Großteil der Gegenstände und Leichen, die beim Untergang offen herumlagen, an den untersten Gebäuden, den Mauern und den Vulkanen hängen geblieben.

Die Gebäude sind hier durch die Hitze unterseeischer Vulkanausbrüche versengt. Der überall abgelagerte Sedimentschlamm ist hier besonders dick, darin lassen sich neben unzähligen Knochenresten, Scherben, Rubinen, Topasen, eine hohe Anzahl magischer Maquahuitl in verschiedensten Größen sowie einfache Obsidiandolche finden.

Hier beginnen auch die **Schwimmenden Messer** (s. *»Gassen«*) ihre Reise. Bei Ausbrüchen der unterseeischen Vulkane werden die von der Wasser-abstoßenden Magie des Elementarrufs durchtränkten, zuvor verkeilten Klingen an die Wasseroberfläche befördert. Dort schwimmen sie, bis sie gefunden werden oder die magische Eigenheit nachlässt. Auch das **Insel-Bruchstück**, welches in Moukibs Besitz gelangt ist, wurde hier bei der Explosion eines Vulkans von der Insel abgetrennt.

In den Untiefen hält sich ein besonders mächtiger **Spuk** auf, der entstanden ist, als beim Zusammenbruch der Luftblase die Wassermassen viele Menschen und Tiere zusammen zerquetschten. Hält sich die Gruppe länger im tiefen Wasser auf, materialisiert er sich und greift an, um alles Lebende zu vernichten. Seine Anwesenheit kann man schon davor mit einem **EW:Wahrnehmung (Sechster Sinn)** spüren. Er entsteht außerhalb der Sichtweite der Abenteurer.

Spuk (Grad 30)

LP * **AP** 110 (18W6+36) **LR**

St 100 Gw 40 In t80 B 18

Abwehr+18 Resistenz+18/18

Angriff: 8×Angriff (Klaue+15 (1W6+2) oder Waffe+15 (1W6+6) oder Spucken+10 (1W6–3 Ap; bei schwerem Treffer *Verwirren*)) - Raufen+12 (1W6)

*»***Zaubern+18:***« Bannen von Licht*

Bes.: anfangs nur mit magischen Waffen zu verletzen, Infrarotsicht

(vgl. *Dunkle Mächte,* S. 107 f.)

Der Spuk ist eine riesige, nebelhafte Gestalt. Immer wieder zucken verschiedene Köpfe und Körperteile daraus hervor: Menschen teils in gesteppter Bauwollrüstung, teils mit prächtigen gefiederten Adlerhelmen, der Kopf und die Hufe eines Lamas, die Klauen und Flügel von Truthähnen.

Vier Runden, nachdem der Spuk begonnen hat, sich zu materialisieren, wirkt er *Bannen von Licht*. Beim Zauberduell mit Bannen von Dunkelheit sollte der Vorteil durch den Elementarruf beachtet werden (+2 auf **EW:Zaubern**, AP-Kosten halbiert, leicht verlängerte Wirkungsdauer und/oder leicht stärkerer Effekt). Selbst innerhalb einer Luftsphäre ist das Wesen für den Zauber *Sehen in Dunkelheit* aufgrund mangelnder Wärmestrahlung unsichtbar. Bevor er ein Viertel seiner AP verloren hat, greift der Spuk jedes Wesen in seinem Wirkungsbereich mit Klauen an, danach geht er nur noch zu Angriffen mit der Waffe über, dabei zucken nebelhaften Maquahuitl und vereinzelte Speere aus der wabernden Masse. Neben den Angriffen mit Klaue oder Waffe, kann sich aus der wabernden Masse des Spuks auch ein Lamakopf hervortun, der sein Opfer bespuckt.

Abgang (19)

Neben dem Steuerturm befindet sich ein würfelförmiges kleines Gebäude aus dem Erd-Stroh-Ziegel-Wurzel Grundmaterial der Insel. Es hat lückenlose Wände ohne einen sichtbaren Eingang. Erst bei genauer Untersuchung (**EW:Wahrnehmung**, **EW:Spurensuche**, **EW:Fallen entdecken**) kann man etwa auf Brusthöhe eine kleine Vertiefung entdecken. Sie befindet sich genau in einem Ziegelstück, so dass man ein feines verworren-verknotetes Muster sehen kann. Der Ring aus dem Steuerturm lässt sich hier wie ein Schlüssel verwenden, was Abenteurern auch mit einem erfolgreichen **PW+20:Intelligenz** einfällt. Drückt man den Ring in die Aussparung, so rutscht die Wand in den Boden und gibt eine Treppe frei, die steil nach unten führt.

Haben die Abenteurer die Plattform des Steuerturms besucht, erkennen sie rechtzeitig, dass auch in der Öffnung zur Treppe das Wasser von einer unsichtbaren Kraft ferngehalten wird. Betreten sie hingegen überstürzt den Eingang oder haben sich gar gewaltsam durch die Wand gebrochen, laufen sie Gefahr, die durch die Neigung der Insel extrem steile Treppe nach unten zu stürzen (**2W6** Fallschaden). Mit bedächtigem Klettern ist es jedoch keine große Herausforderung in die Eingeweide der Insel zu gelangen (s.u.).



Im Inneren der Schwimmenden Insel

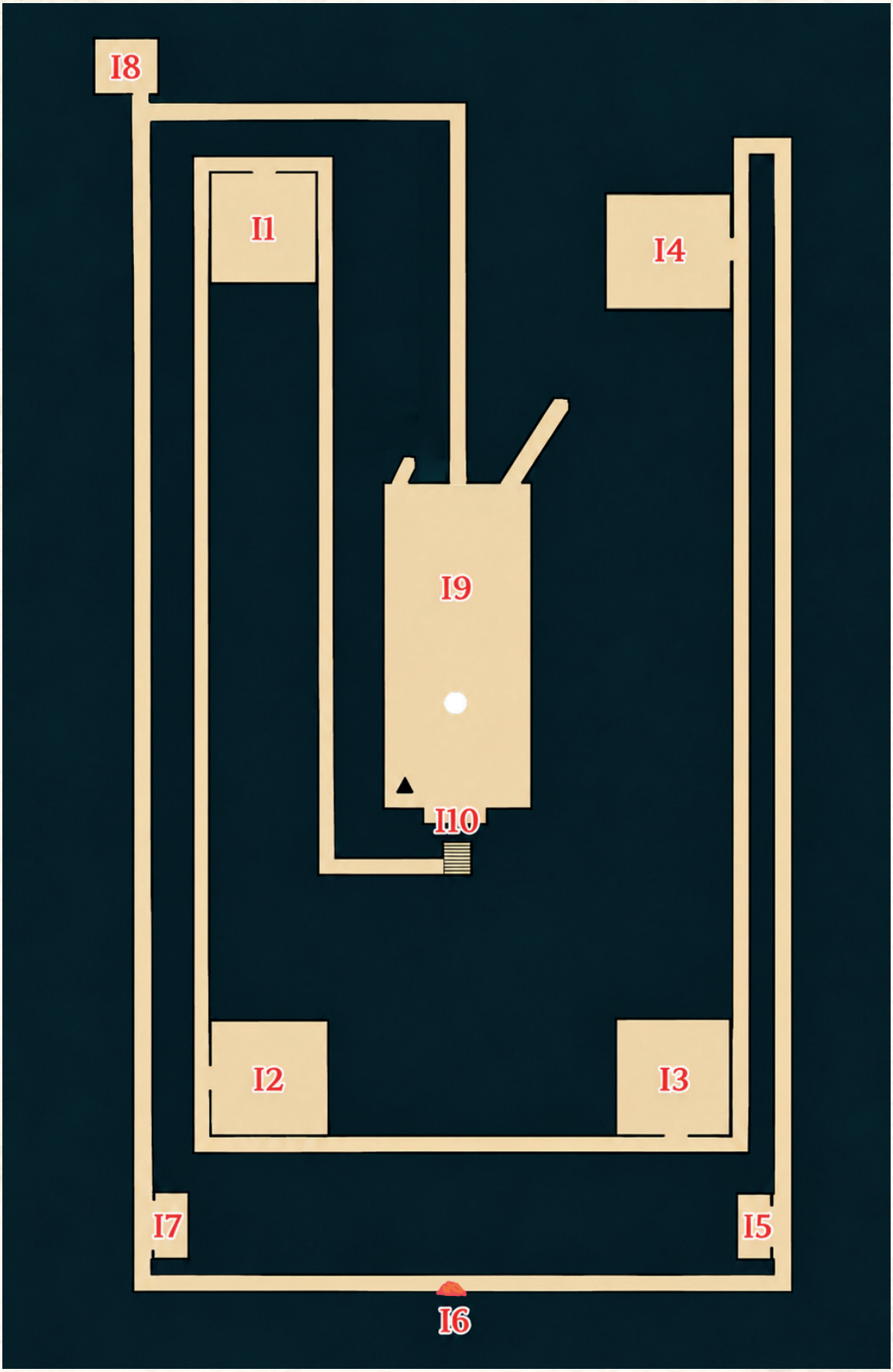
Im Inneren der Insel befinden sich die Antriebs- und Auftriebsmechanismen der Insel. Einst arbeiteten hier vor allem Elementare, überwacht und herbeigerufen von einigen Beschwörern. Wie auch die Gebäude der Oberfläche sind die Räume und Gänge exakt so angeordnet, dass sie den Elementarruf fördern. So kommt man über die Treppen des Abgangs, dem einzigen Zugang zum Inneren, zwar ziemlich mittig in der Insel an, erreicht den Hauptraum des Antriebs (I10) aber nicht direkt, sondern muss zunächst einer eckigen Spirale gleich rings herum den ganzen Untergrund durchqueren. Durch die Windungen und die Schieflage der Insel geht es dabei mal bergab, mal bergauf.

Die Gänge sind gleichförmig 1 m breit und 2 m hoch und weitgehend frei von Wasser. Immer wieder stößt man auf Rußrückstände und mit dem Boden verwachsene Erdhaufen. Sowohl in den Gängen als auch in quasi allen Räumen bestehen Wände, Decke und Boden aus dem Erd-Grundgemisch der Insel. Viele Wänden sind mit Quadraten, zum Teil auch mit Tetragrammen bemalt, um eine Nähe zu den elementaren Urebenen herzustellen.

Kesselraum 1 (I1)

Nach zwei Rechtskurven und einer langen Gerade aufwärts führt eine Linkskurve zunächst wieder von der Mitte der Insel weg. Zur Linken öffnet sich der Gang zu einem größeren quadratischen Raum, der von oben bis unten mit tiefschwarzem Ruß überzogen ist. In der Tür schimmert eine seltsame Barriere, die sich jedoch problemlos passieren lässt. Bewegt man eine Flamme hindurch, erlischt diese augenblicklich. Die Barriere war einst eine Sicherheitsmaßnahme, um von den Kesselräumen ausgehende Feuersbrünste zu stoppen. Eine dicke Ascheschicht bedeckt den Boden. In der linken, zur Inselmitte ausgerichteten Wand prangt etwa auf Brusthöhe ein armdicker Rohrausgang. Er führt bis hinauf zum Steuerturm und diente einst der Kommunikation. Die Decke des Raumes ist wie die Gänge etwa 2 m hoch. Unter all dem Ruß blitzt es an mehreren Stellen kristallin weiß hervor. Sie besteht aus magisch verstärktem Bitterspat, einem normalerweise spröden, aber sehr hitzebeständigen Stein, wie ein erfolgreicher **EW:Naturkunde** verrät.

Klopft man an die Decke, spürt man einen mit Wasser gefüllten Hohlraum dahinter. In ihrer direkten Nähe wirkt eine starke Version des Zaubers *Stille*, der jedes Geräusch schluckt. Dies kann beim geräuschlosen Klopfen an der Decke auffallen oder wenn die Worte aus dem Mund großer Abenteurer plötzlich im Nichts verhallen.


I8
I1
I4
I9
I10
I2
I3
I7
I5
I6

Die **Kesselräume** dienten dazu, zusätzlichen **Auftrieb** zu erzeugen. Die Hitze von Feuerelementaren brachte das Wasser in den Kammern darüber zum Verdampfen. Diese Expansion verdrängte das Wasser aus der nach unten gerichteten Wasserzufuhr und Expansion sorgte so für Auftrieb. Die Dampfblase kondensiert, saugt durch das gebildete Vakuum erneut kaltes Meerwasser an und der Zyklus beginnt neu. Das Prinzip gleicht dem eines Knatterboots. Das Gestein der Insel ist genau darauf abgestimmt, die dadurch entstehenden Druckwellen abzufangen. Zudem sind über den Kammern, aber auch an der Austrittsöffnung und an Zuflussventilen magische Dämpfungen angebracht, die einer verstärkten Form des Zaubers *Stille* ähneln.

Kesselraum 2 (I2)

Nachdem man eine Weile abwärts gelaufen ist, kommt man an einem Raum vorbei, der dem ersten gleicht. In der Asche sind vereinzelte kleine Rubine zu finden.

Läuft man an dem Raum vorbei, entdeckt man nach einer weiteren Linkskurve einen flachen, kuhlenartigen **Erdhaufen**. Schon auf den ersten Blick sieht man darin eine Vielzahl **Rubine** und **Topase**. Die meisten lassen sich problemlos aufheben, die unterste Schicht Edelsteine steckt in der steinharten Erde fest und muss herausgearbeitet werden. Insgesamt kann man mit etwas Zeit Gemmen im Wert von **1000 GS** zusammenklauben. Durch die Form des Haufens und die Position der Steine kann man mit einem erfolgreichen **EW:Zauberkunde** darauf schließen, dass dies einst ein Lergris war (s. *Nihavand – Die Perle Arans*, S. 67). Das schalenförmige auch Erdferkel genannte Elementar transportierte früher die Edelsteine.

Kesselraum 3 (I3)

Der Raum gleicht den vorherigen Kesselräumen, allerdings befindet sich in der Decke ein **Loch.** Auf dem Boden liegen einige Bruchstücke der Decke. Hinter dem Durchbruch ist Wasser, das von einer unsichtbaren Kraft abgehalten wird. Mit etwas Aufwand kann man sich dort hineinziehen und kommt so ein dickes Rohr aus magisch verstärktem Bitterspat. Es ist groß genug, dass man sich problemlos darin fortbewegen kann. An den Wänden ist immer wieder Zauberschrift eingraviert, überall herrscht die absolute *Stille*, die schon an der Decke der Räume bemerkbar war. Einzelne schmale Rohre führen seitlich ab, sie sind mit Ventilen versehen, die sich mit den Hebeln im Hauptraum öffnen und schließen lassen. Das dicke Rohr führt zur Unterseite der Insel, wo es zunehmend heißer wird. Geht man weiter, sieht man unter sich einen Schwarzen Raucher; eine unterseeische vulkanische heiße Quelle, aus der dunkles, siedend heißes Wasser dringt. Schwimmend sollte man hier umkehren, um sich nicht zu verbrennen. Mit dem Zauber *Luftsphäre* muss man sich im Vorhinein mit einem Seil gesichert haben, um nicht an den glatten am Ende fast 70° steilen Wänden herunterzurutschen und in den kochenden Schlot zu stürzen.

Kesselraum 4 (I4)

Schon mit einigen Metern Abstand hört man aus dem Raum leises Schmatzen und Schaben. Auf den ersten Blick wirkt er genau wie die anderen Kesselräume, erst auf den zweiten sieht man ein kleines Erdelementar, das mit seinem Kinn einen schmalen Riss in der Decke zuspachtelt. Bemerkt das Wesen die Eindringliche, versucht es sich zu tarnen. Dafür kann es seine Farbe und Form so anpassen, dass es wie eine Unebenheit im Fels wirkt.

Das etwa gnomengroße Elementar mit 6 Beinen, die in zehenlosen Saugnäpfen enden, bewegt sich wie ein Gecko an der Wand entlang. Sein Kinn ist wie der Kopf eines Hammerhais breit geformt und an der Unterseite komplett flach. Aus seiner Nase kann es einen klebrigen Schlamm fließen lassen, den es mit dem Kinn an Oberflächen glatt streicht. Es hat zwei bernsteinfarbene Augen und direkt über dem Kinn einen breiten Mund, aus dem eine rechteckige Zunge hängt, welche oft bräunliche Sabberfäden zieht. Die Huatlani nannten es Zoquipapalotl („Lehmlecker“). Finden die Abenteurer eine Möglichkeit mit dem Wesen zu kommunizieren, beispielsweise mit *Tiersprache (Reptilien)*, so kann das Zoquipapalotl in knappen und sehr einfachen Sätzen von seinem letzten Auftrag erzählen. Kurz nach einem großen Rumpeln sollte es die Feuerspitze im Hauptraum versiegeln, wofür es als Belohnung „kösssstliche Topasssse“ bekam. Danach ging es im Kesselraum weiter, wo es sich seitdem aufhält.

Zoquipapalotl (Grad 1)

LP * AP 5 (1W6+3) **OR**

St 20 Gw 40 In t40 B 3

Abwehr+10 Resistenz+12/12

Angriff: Kinnschlag+6 (1W6–1) - Raufen+4 (1W6–4)

Bes.: *Schleichen+18*, Angriffe von hinten bringen keine Vorteile, auf Erde und Fels *Tarnen+20*

Zusammen mit den **Xicploquitl** (s. *»Töpferwerkstatt (7)«*) und den Zoquipapalotl lassen sich in recht kurzer Zeit kleinere Bauwerke errichten, solange dem Xicploquitl eine entsprechende Lehmquelle zur Verfügung steht. Die Grundbausteine, die das Xicploquitl liefert, werden vom Zoquipapalotl fest zugespachtelt. Für den gleichen Zweck halten die Xicploquitl in ihrer Heimatebene Zoquipapalotl als eine Art Haustiere. Zoquipapalotl verstehen sich äußerst gut mit **Xicploquitl.**



Steuerraum 1 (I5)

In diesem kleinen Raum sind auf Hüfthöhe eine Vielzahl von steinernen Hebeln angebracht, die wie Felsnadeln aus den Wänden stehen. Darüber gibt es fünf steinerne Halbkreise mit feinen metallenen Nadeln als Anzeigen. Mit einem **EW:Schreiben (Nahuatlantische Bilderschrift)** lassen sich Begrifflichkeiten lesen, die grob übersetzt Fluss, Druck, Geschwindigkeit und Hitze bedeuten, sowie mehrere Zeichen an einer der Anzeigen, die in einem Satz den Begriff Frequenz umschreiben. Um ein genaues Verständnis für die Funktionsweise der Hebel und Anzeigen zu erlangen, ist eine längere Beschäftigung unter dem Einsatz von *Gerätekunde* und *Zauberkunde* vonnöten. In der Decke endet ein schmales Rohr, das zum **Steuerturm** (14) führt. Die Räume dienten als zusätzliche Regulierung, um die Steuerung der Insel zu gewährleisten und die Druckventile des Antriebs zu kontrollieren. In diesem oder dem nächsten Steuerraum findet die Gruppe ein **Xoatlamax**.

Xoatlamax (Grad 8)

LP * AP 6W6+8 **KR**

St 30 Gw 90 In 90 B 12

Abwehr+14 Resistenz+15/15

Angriff: Kopfstoß+9 (1W6)

Bes.: immun gegen Stich-, Spieß- und Schusswaffen

»**Zaubern+17:**« *Erdwandlung*, *Wandwandeln*, *Sehen von Verborgenem* (durch beliebig dicke Gesteinsschichten)

Xoatlamax, was in etwa Weiser oder Wissender bedeutet, sind motorisch etwas eingeschränkte, aber dafür sehr intelligente Wesen. Sie sehen aus wie eine aus kleineren und größeren, verschiedenfarbigen Steinen zusammengesetze Schlange. Etwa anderthalb Meter lang, ohne Mund und mit aschfahlen pupillenlosen Augen. Ähnlich wie die Harkbuar (*Nihavand - Die Perle Arans*, S. 73 f.) vieles wissen, was mit ihrem Element Feuer zu tun hat, verfügen Xoatlamax über viel Wissen über ihr Element Erde. Wenn sie von Elementarbeschwörern gerufen werden, können sie in den Aufgaben Zusammenhänge erkennen und selbst komplexe Aufträge erfüllen, auch wenn sie sich dabei etwas tollpatschig anstellen. Besonders gerne werden sie als Zwischenglied zur Kommunikation mit anderen Erdelementaren genutzt,

da insbesondere den wenig intelligenten, nicht der Sprache mächtigen Wesen zumindest etwas komplexere Aufträge vermitteln können. Durch weiche Erde bewegen sie sich grabend, große Steine umgehen sie wie ein Felswurm (*Das Bestiarium*, S.249) mit einer Form von *Erdwandlung*. Xoatlamax haben keinen Mund und kommunizieren mit einer Art geistiger Zwiesprache.



Lavadurchbruch (I6)

Nach einem langen Abstieg wird es zunehmend wärmer. Unten angekommen erblickt man nach dem Rechts-Abbiegen in etwa 30 Metern Entfernung zwei große Feuerelementare. Sie baden scheinbar genüsslich in einem kleinen Strom aus Lava, der aus der linken, der Schwerkraft zugewandten Seite fließt. Diese lassen niemanden außer Erdmeister und andere Elementare vorbei, weshalb man sich im Kampf stellen oder sie davon überzeugen muss, eines dieser Dinge zu sein.

Die Wesen sind beide so groß, dass sie in dem zwei Meter hohen Gang leicht gebückt gehen müssen. Ihre Gesichter Oberkörper sind aus schwarzem Vulkangestein geformt. Immer wieder dringen Qualm und vereinzelte Stichflammen daraus hervor. Der restliche Körper besteht aus feuriger, magmaartiger Masse. Ihre dicken, schaufelförmigen Arme reichen beinahe bis zum Boden, aus ihrem Mund tropft es glühend.

Die Wesen nahmen ursprünglich die Rolle von Vorarbeitern ein, die im Untergrund der Insel die anderen Elementare immer wieder anspornten. Desweiteren dienten sie als Wachen und halfen gelegentlich in den Steuerräumen aus.

Ocomatl (Grad 15)

LP 4W6+5 **AP** 8W6+6 **KR**

St 90 Gw 20 In 10 B 24

Abwehr+14 Resistenz+13/15

Angriff: 2×Arm+10 (1W6), im Handgemenge Lavaspeichel+14 (2W6+5), Raufen+7 (1W6) - *Klammern*, in Lava Regeneration von **1 LP** und **1W6 AP** je Runde

Die **Ocomatl („Lava-Gräber“)** können mit ihren Armen schlagend angreifen, versuchen aber meistens ihre Gegner im Raufen zu *Umklammern* und ihn mit ihrem feurigen Speichel zu verbrennen. Im Handgemenge verliert der Gegner aufgrund der großen Hitze des Wesens **2 LP** und **AP** pro Runde, gegen die Rüstung nicht hilft.

Steuerraum 2 (I7)

Der Raum gleicht dem ersten, die Hebelstellungen sind etwas anders. Falls die Abenteurer zuvor nicht auf das **Xoatlamax** gestoßen sind, können sie es hier tun.



Köderraum (I8)

Der Köderraum liegt ganz am Ende eines steilen Gangs, der fast die gesamte Länge der Insel entlang führt. Schon ganz unten stößt man auf einige zersplitterte Rubine und Topase. Schreitet man voran, sieht man zunehmend mehr Edelsteine. Gegen Ende des Gangs kommen einem plötzlich scharfkantige Gemmen entgegengeflogen (Angriff+10, **1W6** Schaden). Kann man diesen erfolgreich ausweichen, blickt man in einen Raum, der die Quelle dieser sonderbaren Geschosse ist: von oben bis unten vollgestopft mit Rubinen und Topasen unterschiedlicher Größe. Sie dienten bei Beschwörungen als Köder für Erd- und Feuerwesen (vgl. *Nihavand – Die Perle Arans, S.48*). Teilweise wurden die Wesen bei guter Arbeit auch mit den Gemmen belohnt. Zusammen mit den einzelnen verstreuten Edelsteinen, die auf der restlichen Insel zu finden sind, belaufen sie sich auf einen Wert von rund **100.000 GS**. Eine unvorstellbare Menge, die im Ganzen kaum komplett von der Insel zu schaffen ist.

Durch die Erschütterungen der Schritte der nahenden Abenteurer lösten sich einige besonders locker sitzende Exemplare.

Hauptraum (I9)

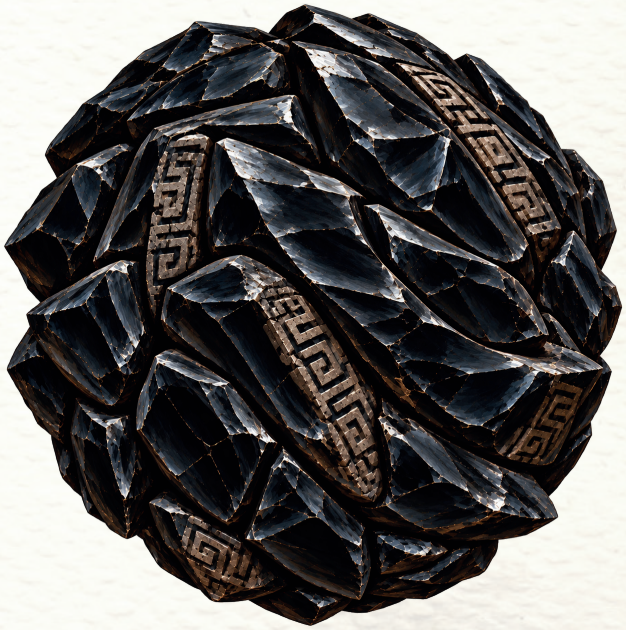
Schon auf Höhe des Köderraum hört man aus dem Gang weiter vorne **Schaben und Schleifen**. Es wird lauter, wenn man weiter fortschreitet. Biegt man um die letzte Rechtskurve, sieht man von vorne diffuses Licht. Alle Abenteurer mit gutem *Richtungssinn* wissen instinktiv, dass sie sich in die Mitte der Insel bewegen. Nach wenigen Metern öffnet sich der Gang zu einem riesigen Raum.

Er ist etwa 4 m hoch, 30 m breit und 60 m lang. Die Dimensionen sind direkt begreifbar, da alles in ein wabernd-violettes Licht getaucht ist, welches vom Boden in der Mitte auszugehen scheint. Drückend schwüle Hitze erfüllt die Luft.

Ein großer Teil des **Bodens** besteht aus lichtdurchlässigem **kristallinen Gestein**. Es filtert die Farben so heraus, dass der stete Lavafluss sowie die gelegentlichen feurigen Eruptionen der Schlote den Raum in unheimlich- violettes Licht tauchen. Durch den Kristallboden blick man auf eine Vielzahl **unterseeischer Vulkane.** Die Insel scheint auf ihnen festzuhängen und nur dadurch nicht weiter in die Tiefe zu sinken. Der hintere Teil der Insel schwebt allerdings frei in der Luft. Auf den ersten Blick ergibt das bei normaler Schwerkraft keinen Sinn (*Naturkunde*). Mit erfolgreichem **EW–2:Wahrnehmung (Sehen**) kann an der „schwebenden“ Stelle Gebilde erkennen, die wie überdimensionierte längliche Schwanzflossen eines Hais wirken.

Rund um den Raum verteilt befinden sich **kleine Nischen mit Hebeln**, die aus demselben Material wie die Insel geformt sind. Mit den, von Elementaren betriebenen Mechanismen wurden einstmals die hochkomplexen Prozesse innerhalb der Insel reguliert. Verwachsene Erd-, selten auch Aschehaufen an vielen Stellen erinnern an die ehemaligen Arbeiter.

Das **schabende Geräusch** kommt aus zwei Gängen linker und rechter Hand des Eingangs. Genauer gesagt von vier seltsamen, etwa 3 m durchmessenden, sich gegen die Wand in den Gängen wälzende Felsen aus rotem Gestein. Es sind **Tolometli**, Elementarwesen, die an eine deutlich größere Version von Haugskadi erinnern (vgl. *Nihavand – Die Perle Arans*, S.66f). Wie ihre kleineren Vetter sind sie aufgrund ihrer Geschwindigkeit im direkten Kampf keine große Gefahr. Sie haben den Auftrag, die Insel durch Gewichtsverlagerung stabil zu halten. Seit dem Versinken versuchen sie daher ohne Unterlass, die enorme Schieflage auszugleichen. Nach Jahrhunderten haben sie tatsächlich bewirkt, dass die hintere Seite mittlerweile frei im Wasser schwimmt. Dafür gruben sie sich mit sturer Kraftanstrengung Milimeter für Milimeter in die steinharten Wände. Auf der linken Seite ist ein einzelner von ihnen etwa 5 Meter weit gekommen, auf der rechten haben die anderen drei bereits 20 Meter zurückgelegt. Sie wissen durch hervorragende Gleichgewichtssinne instinktiv, wo genau sie sich hingraben müssen.



Man kann sich auf Nahuatlantisch mit den rollenden Kolossen unterhalten, jedoch ist ein Gespräch aufgrund ihrer geringen Intelligenz sehr mühsam. Mit Geduld kann man von ihnen dennoch erfahren, dass sie die Insel in **Balance** halten, beziehungsweise selbiges gerne tun würden. Mit überzeugenden Argumenten ist es sogar möglich die Tolometli dazu zu bringen, ihre Arbeit zu unterbrechen oder ihre Position zu verändern.

Tolometli (Grad 8)

LP * AP 4W6+12 **VR**

St 150 Gw 10 In 5 B 10

Abwehr+12 Resistenz+13/16

Angriff: Raufen+7 (1W6+5)

Bes.: nur mit Kettenwaffen und zweihändigen Schlagwaffen zu verletzen

Tolometli („Rollmasse“) sind grobschlächtige Elementare, die etwa kugelrund aus hartem, ziegelroten Gestein geformt sind. Sie haben weder Gesicht noch Gliedmaßen, können sich aber mit einer sehr tiefen, an gegeneinander reibende Felsen erinnernden Stimme unterhalten. Durch ihren äußerst eingeschränkten Intellekt ist es aber schwierig, eine sinnvolle Konversation mit ihnen zu führen. Dafür sind sie treue und leicht zufriedenstellende Wesen, die fast jede Aufgabe ohne Unterbrechung und ohne Beschwerde zu Ende führen.

Ganz hinten rechts ist die **Ecke mit Wasser geflutet**. Betrachtet man die Umgebung genauer, sieht man ein Stück vor der Wasserlache, die Spitze eines erloschenen Vulkans etwa 1 m aus dem Boden ragen. Das Erd-Stroh-Ziegel-Wurzel Gemisch ist in der Umgebung völlig verschmolzen und von Ruß bedeckt. Abenteurern mit *Naturkunde* ist sofort klar, dass hier große Kräfte und hohe Hitze gewirkt haben müssen. Der Schwerkraft zugewandt, hat sich in dieser Gegend zudem der Großteil der losen Erde aus dem ganzen Raum gesammelt.

An der **Rückwand** des Raumes, genau gegenüber des Eingang führt eine 3 m breite Öffnung in eine separate Kammer, den Antriebsraum (A).

Ebenfalls im hinteren Bereich, genau mittig, steht eine bis zur Decke reichende **Säule** aus weißtrübem-lichtdurchlässigem Gestein. Von innen heraus leuchtet sie blau. Schaut man von ganz nah, kann man im Inneren eine große blaue Flamme lodern sehen. Gelingt ein **EW:Wahrnehmung (Sehen)** ist direkt darunter grünliches Pflanzenmaterial zu erahnen.

Berührt man die Säule, erscheinen darauf **türkise Lettern**. Es sind Zeichen aus dem **Beth-Luis-Nion**-Alphabet, mit denen etwas auf **Gnomenon** geschrieben steht. Beherrscht man die Schrift und die Sprache, so kann man die Inschrift entziffern. Kennt man nur die, dem Beth-Luis-Nion verwandten Zwergenrunen **Futhark**, so muss eine ganze Weile herumgerätselt werden und ein **EW–4:Schreiben (Futhark)** sowie ein **EW–4:Sprache (Gnomenon)** gelingen. Der Geist **Matlalxochixls** (s. *»Ställe (17)«*) kann die Schrift mühelos lesen und übersetzen, ist jedoch für das Rätsel selbst keine große Hilfe.

„Was verbindet Zwei, doch bleibt dem Dritten fern, um nicht zu vergehen? Das Eine nie ohne das Erste, so dass es die Zahl Sieben bildet.“

Beth-Luis-Nion, auch Baumalphabet genannt, ist eine uralte Schrift, die von Elfen und Gnomen genutzt wurde (s. *Smaskrifter* S. 12). Die nahuatlantischen Gnome, die ursprünglich aus Moravod stammen (s. *Das Land, das nicht sein darf* S. 5) nutzten die Runen beim Bau der Insel noch aktiv und schrieben daher ihre Sprache (*Gnomenon*) in den elfischen Lettern.

Die erste Hälfte des **Rätsels** bezieht sich auf die Verbindung von Pflanzen mit Erde und ihre Abgrenzung zum Feuer. Das verbindende Element sind **Wurzeln**, die im Feuer verbrennen. Die zweite Rätselhälfte beginnt mit den Wurzeln, sie wachsen nicht ohne Erde. Es folgt eine Floskel zu der Summe der verwendeten Zahlworte, der mystischen Zahl **Sieben**, welcher in Nahuatlan große Bedeutung beigemessen wird (**EW:Landeskunde (Nahutlan)**).

Spricht man das Wort **Tlanel** aus („Wurzel“ auf Gnomenon), blättert die Seite des Steins, an der zuvor die Zeichen zu sehen waren, ab und verwächst mit dem Boden.

Im Inneren der Säule befindet sich eine Aussparung, dort liegen **dornige Ranken**. Wenige Zentimeter darüber, frei in der Luft schwebend, lodert ein **hellblaues Feuer** ohne sichtbaren Brennstoff. Gelingt ein **EW:Wahrnehmung (Sehen)**, erkennt man inmitten der Dornenranken einen etwa faustgroßen **rot-bräunlichen Stein**.

Erkennen der Aura offenbart gleich mehrere Auren, je nachdem aus welchem Winkel man schaut. Von der Dornenranke geht eine starke **Dweomer**-Ausstrahlung aus, von der Flamme eine **elementare Aura (Feuer)** und von dem seltsamen Stein eine **elementare Aura (Erde)**. Ein erneutes *Linienlesen* zeigt, dass die Ranken der Ursprung der **Linienkreuzung** zu sein scheinen und die ausgefransten Linien dem Verlauf der einzelnen Stränge folgen.

Die **drei Quellen der Kraft** haben ein symbiotisches Verhältnis. Die Dornenranken, die die gesamte Insel zusammenhalten, benötigen das Yollotlali wie eine Pflanze Nährstoffe der Erde benötigt, die Flamme dient ihr als Sonnenlicht. Wird eine der drei Quellen entfernt, sterben die Wurzeln, die die Insel zusammenhalten, langsam ab, bis alles auseinanderbricht.

An der Rückwand der Säule befinden sich auf Höhe der Flamme winzig kleine goldene Lettern in Form eines Halbkreises. Man entdeckt sie erst bei ganz genauem Hinsehen und braucht noch länger, um die Zeichen als nahuatlantische **Zauberschrift** zu identifizieren. Gelingen ein **EW:Schreiben (Nahuatlantische Bilderschrift)** sowie ein **EW:Lesen von Zauberschrift**, kann man entziffern, dass dies wohl die Zauberformel ist, die die elementare Kraft der Erde in die des Feuers wandelt. Ist man mit der Übersetzung erfolgreich, kann man versuchen den Zauber gegen einen WW:Zaubern+24 zu bannen. Dann erlischt die Flamme und der verstärkende Effekt des Elementarrufs klingt langsam ab. Mit Wasser oder Sauerstoffentzug lässt sich die Flamme nicht löschen.

Die Dornenranken scheinen am Boden der Nische geradezu in die Säule hineinzuwachsen. Sie umgeben einen faustgroßen Stein, das **Yollotlali**. Brennt das Feuer noch, muss man besonders aufpassen, um sich in der extrem heißen Flamme keine schwere Verbrennung (2W6 Schaden) zuzuziehen. Daher ist ein erfolgreicher **EW:Stehlen** oder **EW:Gs/10** notwendig, um überhaupt mit den Ranken interagieren zu können. Für diese gelten die Regeln von *Dschungelwand*, insbesondere die Giftwirkung sowie die Empfindlichkeit gegenüber Feuerzaubern. Ein unvorsichtiges Greifen nach dem Yollotlali zählt dabei wie ein Durchbrechen der *Dschungelwand*: man verliert durch die Dornen 1W6+2 LP und AP, wogegen Rüstung schützt. Erhält man LP-Schaden, muss man zwei **PW:Gift** würfeln. Misslingt der erste, stirbt man innerhalb von 1W6×10 sec. Misslingt der zweite, erhält man zusätzlich 2W6 LP und AP-Schaden. Es bedarf daher großer Behutsamkeit, um die einzelnen Rankenstränge von dem Stein abzutrennen (**EW–4:Stehlen**, **EW–4:Pflanzenkunde**). Nach einer Weile regenerieren sie sich wieder. Zudem verwachsen abgetrennte Ranken mit Erde und Stein, wenn sie eine Minute damit in Berührung kommen.

Hat man den Geist **Matlalxochixls** im Schlepptau, plädiert er inbrünstig dafür, die Ranken zu einer Linienkreuzung zu bringen und dort in den Kreislauf der Natur zurückzuführen.

Yollotlali „Das Herz der Erde“

AURA: elementar

Der Stein ist faustgroß und oval geschliffen. Die rotbraune Grundfarbe wird perfekt symmetrisch von weißen, ringförmigen Streifen durchbrochen.

Das Artefakt verstärkt Zauber mit dem Agens Erde, wenn es Kontakt zur Haut hat, dabei verdoppeln sich Reichweite, Wirkungsbereich und Wirkungsdauer (vgl. Feuerjuwelen in *Das Mysterium Ergänzung,* S. 15). Der Effekt wirkt unabhängig vom Ursprung oder Art des Zaubers. Er hat eine **ABW 6**.

Spricht man das Schlüsselwort **Cuecuechtli** („Wogen der Erde“) und schüttelt den Stein dabei mit ausladenden Bewegungen, wirkt er *Erdbeben* mit **Zaubern +23 (ABW 30)**. Berührt man dabei den Stein mit der bloßen Haut, wird der Spruch wie oben genannt verstärkt, wofür die entsprechende **ABW** ebenfalls geworfen werden muss.

Elementarbeschwörer die diesen Stein verwenden, spüren direkt, dass dieser ihnen einen Zugang zu neuen Welten der Elementarebene ermöglicht. Mit dem Zauber *Lehrer rufen* (s. *Nihavand – Die Perle Arans,* S.48) kann so ein Lehrmeister beschworen werden, der Beschwörungszauber für Wesen beibringen kann, die sonst nur den Erdmeistern und Feuerdienern von Ixtamactan bekannt sind. Darunter die Elementarwesen, die auf der Schwimmenden Insel zu finden sind.

Antriebsraum (I10)

In dieser Nebenkammer des Hauptraumes befindet sich ein riesenhaftes Wesen. Es besteht aus blutrotem, glatten Fels und ragt etwa 3 Meter aus dem kristallinen Boden. Seine Beine sind beim Eintreten in den Grund gestreckt, vier lange schmale Arme halten je eine massive Felsnadel. Diese entspringen aus der rückwärtigen Wand und erinnern erfahrene Seefahrer mit etwas Phantasie (**EW–6:Bootfahren**) an kuriose Ruderpinnen. Ein einzelnes großes, rubinartiges Auge und ein kleiner senkrechter Mund sitzen vorne auf dem Körper des fremdartigen Elementars.

Wie man aus dem Hauptraum durch den Boden sehen kann, führen die Felsnadeln durch das Gestein selbst zu den langen, haiflossenartigen Gebilden. Sie sind der Antrieb der Insel und werden von dem Wesen bedient, dass die Felsnadeln tatsächlich wie die Pinne eines Bootes packt und mit beachtlich schnellen Bewegungen bedient. Die wedelnden Bewegungen werden dann mit einer magischen Übersetzung so weitergeleitet, dass die Flossen in schnellem Rythmus hin und her zucken und so die gesamte Insel nach vorne treiben.



Das Wesen ist ein **Namahuiztel** („Rotfelskoloss“) und den Abenteurern nicht grundsätzlich feindlich gesinnt. Jedoch kann es sich seinen vier erstaunlich schnellen Armen hervorragend wehren, sollte man aggressiv werden. Sprechen die Abenteurer den Namahuiztel auf Nahuatlantisch an, antwortet er mit tiefer, donnergleicher Stimme. Ihm ist die Lage der Insel bewusst und er erinnert sich noch gut an den Untergang. Mit *Verhören* und *Beredsamkeit* kann man ihm seine Sicht der Ereignisse entlocken (vgl. *»Der zweifache Untergang«*). Sein größter Wunsch ist, dass die Insel wieder auftaucht. Er möchte unbedingt wieder über die Meere rudern. Gelingt ein **EW–6:Menschenkenntnis**, bemerkt man hinter diesen Aussagen einen Hauch von Zwang. So kann man schließen, dass das Wesen über die Jahrhunderte sein eigenes freies Streben mit dem ihm erteilten Auftrag quasi verschmolzen hat. Setzt man behutsam, möglicherweise mit Hilfe des **Xoatlamax** (s. *»Steuerraum 1 (I5)«*) an diesem Hebel an, so kann man mit ganz viel Feingefühl die Erinnerungen des Namahuiztel an seine ursprüngliche Heimat wieder hervorholen und ihm

Stück für Stück bewusst machen, dass ihm seine momentane Aufgabe eigentlich aufgezwungen wurde. Dies ist die einzige Möglichkeit das Yollotlali zu entwenden, ohne den Namahuiztel zu provozieren.

Denn er spürt sofort, wenn sich jemand an dem Stein zu schaffen macht und geht normalerweise ohne Warnung zum Angriff über. Allerdings braucht er mit seinen kurzen massiven Beinen eine Runde, um sich aus dem Gestein zu erheben.



Namahuiztel (Grad 30 - groß)

LP 30 (4W6+8) **AP** 65 (10W6+24) **VR**

St 150 Gw 40 In 70 B 12

Abwehr+16 Resistenz+15/19

Angriff: 4×Faust+14 (1W6+5) oder 2×Wurfstein+12 (3W6) - Raufen+9 (1W6+5) - *Bombardieren*+13 (2 m × 1 m Flächenschaden: 3W6)

Bes.: auf Erde und Fels **St 185**, Raufen+11 (1W6+7) und Faust+14 (2W6+5) sowie Regeneration von **2 LP** und **2W6 AP** je Runde

»Zaubern+19*:« Erdbeben* (Zauberdauer 10 sec), *Erdfessel, Feuerlauf, Steinwand*

So nahe am Yollotlali ist das Namahuiztel von starken Kräften der Erde durchdrungen und hat besondere Fähigkeiten: Solange der Elementarruf aktiv ist, steht es dauerhaft unter den Auswirkungen von *Beschleunigen*. Sein *Erdbeben* ist wie alle Erdzauber verstärkt, und der **PW:Gewandheit** ist um **20** erschwert. Bei Misserfolg stürzt man und verliert **2W6 AP**. Durch jahrhundertelange Übung kann dieses spezielle Namahuiztel das *Erdbeben* zeitgleich zu seinen Angriffen wirken, solange es sich nicht fortbewegt. Allerdings besteht durch die starken Erschütterungen die Gefahr, dass die Insel sich aus ihrer Position löst und in Richtung Meeresgraben schlittert (Pro Runde *Erdbeben* 1 % Chance). Abschließend ist auch die Regeneration auf Erde und Fels doppelt so effizient und heilt **4 LP** sowie **4W6 AP** je Runde.

Was passiert mit der Insel?

Nachdem die Abenteurer die Insel ausgekundschaftet haben, stehen drei grundsätzliche Vorgehensweisen zur Auswahl:

- Die Insel ohne weiteres Tun verlassen
- Die Insel zerstören und/oder sie in Richtung des Meeresgrabens versenken
- Die Insel wieder an die Meeresoberfläche befördern und fahrtauglich machen.

Verlässt man die Insel, gegebenenfalls mit prächtigen Schätzen im Gepäck, so besteht die Möglichkeit, dass an der Oberfläche Parteien wie die Piraten oder die Anhänger Tarhunas aufmerksam werden. Dann dauert es nicht lange, bis andere Expeditionen zu den versunkenen Ruinen aufbrechen. Außerdem muss beachtet werden, dass potenzielle Begleiter wie **Atia** oder **Xiuhcoatl** jeweils eigene Ziele haben und die Insel nicht ohne das Yollotlali verlassen wollen

Will man die **Insel zerstören**, ist die einfachste Möglichkeit, mindestens eine der **Quellen der Kraft** zu vernichten oder zu entwenden - das **Feuer**, die **Ranken** oder das **Yollotlali**. Will man verhindern, dass Bruchstücke der Insel zu Tage kommen, sollte diese zusätzlich werden. Dafür muss man die **Tolometli** und am besten auch das **Namahuiztel** dazu bringen, ihr Gewicht zu verlagern beziehungsweise die Insel entsprechend anzutreiben. Die Elementare sind guten Argumenten gegenüber aufgeschlossen, müssen jedoch teilweise mühsam überzeugt werden. Insbesondere, da sie damit höchstwahrscheinlich ihren eigenen Tod herbeiführen. Damit die Abenteurer selbst nicht ihr Leben riskieren, sollte dieses Manöver idealerweise erst durchgeführt werden, wenn sie zumindest auf der Oberfläche der Insel sind. Mit den im Steuerturm befindlichen Rohre kann beispielsweise ein Befehl weitergegeben werden. Werden die **Tolometli** stattdessen gebannt oder anderweitig von ihrer Position abgebracht, setzt sich die Insel unmittelbar in **Bewegung**. Geschieht dies, sollten Abenteurer sofort die Insel verlassen,

da sie sonst dem sicheren Tod im Meeresgraben entgegen rutschen. Der Rückweg ist aber nicht einfach, da sich die Insel leicht dreht und noch weiter senkrecht stellt. Dadurch muss man manche Gänge fast im 90° Winkel emporklettern. Von fliegenden Geschossen wie Edelsteinen oder Waffen ganz zu schweigen.

Die **Insel an die Meeresoberfläche zu befördern** ist mit Abstand die schwierigste der drei Optionen. Durch den Untergang und die lange Zeit ist eine enorme Anzahl an Elementaren verlorengegangen, die für den **Auftrieb** und die **Steuerung** notwendig sind. Letztere kann man durch ein ausgiebiges Studium mit Gerätekunde, Gesprächen mit dem **Xoatlamax** (I5) sowie genug helfender Hände sogar unter Kontrolle bekommen. Der Auftrieb gestaltet sich wesentlich schwieriger. Einen Hinweis auf den passenden Verbündeten konnte man über die Vision von Nahuahauquih erhalten, wenn man ihm die Feder des Sonnenadlers geopfert hat (s. *»Tempel des Nahuahauquih (12)«*): Den auf Samsah lebenden **Ifrit Zahharak**.

Dieser weiß von der versunkenen Insel und kennt sogar grob ihren Hintergrund. Als der Vulkan ausbrach und die Insel versenkte, weilte er gerade nicht auf *Midgard*, bemerkte aber selbst in seiner Heimatwelt, wie Tarhuna die feurigen Kräfte der Erdeingeweide aufweckte. Wieder zurückgekehrt, spürte Zahharak die starken Kräfte des gesunkenen Nachbarn, hatte aber nie den Drang, die Insel zu erkunden. Schon der Weg durchs Wasser schreckt ihn ausreichend ab.

Versucht man dennoch, ihn für eine Zusammenarbeit zu gewinnen, braucht es sehr gute Argumente, Überzeugungskunst und Versprechungen.

Hat man es geschafft, weist er die Abenteurer an, im Inneren der Insel ein großes Feuer zu entzünden. Dafür eignen sich die Kesselräume besonders gut. Dorthin kann sich der Ifrit über die kurze Distanz *Versetzen*. In der Insel angekommen beschwört er Feuerelementare für die Heiz- und Steuerräume. Auch seine Zahharaks Macht ist von der Magie der Insel gestärkt, was ihn in einen euphorischen, fast schon größenwahnartigen Zustand fallen lässt. Jedoch wird das Auftauchmanöver selbst mit ihm kein einfaches Unterfangen. Die Spielleitung sollte hierbei auf die Vorschläge der Spielenden eingehen, sie aber zugleich fordern. Schließlich sind sie dabei eine der mächtigsten Waffen zu reparieren, die *Midgard* je zu Gesicht bekam.

Es steht der Spielleitung offen, ob sich Zahharak bei einer erfolgreichen Kooperation nach dem Auftauchen der Insel wieder seinen eigenen Interessen zuwendet, sich die Insel selbst unter den Nagel reißt und die Abenteurer zu einem Häufchen Asche verglühen lässt oder sie als würdig erachtet und ihnen die Insel übergibt.

Zahharak - Herr von Samsah

Zahharak ist ein mächtiger und uralter Ifrit, der sich schon vor langer Zeit den Vulkan Samsah als Wohnsitz auf *Midgard* auserkoren hat. Immer wieder wandelt er aber auch für Dekaden in seiner Heimatwelt umher. Gelegentlich verlässt er sein gemütliches Heim und überfliegt in Phönixgestalt die Umgebung, insbesondere Mardaba, da er die Ehrerbietung, die ihm dort als Phönix zuteil wird, genießt. Die Menschen nennen ihn schon seit ihrer ersten Begegnung Samsah, was dem Ifrit nur allzu recht ist, sollen die minderen Wesen seinen wahren Namen doch lieber nicht erfahren. Von Zeit zu Zeit trauen sich einzelne Wagemutige zu seinem Vulkan um Fragen zu stellen. Normalerweise antwortet er nicht oder mit einem gezielten bösartigen Magmaschwall. Nur selten interessiert ihn eine Bitte genug, um sich wirklich zu regen.

Zahharaks Gedankengänge sind rätselhaft und von Menschen nicht nachvollziehbar. Er ist sehr träge, manchmal eitel, sich seiner Macht bewusst und respektiert ausschließlich Stärke und Macht. Schwächlinge, Bücklinge und Arschkriecher kann er gar nicht leiden.

In seiner liebsten Gestalt ist er etwa drei Meter groß, hat einen humanoiden, mit Feuer übesäten, sehnigen Körper und eine brennende Fratze mit diabloischem Grinsen. Auf seinem Haupt lodert eine kronengleiche Stichflamme. Neben diversen Feuerzaubern und Beschwörungen kann Zahharak jederzeit eine glühende Glefe in seinen Händen erscheinen lassen, mit der er mühelos tödliche präzise Hiebe verteilt.

Zahharak / Samsah (Elementarwesen, Grad 36)

LP * **AP** 113 (13W6+55) **LR** Gf 85

St 140 Gw 100 In 90 B 120

Abwehr+18 Resistenz+21/20

Angriff: Hieb+18 (1W6+4 & 1W6+2 Feuerschaden) oder Glefe+18 (1W6+10) - Raufen+12 (1W6+5)

Bes.: Gegenzaubern+21 (ausgenommen Beschwörungszauber); Infrarotsicht; nur mit magischen Waffen zu verletzen; immun gegen Gift und Krankheit sowie ähnliche Zauber; immun gegen Feuer

Zaubern+21: *Bannen von Kälte*, *Elementenwandlung*, *Feuerfinger*, *Feuerkugel*, *Feuerlanze*, *Feuermeisterschaft*, *Feuerregen*, *Feuerring*, *Feuerwand*, *Flammenteppich*, *Kälteschutz* (auf andere), *Macht über magische Wesen* (nur gegen Feuerelementarwesen), *Macht über Unbelebtes* (bis 1000 kg), *Rauchwolke*, *Versetzen*, *Verwandlung*, sowie diverse Zauber mit denen Feuerelementarwesen heraufbeschworen, geknechtet und gebannt werden können





Ein Flüstern im Sand

Generelles

Ein Flüstern im Sand ist ein klassisches Whodunit-Abenteuer. Ein Missionar der den **Din al-Kahil** („monotheistische Glaubensvariante des Din Dulahi, in der Ormut als alleiniger Gott verehrt wird“) in den Westen Eschars hinaustrug ist verstorben und die Abenteurer sind gefordert diesen mysteriösen Kriminalfall aufzuklären. Im Zuge der Ermittlungen können sie unter anderem einen uralten Höhlenkomplex erkunden, an dem jedoch nicht nur die Abenteurer Interesse zeigen. Es spielt im Frühjahr in der Oase Arfara nördlich von Mardaba und ist für Figuren der **Grade 8-12** ausgelegt. Die gradbezogenen Herausforderungen können jedoch leicht angepasst werden.

Wie die Abenteurer ins Spiel kommen

Das eigentliche Abenteuer beginnt kurz vor der Oase Arfaras, wo die Gefährten auf den unruhigen Geist **Haruns**, eines Tamim aus dem Osten Eschars, treffen, der als Missionar für den Din al-Kahil wirkte.

Es ist jedoch sinnvoll entweder die Spielenden überlegen zu lassen, warum ihre Figuren gemeinsam auf dem *Silberpfad* unterwegs sind oder die Spielleitung geht davon aus, dass die Figuren einen Auftrag annahmen, der sie zum Beispiel von Mardaba aus in die **Schillerhügel** südlich des Ubulla führt. In letzterem Fall bietet es sich an, dass die Abenteurer bereits in Mardaba von Vorkommnissen in der Oase **Muzab** und einem Prediger aus dem Osten vernommen haben. Dieses kann durch Händler in Mardaba berichtet worden sein. Je nachdem wie viel Zeit für das Spielen des Abenteuers zur Verfügung steht, kann diese Szene ebenso wie die Anwerbung ausgespielt werden oder die Spielleitung fasst zusammen, wie die Gefährten von Mardaba bis nach Arfara gekommen sind.

In **Muzab** hielt Harun eine aufwühlende Predigt, die deutlich machte, warum der Din al-Kahil, dem gewöhnlichen Zweiheitsglauben überlegen ist. Tatsächlich war ein Teil des Publikums begeistert, andere verteufelten Harun, wie er Ormuts Bruder und dessen Rolle für das Wohlergehen der Menschen und deren Sicherheit vor den Iblisi verleugnen konnte. Es eskalierte und Ausschreitungen drängten Harun und die Tamim zur Flucht. Der Gemüsehändler **Faruk** (38 Jahre, exzentrisch, stark gestikulierend, laute Stimme) erzählt von diesen Szenen in lebhaften Farben in einem Teehaus in Mardaba, in dem die Abenteurer ebenfalls zu Gast sind.

Überblick über das Abenteuer

Worum es geht: Haruns Geist bittet die Abenteurer Licht in sein Ableben zu bringen.

Der Aufbau des Abenteuers: Zu Beginn erfolgt eine Exposition, die Abenteurer treffen auf Haruns Geist, der sich ihnen in den frühen Morgenstunden als ein Flüstern im Sand bemerkbar macht. Anschließend können sie auf einem flachen Felsen seine Leiche entdecken und diese untersuchen. Später, vor den Toren Arfaras stoßen sie auf das Lager der Missionare. Danach öffnet sich das Geschehen und die Abenteurer können ganz unterschiedliche Wege einschlagen, um den Fall zu lösen. Aus den Ermittlungen der Abenteurer ergeben sich verschiedene Spuren und Verdächtige, zu denen sie weitere Nachforschungen anstellen können: Die **Personen und ihre Motive** werden dazu vorgestellt. Es folgt eine Sammlung von **Zwischenspielen**, die die Spielleitung nutzen kann, um die Geschichte voranzutreiben oder herausfordernder zu gestalten.

Bedeutsame Schlüsselsituationen: Ein besonderes Augenmerk sollte bei der Vorbereitung des Abenteuers auf die folgenden Szenen beziehungsweise Situationen gelegt werden, da sie die Abenteurer und ihr Vorgehen oder den Ausgang des Abenteuers gravierend beeinflussen können.

- *»Nächtliches Flüstern«*. In dieser Szene wird die Motivation für die Abenteurer gelegt, sich mit dem Fall zu befassen und Haruns Wunsch nach Aufklärung nachzukommen.

- *»Der Grüne Geist«*. Dieses Zwischenspiel sollte möglichst früh im Abenteuer eingesetzt werden, um die spirituell-mystischen Komponente des Kriminalfalls zu forcieren.

- *»Konfrontation Yassins«*. Wird der Mörder Yassin mit seiner Tat konfrontiert, ist Geschick erforderlich, um durch die Anschuldigung des beliebten Dorfvorstehers nicht die ganze Oase gegen sich aufzubringen.

Wichtige Personen (alphabetisch)

Badra – Tochter von Yassin, wird von Himjar-Kriegern auf Weisung Hakims entführt

Daud – Sohn von Yassin, begeistert von Haruns Reden, verletzte Wahid schwer durch Zauberei

Felipe – Dromedarführer, Tierkenner, ehemaliger Sklave; hat Gefühle für Muna

Hakim al-Feschi – Anführer eines Himjar-Trupps und regional bedeutender Sheikh, droht dem Dorfvorsteher

Harun – der Ermordete, er wollte den Din al-Kahil nach Westen bringen

Latifa – Schwester Haruns, Dolmetscherin & Schreiberin der Tamim-Pilger

Muna – Tänzerin, Liebende, trennte sich von Harun

Raschid – Kundschafter und väterlicher Freund Haruns, Karawanenführer

Safia – Kräuterkundige, Affäre mit Yassin dem Dorfvorsteher, insgeheim huldigt sie Alaman und ist Mitglied in einem regionalen Hexenzirkel

Samira – besorgte Heilerin, versorgt die Wunden der Reisenden und die Schlangenbisse der Dromedare, stellt Gifte und Gegengifte her

Wahid – ältester Sohn von Hakim, wurde von Daud verletzt

Yassin – Dorfvorsteher Arfaras, sorgte für Haruns Vergiftung, er will das Haruns Tross weiterzieht, Harun war nicht einsichtig

Zafar el-Kabir – Priester der Zweiheit in Arfara, sieht Haruns Lehre als Ketzerei, ist freundlich zu Reisenden

Zal-Hazur – Anführer einer Gruppe Arracht, er geht als so genannter *Grüner Geist* in Arfara um.

Nächtliches Flüstern

Noch vor Sonnenaufgang, als die Abenteurer sich auf dem *Silberpfad* Richtung Arfara befinden, spricht plötzlich eine flüsternde Stimme zu ihnen. Der Wüstensand bewegt sich und formt ein undeutliches Gesicht. Um ihn zu verstehen, müssen die Abenteurer absteigen, sofern sie reiten. Die Stimme klingt kraftlos und ist schwach. Es ist Haruns Geist der spricht und er adressiert die Abenteurer mit einer Bitte:

> *„Helft mir! Mein Name ist Harun, ich bin ein Akolyth des Al-Masih und irre hier umher, ich kann nicht ins Totenreich gelangen, bis der Frevel aufgeklärt ist. Mir wurde Übles angetan, ich weiß es genau. Bitte wendet euch an meine Schwester Latifa, sie mag mir grollen, aber sie ist kein böser Mensch. Sie hat mich soweit begleitet, aus unserer fernen Heimat hierher, an den Fuß der Schillerhügel, ich war meinem Ziel so nah. Was war nur Ormut-Kahils Plan?“*

Es liegt im Ermessen der Spielleitung, wie viel Kraft der Geist noch besitzt, um bspw. Nachfragen der Abenteurer zu beantworten. Harun ist nicht bekannt, wer für seinen Tod verantwortlich ist. Er spürt nur, dass seine Wunde, die gut verheilt ist, nicht der Grund dafür war.

Der Leichnam Haruns

Wenig später, es ist noch dunkel, entdecken die Abenteurer auf einem flachen Felsen in der Wüste einen Leichnam.

Er liegt dort wie aufgebahrt. Eine Untersuchung des Körpers kann erste Erkenntnisse über die **Todesursache** zu Tage befördern. Harun hat vor kurzer Zeit eine schwere Verwundung erlitten. Mit einem **EW:Heilkunde+2** oder einem **EW:Erste Hilfe−2** können die Abenteurer feststellen, dass sein rechter Oberschenkel offenbar durch eine massive Klinge verletzt und die Wunde anschließend offenbar gut versorgt wurde. Den Schwertstreich hat der Arracht Zal-Hazur geführt, der Harun und Muna in einer, in der Nähe gelegenen Höhle überraschte. Die Wunde führte jedoch nicht zu Haruns Tod. Aufmerksame Abenteurer können bemerken, dass seine Zunge leicht angeschwollen und ihre Unterseite eine Verfärbung aufweist, beides kann ein Kundiger (*Tierkunde* oder *Alchimie*) auf ein Gift einer seltenen hier heimischen Krötenart (Elhaddarische Sandkröte) zurückführen. Bei einer entsprechenden Dosis führt es fast unweigerlich zum Tod, es wirkt langsam über mehrere Stunden.

An wenigen Stellen des Körpers können kleine Fraßspuren entdeckt werden. Abenteurer mit *Landeskunde Eschar* können wissen, dass es sehr ungewöhnlich ist, das **keine Totenwache** gehalten wird. Üblicherweise wird der Tote solange über mehrere Tage bewacht, bis er vergraben wird.

Erreichen die Abenteurer das Lager der Tamim vor den Toren Arfaras. empfängt sie **Raschid**. Nachdem sie von Haruns Stimme berichten, führt er sie zu **Latifa**, wenn die Abenteurer nach ihr fragen. Wollen die Abenteurer sich in Haruns Zelt umsehen, so ist das für Latifa in Ordnung, sofern sie deutlich gemacht haben, dass sie helfen wollen.

Im Lager der Tamim

Die fünf Zelte der Pilgergemeinschaft stehen kreisförmig um einen freien Platz. Ihre Eingänge weisen zur Lagermitte. Eines der Zelte teilen sich Raschid, Felipe und Isam. Dahinter halten sich die Dromedare auf. Ihre Vorderbeine sind mit kurzen Fesseln verbunden, sodass sie kleine Schritte machen, sich aber nur langsam vom Lager entfernen können.

Das Zelt von Latifa und Harun

Eine eingehängte Zeltplane trennt Haruns Schlafbereich vom größeren Gemeinschaftsbereich. Links vom Eingang liegt Latifas mit einem Tierfell bedeckte Strohmatte, daneben stehen mehrere Gepäcksäcke. Eine kleine, mit Steinen eingefasste Kochstelle und eine Sitzecke aus Kissen nehmen die übrige Fläche ein. Hinter der Trennplane befinden sich Haruns Lagerstatt aus Strohmatten, ein Kopfkissen und sein Gepäck.

Wenn die Abenteurer das Zelt gleich nach ihrer Ankunft durchsuchen, können sie folgende Spuren entdecken:

Latifas Aufzeichnungen: In Haruns ledernem Gepäcksack liegt, in ein buntes Tuch gewickelt, eine ausgerissene Seite aus einer Chronik oder einem Tagebuch. Darin äußert Latifa ihre Verachtung für die Sturheit und den Hochmut ihres Bruders. Sie wirft ihm vor, auf der Pilgerreise die Fähigkeit verloren zu haben, anderen zuzuhören und ihre Bedürfnisse wahrzunehmen.

Munas Ohrring: Unter einer Strohmatte von Haruns Lagerstatt liegt ein einzelner Ohrring. Harun hatte ihn nach Munas Trennung im Zelt gefunden und als Andenken behalten.



Der Kaffeebecher: Auf einem kleinen tragbaren Stövchen steht noch der Becher, aus dem Harun den vergifteten Kaffee trank. Im Stövchen liegen verbrannte Dungreste. Im Becher sind eingetrocknete Kaffeereste zurückgeblieben. Mit Zugang zu einem Labor lassen sich darin durch einen erfolgreichen **EW−4:Alchemie** Spuren des Giftes nachweisen.

Überblick - Ereignisse vor dem Eintreffen der Abenteurer

Der Weg der Pilger

Vor etwa **einem Jahr** – findet Harun den Schifas (Musikinstrument) in einer Höhle, er ruft in der Folge oft Talmatna herbei. Eine Beziehung zwischen der Samawi und Harun entsteht.

Vor etwa **sieben Monaten** - reift in Harun der Wunsch nach Westen zu ziehen, eine Reisegemeinschaft aus Wüstengängern und Dromedarführern wird zusammengestellt. Haruns Schwester, Latifa, wird die Karawane ebenfalls begleiten, ebenso wie sein geistlicher Mentor Mukarram und weitere Personen aus dem *Kaktus-Klan* der Tamim.

Vor etwa **vier Monaten** – steht der Aufbruch der Karawane bevor. Der erste Abschnitt führt über den *Tamimpfad* von Nuzhat (Heimatregion des Kaktus-Klans) nach Madinat und dauert vier Tage.

In **Madinat** gibt es einen längeren Aufenthalt von etwa **zwei Wochen**, die Vorräte und Wasserreserven werden ergänzt, Informationen über die Route durch die Erg Achab und den südlichen Ausläufer des Reg Taif gesammelt, Dromedare und Ziegen verkauft und ein ortskundiger Wüstenführer engagiert. Harun lernt die Tänzerin Muna kennen. Aus gegenseitiger Bewunderung entsteht eine heimliche Liebesbeziehung. Muna lässt ihr bisheriges Leben hinter sich und schließt sich der Missionsgruppe an, nachdem sie von Raschid und Felipe freigekauft wurde.

Vor mehr als **drei Monaten** - zieht die Karawane auf einer alten, erst seit wenigen Jahren wieder genutzten Route durch die Erg Achab und die Ref Taif nach **Taut** (vgl. *Die Pyramiden von Eschar*, S. 67). Dieser Reiseabschnitt erstreckt sich über ungefähr 500 km mit zwei Ruhetagen in El-Muschaijad und ist nicht ungefährlich. Mehrere Tage zwingt ein Sandsturm die Reisenden zum Stillstand. Dromedare verenden, Vorräte gehen verloren und Alaman stellt die Reisegruppe auf eine Probe, einige Mitglieder erkranken am so genannten **Wüstenfieber**, eigentlich eine Infektion durch Pilzsporen, aber viele Schariden schreiben diese Krankheit Alamans Iblisi zu, die manches Mal auch im Wüstensand lauern. Die Gemeinschaft muss lernen, mit knappen Wasservorräten auszukommen. Auch die Hamada (ein aus scharfkantigen Felsen geformter Wüstenabschnitt) fordert weitere Opfer, die in Esch-Scheindi bei den dort ansässigen Faridikin zurückbleiben und die Reise nicht fortsetzen können. Bis Taut braucht die Karawane mehr als drei Wochen für die entbehrungsreiche Wegstrecke.

Bei **Esch-Scheindi**, wo die alte Karwanenroute auf die Weihrauchstraße trifft, predigt Harun erstmals im Namen Ormut-Kahils und beschwört damit den Zorn des Großscherifs des Ortes herauf, der die Gastfreundschaft und Fürsorge der Gemeinschaft beleidigt sieht. Harun zeigt sich widerständig und uneinsichtig, hört auch nicht auf Mukarram, besser einzulenken. Einige Faridikin (vgl. *Die Pyramiden von Eschar*, S. 56), manche auch bewaffnet, vertreiben daraufhin die Tamim und Latifa verletzt sich bei der überstürzten Flucht, ihr Arm bricht. Zukünftig ist Harun auf Drängen seiner Schwester, Mukarrams und anderer Reisegefährten vorsichtiger und verkleidet seine Auftritte eher als philosophischen Austausch.

Die weitere Reise führt über Yasin, Esch-Schabbar, Dairaba und Hadschar, etwa 600 km, die mit Ruhetagen **vier Wochen** in Anspruch nehmen. Um sich besser gegen Räuber und andere Fährnisse verteidigen zu können, schließt sich die Missionsgemeinschaft einem Handelszug an, den sie bis nach Yasin begleitet. Unterwegs spricht Harun viel mit den **Händlern** über den Glauben an Ormut Kahil und gewinnt zahlreiche interessierte Zuhörer. Sein wachsender Erfolg stärkt seinen Glauben und bestätigt ihn darin, die Reise in die Schillerhügel fortzusetzen und unter Ormuts Schutz zu stehen. Gleichzeitig bemerkt **Muna** erstmals, dass Harun seine göttliche Sendung über ihre gemeinsame Zukunft stellt.

Hinter Yasin, am Rand der **Dschebel Iblisi** kommt es zu einem verzweifelten Kampf mit einer hungrigen Mantichora, die drei Mitglieder der Reisegemeinschaft tötet. Darunter auch eine gute Freundin und langjährige Weggefährtin Latifas, namens **Kalila**, die gleichzeitig Raschids Frau war. Harun stellt das Fortkommen auf der Reise über den Wunsch nach Trauer und innerer Einkehr einiger seiner Reisegefährten.

Vier Tage später erreicht die Gemeinschaft Ghanija. **Felipe** ist die Stadt mit ihrem Sklavenmarkt sehr unangenehm, erinnert sie ihn doch an seine eigene Geschichte. Er bittet Harun das Lager in gebührendem Abstand zur Stadt aufzuschlagen. Während Harun mit einigen Pilgern **Ghanija** besucht, um Vorräte aufzufrischen und Informationen über die weitere Reiseroute einzuholen, bändelt Felipe mit **Muna** an, macht ihr Komplimente und gesteht ihr seine tiefe Zuneigung. Muna tut überrascht und verbirgt, dass sie diese Schwärmerei Felipes ihr gegenüber bereits früher spürte. Sie flirtet ein wenig mit ihm, auch aus Dankbarkeit für seinen Einsatz für ihre Erlösung aus der Unfreiheit, in Madinat. Bevor die Reisegruppe die nächste Etappe durch den Erg Scharuch antritt, werden mehrere Ruhetage eingelegt.

In der Nacht, bevor die Gruppe sich auf die Weiterreise machen will, werden sie von zwei Wüstengeistern, Kel-es-Suf, angegriffen. Der Geistliche und im Zaubern versierte **Mukarram** fällt, als er sich den gefährlichen Geistern entgegenstellt. Dieses Ereignis entmutigt einige aus der Gemeinschaft nachhaltig und lässt sie erstmals an ihrer Reise zweifeln. Harun ist vom Tod Mukarrams schwer erschüttert, will jetzt jedoch erst recht sein Ziel erreichen, obwohl Ormut-Kahil ihnen so viel abverlangt. Latifa, die ihren linken Arm immer noch in einer Schlinge trägt, versucht ihren Bruder umzustimmen und davon zu überzeugen, seinen Plan im Interesse der Gemeinschaft aufzugeben. Sie scheitert.

Die Stimmung unter den Tamim ist angespannt, Zwietracht macht sich breit und ist ihrem Zusammenhalt abträglich. Eine Streiterei zwischen zwei Dromedarführenden endet mit dem Tod von **Huda**, die stürzt und mit ihrem Kopf unglücklich auf einem Stein aufschlägt. Nur mit viel Zuspruch und Führungsstärke gelingt es Harun die gebeutelte und erschöpfte Gruppe gemeinsam mit Raschid durch den **Erg Scharuch** (eine Sandwüste, die südlich des Ubulla mancherorts in eine trockene Steppenlandschaft übergeht) bis nach Muzab zu führen. Ihr Weg führt sie über kleine Wasserlöcher und Oasen und dauert mehr als zwei Wochen.

In **Muzab** sammeln die Mitglieder der Pilgergemeinschaft wieder neue Kräfte, frischen ihre Vorräte auf und Harun glückt es, die Wogen innerhalb der Gruppe wieder etwas zu glätten. Mit viel Selbstvertrauen und in Begleitung von Isam und Felipe predigt der junge Missionar zwei Tage später auf einem Marktplatz Muzabs und preist die Macht Ormut-Kahils. Als er neben Applaus Gelächter erntet und von Irritierten und Verärgerten mit Obst und Gemüse beworfen wird, entwickelt sich die Situation bedrohlich und Harun kehrt zügig ins Lager der seinen zurück, um den Aufbruch vorzubereiten, bevor der aufgebrachte Mob seinen Zorn an ihnen auslassen konnte.

In der nächsten Nacht hat Harun einen Traum. Er wird von **Talmatna** gesandt, die einen Weg gefunden hat, ihn als Träumenden in den Spirituellen Gefilden anzusprechen. Harun träumt, dass er auf einem großen Platz predigt und Ormuts Plan verkündet die Wüste zu einem fruchtbaren, blühenden Ort zu machen, an dem keiner Hunger leidet und es nicht nötig ist, Alaman oder seine Iblisi zu fürchten.

Auf dem Weg nach Arfara beginnt die Wüste zu erblühen. Harun ist überzeugt, dass das Ormuts Wunder ist, das durch seine Gebete möglich wurde.

Zusammenfassung Reiseroute

Wegstrecke	Entfernung	Reisezeit	Ereignis
Nuzhat nach Madinat (*Tamimpfad*)	~ 100 km	4 Tage	-
Aufenthalt in Madinat	-	~ zwei Wochen	Harun lernt Muna kennen, Felipe und Raschid tauschen den Schifas gegen Munas Freiheit ein
Madinat nach Esch-Scheindi / Taut (wiederentdeckte Karawanenroute)	~ 500 km	> drei Wochen	Wüstenfieber und Hamada setzen der Karawane zu
Taut nach Yasin (*Weihrauchstraße*)	~ 300 km	~ zwei Wochen	Harun bekehrt mehrere Händler
Yasin nach Esch-Schabbar (*Weihrauchstraße*)	~ 150 km	~ eine Woche	Eine Mantichora tötet Kalila und zwei weitere Tamim
Esch-Schabbar nach Dairaba (*Weihrauchstraße*)	~ 60 km	2 Tage	-
Dairaba nach Hadschar	~ 100 km	4 Tage	-
Hadschar nach Ghanija	~ 130 km	5 Tage	Muna und Felipe flirten miteinander; Mukarram stirbt im Kampf gegen Kel-es-Suf
Ghanija nach Muzab	~ 350 km	> zwei Wochen	Ausschreitungen in Muzab nach Haruns Predigt
Muzab nach Arfara	~ 40 km	< zwei Tage	Die Wüste beginnt zu erblühen.



Tage in Arfara

Die folgende Übersicht stellt die Begebenheiten vor, die sich während der sechs Tage ereigneten, seit die Missionsgemeinschaft in Arfara anwesend ist.

Tag	Ereignisse
Tag X-6	Vor Sonnenaufgang: Zal-Hasur geht als *Grüner Geist* auf der Ostseite Arfaras um. Die Tamim treffen in Arfara ein und schlagen ihr Lager vor den Toren des Ortes auf. Sie versorgen ihre Dromedare, holen Wasser vom Brunnen und erkunden Arfara. Am späten Nachmittag entdecken Muna und Harun die Höhle (Nummer 12 auf der Karte Arfaras) bei einem Rundgang, gehen jedoch nicht hinein.
Tag X-5	Harun predigt auf dem Dorfplatz von Arfara. Er behauptet, dass die blühende Wüste ein Wunder Ormut-Kahils sei, und Alaman keiner Verehrung oder Beschwichtigung bedürfe, Licht und das Elixier des Lebens seien von Ormut-Kahil gespendet worden. Die anwesenden Himjar, allen voran Wahid, pöbeln herum und wollen sich Harun schnappen, er sei ein Lügner und Ketzer. Daud geht dazwischen und verbrennt Wahids Arm mit einem Feuerzauber. Wahid weicht zurück und die Himjar und er ziehen Richtung ihres Lagers.
Nacht auf Tag X-4	Muna und Harun schleichen sich zur Höhle auf der Anhöhe, um Zeit miteinander zu verbringen und sich ungestört auszusprechen. Später werden sie von Zal-Hazur aufgespürt und überrascht. Der Arracht verwundet Harun schwer am Bein. Muna hilft Harun bei der Flucht. Die Arracht stellen ihnen nicht nach.
Tag X-4	Latifa wendet sich in der Frühe an die Heilerinnen und bittet um Hilfe. Wahid und ein paar Himjar entführen Badra, die Tochter Yassins. Hakim fordert mehr Tribut (Schutzgeld) als üblich und verlangt zusätzlich, das Yassin sich darum kümmert, dass Harun hier verschwindet. Andernfalls würden sie den Ort und Yassins Tochter hart bestrafen. Yassin wendet sich mit seinen Sorgen an Safia, die ihm indirekt nahelegt den verletzten Harun ins Jenseits zu befördern, er sei durch seine Beinverletzung sowieso geschwächt. Mit Einbruch der Dunkelheit schreitet Zal-Hazur als Grüner Geist das Gelände zwischen der Anhöhe und dem Dorf ab und wird dabei auch von Wachhabenden beobachtet.
Tag X-3	Muna verlässt das Lager der Tamim und kommt in der Karawanserei unter. Safia beginnt das Gift herzustellen. Mit der Dunkelheit tritt der Grüne Geist abermals in Erscheinung.
Tag X-2	Am Nachmittag gibt es einen heftigen Streit zwischen Raschid und Harun. Safia bringt Yassin am Nachmittag das Gift.
Nacht auf Tag X-1	Yassin rührt Harun das tödliche Gift in den Kaffee. Harun stirbt im Lauf der Nacht. Weitere Ereignisse s. *»Die Mordnacht«*
Tag X-1	Die Tamim verabschieden sich von Harun und legen seinen Körper auf einem großen Stein in der Wüste ab.
Tag X	Haruns Geist spricht in der Wüste vor Sonnenaufgang mit den Abenteurern und bittet sie um Hilfe. Die Abenteurer finden Haruns Leiche in der Wüste, aufgebahrt auf einem Felsen. **Eintreffen der Abenteurer in Arfara** – es ist noch früh und wahrscheinlich ist die Sonne noch nicht aufgegangen. Raschid hält Wache im Lager. In der Dunkelheit am Morgen tritt der Grüne Geist abermals in Erscheinung. Wenn die Abenteurer sich dem Ort nähern, entdecken sie ihn. Die Tamim planen am Abend aufzubrechen und ihre Rückkehr nach Hause anzutreten. Wenn die Abenteurer sie einweihen, dass Harun nicht an den Verletzungen seines Beines starb, dann bleiben sie bis das Unrecht aufgeklärt wurde.

Der Mord an Harun

Yassin, der angesehene Dorfvorsteher Arfaras, vergiftet Harun, nachdem sein Sohn **Daud** Harun auf dem Dorfplatz vor einem Angriff der Himjarnomaden schützte. Yassin handelt nicht aus Niedertracht, sondern aus der Not. Er bat Harun weiterzuziehen, dieser aber wollte bleiben, woraufhin Yassin von **Hakim al-Feschi**, dem Anführer der Himjar bedroht wird. Hakim macht Harun und Yassin dafür verantwortlich, das **Wahid**, sein Sohn auf dem Dorfplatz schwer verletzt und gezeichnet wurde. Er verlangt von Yassin den Unruhestifter mundtot zu machen oder eine schreckliche Strafe trifft die ganze Oase. Daud, ein Philosoph und Zauberer, erschuf eine *Flammende Hand* und fügte Wahid eine Brandverletzung am Arm zu, als dieser mit seinem Dolch auf Harun losgehen wollte. So lässt Yassin sich von seiner Geliebten **Safia**, die mit Samira das Heilerhaus von Arfara betreibt, ein Gift mischen, um Harun aus dem Weg zu räumen und das Dorf vor dem Zorn der Himjarnomaden zu bewahren.

Bevor die Abenteurer auf den Plan treten, gehen die Tamim davon aus, dass Harun an den **Folgen seiner Verletzung**, die er durch den Schwertstreich des Arracht Zal-Hasur erlitt, verstarb. Erst die Ermittlungen der Abenteurer und deren Erkenntnisse lassen die Tamim anders über die Ereignisse der Nacht seines Todes nachdenken.

Die Mordnacht

Die Zeitangaben sind eine Orientierung für die Spielleitung. Die Tamim schätzen die Zeit nur ungefähr ein.

16:00 Uhr – Ein greller Streit zwischen **Raschid** und **Harun** entbrennt, den viele aus der Gemeinschaft mitbekommen.

18:00 Uhr - Wahid kommt mit einigen Himjar-Kriegern ins Lager geritten und will Harun zum Duell fordern. Wahid wird von Latifa abgewiesen, die die Zeltwache hat. Sie verweist auf Haruns Zustand.

18:30 Uhr - Sonnenuntergang

19 Uhr - Die Heilerin **Samira** sieht nach seiner Wunde am Bein und gibt ihm ein fiebersenkendes Mittel. Das Mittel wird immer frisch zubereitet und relativ bald danach eingenommen.

19:30 Uhr - Felipe bringt Harun etwas zu Essen und zu Trinken.

19:40 Uhr - Isam beobachtet jemanden, der bei den Dromedaren herumschleicht und womöglich die Zelte im Blick hat. Als Isam sich nähert, stiehlt sich die Person schnell in Richtung des Ortes davon. Isam kann nicht sagen, ob die Person zuvor bei den Zelten war, er hätte sie nur bei den Dromedaren gesehen. Es handelte sich um **Wahid**, der herausfinden wollte, ob Harun tatsächlich bettlägerig und nicht im Stande ist sich einem Zweikampf zu stellen.



Isam

20 Uhr - Yassin, der Dorfvorsteher, wird etwa gegen 20 Uhr in Haruns Zelt eingelassen, er möchte mit dem Prediger reden. Yassin füllt ein langsam wirkendes Gift in Haruns Becher und mischt dieses mit dem Kaffee. Latifa, die sich nebenan befindet, hört nicht, was gesprochen wird. Sie kann berichten, dass es seltsam still war, sie vernahm nur ein Murmeln. Yassin trug ein **Amulett**, welches nach Aktivierung *Geräusche dämpft*. Ungefähr um 20:40 Uhr verlässt Yassin das Zelt und bedankt sich bei Latifa, dass sie ihn mit Harun sprechen ließ.

21 Uhr – **Felipes** Zeltwache beginnt.

21:45 Uhr – **Felipe** will Munas Stimme vernommen haben, die aus dem Zelt kam. Tatsächlich war **Muna** hier, sie wollte ihren Ohrring suchen, den sie vermisst. Sie fand einen günstigen Moment, um von Felipe ungesehen ins Zelt zu schlüpfen. Kurz sprach sie mit Latifa über den vermissten Ohrring.

22 Uhr – **Latifa** erneuert die *Glanzlisse*, die über Haruns Lagerstatt hängt. Das Kraut verströmt einen angenehmen Duft und beruhigt. Harun schläft, als sie das Kraut austauscht. Dann spricht er im Schlaf von Talmatnas Heiligtum in den Schillerhügeln, das er aufsuchen will, um dort den Din al-Kahil zu verkünden.

23:50 Uhr – **Raschid** wird von Felipe ins Zelt gelassen. Er will sich bei Harun für den Streit am Nachmittag entschuldigen. Harun schläft tief und fest, sein Atem geht schwer. Raschid bleibt länger neben seinem Freund sitzen und entschuldigt sich leise bei Harun. Nach etwa 20 Minuten verlässt er das Zelt wieder.

24:00 bis 2:00 Uhr – Zwischen Mitternacht und 2:00 Uhr verstirbt **Harun** an dem Gift. Seine Zunge ist leicht angeschwollen und hat sich auf der Unterseite verfärbt, wie es für die Wirkung des Giftes der Elhaddarischen Sandkröte typisch ist.

6:00 Uhr - Latifa schaut flüchtig nach Harun und wähnt ihn schlafend.

6:40 Uhr – Kurz nach Sonnenaufgang: **Abia** findet Harun tot, als sie ihm Frühstück bringen will.

Die Verdächtigen

Die genannten Motive entsprechen nicht notwendig den tatsächlichen Beweggründen der Personen, sondern bezeichnen Motive, die ihnen aufgrund der bekannten Umstände zugeschrieben werden können.



Felipe

Motiv: Begehrt Muna und will Harun darum aus dem Weg haben. Er sieht ihn als Konkurrenten (Eifersucht).

Gelegenheit zur Tat: Er hätte Gift ins Essen mischen können, das er Harun brachte. Während seiner Zellwache hatte er jederzeit Zugang zum Zelt.

Verdächtigunge: Raschid hat Felipe in Verdacht, Harun getötet zu haben, weil er Muna gerne an seiner Seite hätte.

Hinweis/Falsche Spur: Aschraf oder andere Familienmitglieder beobachteten Felipe, wie er Muna in der Karawanserai aufsuchte, um um sie zu werben.



Latifa

Motiv: Möchte die Reise beenden, sorgt sich um die Gemeinschaft und fürchtet weitere Opfer durch die Entbehrungen der Reise. Fürchtet das, was vielleicht in den Schilfrohrmeeren noch auf sie zukommt. Hält ihren Bruder für nicht mehr zugänglich.

Gelegenheit zur Tat: Sie hatte die Zellwache bis Felipe sie ablöste und damit jederzeit Zugang zu Haruns Lager.

Hinweis/Falsche Spur: Ein Pergament aus ihren Aufzeichnungen fehlt, in dem sie Harun und seine Entscheidungen als gefährlichen Hochmut und Hybris geißelt, der sie möglicherweisen noch alle in den Untergang reißt. Es befindet sich verborgen in Haruns Gepäck.



Muna

Motiv: Mögliche Zurückweisung durch Harun, hat sie weggeschickt und sich von ihr getrennt, sie womöglich schlecht behandelt oder beleidigt (Vergeltung). Sie ist um gezwungen, sich allein als Frau in der scharädischen Kultur zu behaupten.

Gelegenheit zur Tat: Muna kam in der Nacht, um nach ihrem Ohrring zu suchen, fand diesen jedoch nicht. Latifa kann Muna entlasten. Sie war ihres Wissens nach nicht bei Harun. Ganz sicher kann sich Latifa diesbezüglich jedoch nicht sein. Vielleicht hat Muna einen Weg gefunden, sich auf Haruns Seite ins Zelt zu schleichen.

Hinweis/Falsche Spur: Den vermissten Ohrring hat Harun an sich genommen. Er liegt unter einer seiner Decken neben seinem Lager. Er fand ihn im Zeitraum der Frauen und nahm ihn als Andenken an sich.



Raschid

Motiv: Der Streit mit Harun und das was Harun über ihr Zuhause in Nurhat berichten könnte (er sei ein Dieb und Verräter) und vor allem macht er Harun missverantwortlich für Kallas Tod.

Gelegenheit zur Tat: Felipe ließ ihn kurz vor Mitternacht noch ins Zelt ein, da er mit Harun über den Streit sprechen wollte. Er blieb vergleichsweise lange im Zelt (20 Minuten).

Hinweis/Falsche Spur: In seinem Gepäck findet sich ein starkes Schlafmittel, das bei einer Überdosis auch zum Tod führen kann. Raschid nahm es, nachdem seine Frau Kalila im Kampf gegen die Manticora starb, um Schlaf finden zu können.



Samira

Motiv: Ein mögliches Motiv könnte sich ergeben, wenn die Abenteurer herausfänden, das Samira gemeinsam mit Safia im Haus der Heilerinnen auch Gifte herstellt und sehr konservative Glaubensauffassungen hat, oder sie unterstellen, dass sie für die Himjar arbeitet.

Gelegenheit zur Tat: Sie versorgte am Abend noch Haruns Wunden. Ein langsam wirkendes Gift hätte sie ihm verabreichen können.

Verdächtigungen: Isam behauptet (mehr scherzhaft), dass sie vielleicht käuflich sei und die Himjar sie bezahlt hätten.

Hinweis/Falsche Spur: Im Heilerhaus lassen sich zahlreiche Gifte finden, auch ein Rest von jenem, das hier Verwendung fand. Es wurde jedoch nicht von ihr verabreicht.



Wahid

Motiv: Wahid ist durch den Feuerzauber Dauds gezeichent und erniedrigt worden. Verantwortlich dafür, dass es soweit kam ist Harun mit seiner lässterlichen Predigt.

Gelegenheit zur Tat: Schlich gegen durchs Lager. Keiner kann sagen, er hätte ihn direkt bei Haruns Zelt gesehen. Aber die Tamin halten es für möglich, das Wahid der Verantwortliche ist. Damit würde auch der Fokus der Ermittlungen von ihnen abgelenkt.

Hinweis/Falsche Spur: Bei seinem Herumschleichen im Lager der Tamin, verhedderte sich eine Schmuckschnur für das Zaumzeug eines Pferdes, die er dabei hatte, in einem Seil bei den Dromedaren.



Yassin

Motiv: Harun zu töten war seine Absicht, um sich viel Ärger vom Hals zu halten (die Drohung Hakims Badra und die Oase leiden zu lassen, wenn Harun nicht verschwindet).

Gelegenheit zur Tat: Er hatte um ein Gespräch gebeten und nutzte den Moment um Harun zu vergiften.

Hinweis/Spur: Im Heilerinnenhaus lassen sich zahlreiche Gifte finden, auch ein Rest von jenem, das hier Verwendung fand und von Safia an Yassin weitergegeben wurde. Darüber hinaus ist die rätselhafte Stille verdächtig, für die sein Amulett verantwortlick war.

Personen und Hintergründe

Die zentralen Personen werden in alphabetischer Reihenfolge vorgestellt, so dass die Spielleitung sie schnell auffinden kann.

Badra

Stellung und Auftreten: Badra ist die Tochter des Ortsvorstehers Yassin und die Schwester Dauds. Nach dem Tod ihrer Mutter übernahm sie die Organisation des väterlichen Haushalts und wurde für Yassin zu einer unschätzbaren Stütze. Sie wirkt auf andere aufmerksam und unaufgeregt. Die alltäglichen Abläufe des Hauses behält sie zuverlässig im Blick, dazu gehören unter anderem eine Übersicht über die Ausgaben und Planungen mit der Dienerschaft des Haushaltes. In Arfara kennt man sie nicht nur als Tochter des Ortsvorstehers, sondern schätzt ihre offene Kommunikation über die wichtigen Belange der Gemeinschaft.

Fähigkeiten und Selbstverständnis: Anders als Daud hat Badra nie eine Akademie besucht. Sie bildete sich mit seinen Schriften weiter und eignete sich Kenntnisse in Buchhaltung und Hauswirtschaft an. Sie agiert sorgfältig und plant vorausschauend für den Haushalt. Dass manche Bewohner Arfaras sie verspotten, weil sie nie geheiratet hat, lässt sie weitgehend kalt. Badra misst ihren Wert nicht daran, ob andere ihre Lebensführung billigen. Nur wenn man ihre Fähigkeiten geringschätzt oder sie wie ein unmündiges Kind behandelt, verwandelt sich ihre sonstige Gelassenheit in stumme Ablehnung.

Beziehungen und Information: Zuneigung empfindet Badra vor allem zu ihrer Familie, zu der alle im Haushalt tätigen Personen gehören. Ihrem Vater Yassin gegenüber fühlt sich Badra verpflichtet, sieht seine Schwächen aber klarer, als er vermutet. Sie ahnt, dass ihr Vater ein Verhältnis hat, konfrontiert ihn jedoch nicht damit. Daud vertraut sie wegen seiner überlegten Art und ihr ist bewusst, dass sie immer auf ihn zählen kann. Haruns Predigt auf dem Dorfplatz hat sie gehört, kann die Aufregung darum aber nicht recht nachvollziehen. Die Auseinandersetzung zwischen den Anhängern der Zweiheit und Haruns Lehre ist ihr persönlich gleichgültig; für sie wiegen die greifbaren Sorgen Arfaras schwerer als religiöse Wortgefechte.

Entführung und Motivation: Die Himjar entführen Badra, um Yassin zur Zahlung eines höheren Tributs und zur Vertreibung Haruns zu zwingen. Sie weiß, dass ihr Vater unter dem Druck nachgeben könnte, setzt ihre Hoffnung aber vor allem auf Daud. Von ihm erwartet sie keine unbedachte Befreiungsaktion, sondern eine List, die ihre Bewacher gegeneinander ausspielt oder sie ohne Blutvergießen aus deren Gewalt bringt. In Gefangenschaft bemüht sie sich, Ruhe zu bewahren und die Himjar nicht unnötig zu provozieren. Ihre Selbstbeherrschung darf nicht mit Passivität verwechselt werden: Badra wartet darauf, eine Schwäche ihrer Entführer nutzen zu können.



Yassin & Badra

Darstellung: Badra spricht sachlich und meist ohne sichtbares Bedürfnis, sich zu rechtfertigen. Sie stellt konkrete Rückfragen und korrigiert ungenaue Angaben beiläufig, besonders wenn es um Zahlen geht. Spott über ihre Ehelosigkeit beantwortet sie mit einem trockenen Blick oder einer ebenso trockenen Bemerkung. In der Gefangenschaft hält sie Angst und Ärger unter Kontrolle; erst wenn ihre Familie bedroht oder Daud als untätig bezeichnet wird, zeigt sich ihre Anspannung deutlicher.

Badra, Hausverwalterin, **Gr 0**

13 LP, 5 AP - OR - St 55, Gw 60, In 85, B 24 - SchB+1

Angriff: Dolch+4 (1W6) - Abwehr+10, Resistenz+10/10

Beredsamkeit+12, *Etikette+11*, *Geschäftssinn+13*, *Landeskunde+9*, *Sprechen/Schreiben: Scharidisch*+13/+13

Namen

weiblich: Abia, Amisah, Duha, Farah, Firjal, Hadije, Hanife, Huda, Jamila, Johara, Nabilah, Nibal, Zafira

männlich: Majid, Noredin, Hacid, Rasim, Sabur, Adib, Firas, Isam, Mufib, Mulur, Mukarram, Rahbah, Sanih, Talal

Daud

Auftreten und Stellung: Der 45-jährige Daud ist gebildet und ein fähiger Zauberer. Als Sohn des Oasenvorstehers Yassin gehört er zu den bekannten Personen Arfaras, nutzt das Amt seines Vaters jedoch nicht aus, um sich Vorteile zu verschaffen. Er gibt sich als nachdenklicher Gelehrter und hat mehrere Jahre an der Madrasa *Musafir-al-Gharb* in Taomeferá studiert und dort seinen Abschluss erworben, was ihm den Beinamen **al-Musafiri** einbrachte.

Motivation und Verhalten: Daud war von Haruns Predigt angetan und hält ihn für einen klugen Mann, auch wenn er nicht jede seiner Aussagen teilt. Als Wahid auf dem Dorfplatz mit einem Messer auf Harun losgeht, greift Daud unmittelbar ein. Mit einem Feuerzauber (*Flammende Hand*) verletzt er Wahids Arm und beendet den Angriff. Er handelt dabei nicht aus Kampfeslust, sondern weil er den Prediger schützen wollte. Beschimpfungen durch die Himjar lässt er an sich abperlen.

Beziehungen: Seinem Vater Yassin begegnet Daud mit Zuneigung und einem ausgeprägten Vertrauen in dessen Harmlosigkeit. Die Vorstellung, Yassin könne einen Mord begehen, erscheint ihm zunächst absurd. Zugleich ahnt Daud, dass sein Vater ein Verhältnis mit Safia hat, denn sie ist häufiger zu Gast, als für Absprachen die Gemeinschaft betreffend nötig wäre. Sehr viel stärker beschäftigt ihn die Entführung seiner Schwester Badra durch Hakim al-Feschi und die hohen Tributforderungen der Himjar.



Daud

Information: Daud kann den Angriff Wahids auf Harun aus eigener Anschauung schildern und erklären, warum er mit Magie eingriff. Er kennt die Spannungen zwischen seinem Vater und den Himjar, unterschätzt jedoch, wie sehr Yassin durch Hakims Drohungen unter Druck geraten ist. Seine Vermutung über Yassins Beziehung zu Safia kann für die Ermittlungen wichtig werden, auch wenn Daud selbst daraus zunächst keinen Zusammenhang mit Haruns Tod ableitet.

Darstellung und Eskalation: Daud spricht in vollständigen, wohlüberlegten Sätzen und ist sehr darum bemüht, zwischen Vermutung und gesichertem Wissen zu unterscheiden. Er verteidigt seinen Vater zunächst entschieden gegen vermeintliche Anschuldigungen, ohne dabei laut oder drohend zu werden. Wenn jedoch Badras Sicherheit oder eine weitere Erpressung Arfaras durch Hakim zur Sprache kommt, weicht seine sonstige Distanziertheit dem Wunsch, entschlossen zu handeln. Dann drängt er auf lösungsorientierte Taten.

Daud, Magier, **Gr 6**

14 LP, 20 AP - OR - St 55, Gw 65, In 81, B 24 - SchB+1

Angriff: Dolch+6 (1W6) - Abwehr+13, Resistenz+17/17

Beredsamkeit+11, *Dichten+12*, *Etikette+10*, *Landeskunde+9*, *Zauberkunde+13*, *Sprechen/Schreiben:* Scharidisch+16/+16, Neu-Vallinga+12/+13

Zaubern+17: *Feuerfinger*, *Feuerwand*, *Flammende Hand*

Zaubern+15: *Dinge wiederfinden*, *Erkennen von Zauberei, Hören von Fernem*, *Lauschen*

Felipe

Stellung und Auftreten: Felipe stammt aus Parlona, einem Ort nahe Orsamanca in den Küstenstaaten. Kaperfahrer verschleppten ihn als jungen Mann und verkauften ihn in Meknesch als Sklaven. Nach seiner Flucht gelangte er in den Osten Eschars, wo Harun ihm nahe der Kupferhügel das Leben rettete. Seitdem gehört Felipe zu Haruns langjährigen Weggefährten. In der Pilgergemeinschaft kümmert er sich vor allem um die Dromedare und anderen Tiere. Er erkennt früh, wenn ein Tier überlastet, krank oder unruhig ist, und packt selbstverständlich dort an, wo seine Erfahrung gebraucht wird. Fremden begegnet er zunächst wachsam.

Motivation: Felipe empfindet Harun gegenüber tiefe Dankbarkeit und hält ihm aus echter Freundschaft die Treue. Gerade deshalb verunsichert ihn die wachsende Rivalität um Muna. Gemeinsam mit Raschid tauschte er in Madinat den Schifas gegen Munas Freiheit ein. Anfangs wollte er damit vor allem Harun helfen und ihm eine Freude bereiten.

Auch seine Abneigung gegen Sklaverei mag eine treibende Kraft für sein Handeln gewesen sein. Während der langen Reise entwickelte Felipe jedoch selbst Gefühle für Muna und er begann sie zu begehren. Er flirtet mit ihr und bietet ihr schließlich an, gemeinsam fortzugehen. Muna weist diesen Vorschlag zurück. Felipe akzeptiert ihre Entscheidung, kann seine Hoffnung aber nicht ohne Weiteres ignorieren. Loyalität, ein tiefes Schuldgefühl und Eifersucht gegenüber Harun lassen ihn innerlich zerrissen wirken.

Beziehungen und Geheimnisse: Für Felipe ist Harun sein Lebensretter und ein guter Freund. Raschid und ihn verbindet der Diebstahl des Schifas und die Freundschaft zu Harun; beide wissen oder ahnen, dass Harun die Entwendung des Schifas tief verletzt hat. Muna gegenüber verschweigt Felipe seine Gefühle für sie nicht mehr, doch er spricht nicht darüber, dass er ihre Befreiung ursprünglich Harun zuliebe betrieb. Seine eigene Erfahrung als Sklave hat ihn darin bestärkt, das Artefakt gegen Munas Freiheit einzulösen.

Information und Verdachtsmoment: Am Abend vor Haruns Tod bringt Felipe seinem verletzten Freund Essen und Trinken. Ab 21 Uhr hält er Zeltwache und hätte damit wiederholt Gelegenheit, Harun unbemerkt zu vergiften. Gegen 21.45 Uhr meint er, Munas Stimme aus dem Zelt zu hören. Kurz vor Mitternacht lässt er Raschid hinein, der sich nach dem Streit mit Harun versöhnen will. Felipes Gefühle für Muna, sein Besuch in der Karawanserei, bei dem er Muna aufforderte, mit ihm zu kommen und sein Zugang zu Haruns Lager ergeben eine schlüssige Spur, die jedoch falsch ist. Raschid hält es für möglich, dass Felipe Harun aus dem Weg räumen wollte. Tatsächlich hat Felipe Harun weder vergiftet noch seinen Tod gewünscht.



Felipe

Darstellung: Felipe, der ursprünglich aus einer Bauernfamilie stammt, spricht gerne und ausführlich über Tiere; im Umgang mit Menschen wählt er seine Worte vorsichtig, fast unbeholfen. Während einer Befragung sucht er häufig eine konkrete Beschäftigung und prüft etwa Zaumzeug oder Wassergefäße. Auf Harun angesprochen, verteidigt er zunächst dessen Andenken. Fragen nach Muna beantwortet er knapp und mit sichtbarer Anspannung. Wird ihm vorgeworfen, seine Freundschaft aus Eifersucht verraten zu haben, reagiert er verletzt und scharf. Seine stärkste Verteidigung ist der Hinweis, dass er Harun sein Leben verdanke und bis zuletzt für ihn sorgte.

Felipe, Dromedarführer, **Gr 2**

15 LP, 16 AP - OR - St 60, Gw 75, In 60, B 24 - SchB+2

Angriff: Stoßspeer+8 (1W6+2), Schild+1 - Abwehr+12/13, Resistenz+12/14

Bootfahren+12, *Landeskunde (*Eschar*)+9*, *Reiten+17*, *Richtungssinn+12*, *Tierkunde+11*, *Sprechen/Schreiben:* Scharidisch+12/+0, Neu-Vallinga+12/+0

Hakim Fakhr Ormut ben Scharafak ben Utbar al-Feschi

Stellung und Auftreten: Der 56-jährige Hakim al-Feschi ist der mächtigste Himjar-Stammesfürst der Region und lagert seit etwa eineinhalb Wochenmit einem Trupp seiner Himjar-Krieger bei Arfara. Er ist stolz, selbstbewusst und daran gewöhnt, dass seine Befehle ohne lange Erörterung befolgt werden. Hakim besitzt ein ausgeprägtes Gespür für das Ansehen einer Person und sieht die Ansprüche des Jawdah-Stammes schnell bedroht. Sein Bruder ist der einflussreiche sogenannte „Tonbaron“ von Muzab, **Iqbal Scharafak** (s. *»Beziehungen zu den Nachbarn«*). Forderungen trägt Hakim ruhig und mit der Selbstverständlichkeit eines Mannes vor, der seine Macht nicht beweisen muss. Für die Nutzung des Landes und den Schutz der Oase verlangt er Tribut. Was als hergebrachtes Verhältnis erscheint, wird durch die Höhe seiner derzeitigen Forderung und der Entführung Badras, der Tochter des Oasenvorstehers, zur offenen Erpressung.

Motivation und Beziehungen: Hakim will länger bei Arfara bleiben und beabsichtigt, bei Yassin um Badras Hand anzuhalten. Zugleich ist er ein fürsorglicher, aber unnachgiebiger, fordernder Vater. Sein Sohn Wahid verehrt ihn und bemüht sich, seinem Bild eines Himjar-Kriegers zu entsprechen. Als Daud Wahids Arm mit einem Feuerzauber schwer verletzt, empfindet Hakim dies als Angriff auf seine Familie und seine Autorität. Harun ist für ihn der Ketzer, dessen

Auftreten den Konflikt ausgelöst hat. Yassin erscheint ihm als Vorsteher, der für die Folgen einzustehen und für Ordnung zu sorgen hat. Zafar el-Kabirs eingehende Mahnungen gegen Haruns Lehre bestärken Hakim in seinem Handeln, doch die Entscheidung zur Eskalation hat er selbst getroffen.



Hakim Fakhr

Verhalten: Hakim reagiert auf Widerstand, indem er den Druck erhöht. Auf seine Weisung bringen Wahid und weitere Himjar Badra in ihre Gewalt. Er fordert einen höheren Tribut und verlangt, dass Yassin Harun zum Schweigen bringt und seine Abreise erzwingt; andernfalls droht er Badra und der gesamten Oase mit harter Strafe. Hakim bezeichnet die Gefangene nicht als Geisel, sondern sieht sie als Sicherheit für Yassins Gehorsam. Dass er zugleich um ihre Hand anhalten will, empfindet er nicht als Widerspruch, denn er glaubt sich im Recht. Unnötige Grausamkeit liegt ihm fern, doch er nimmt Gewalt in Kauf, wenn ein Nachgeben seine Autorität beschädigen würde.

Ressourcen und Informationen: Im Lager der Himjar halten sich 28 Männer auf, von denen etwa zwanzig als bewaffnete Krieger unmittelbar einsetzbar sind. Hakims Autorität sowie die Kampferfahrung und Loyalität seiner Männer machen eine Befreiung Badras zu einem gefährlichen Unterfangen. Er kennt seine Drohungen gegen Yassin und weiß, dass Wahid Harun zum Duell fordern wollte. Vom Giftanschlag und Safias Beteiligung weiß er nichts. Dennoch hat er Yassin in die Lage gedrängt, die zum Mord führte. Als einflussreicher Himjar-Scheikh kann er über weitaus mehr Kämpfer verfügen, als die aktuell anwesenden, das ist auch Yassin bekannt.

Darstellung und Eskalation: Hakim lässt sich beim Sprechen Zeit, sein Tonfall ist bestimmt aber nicht laut. Er formuliert Drohungen als nüchterne Folgen fremder Entscheidungen und reagiert besonders empfindlich auf Zweifel an seiner Autorität oder der Ehre seiner Familie. Verhandlungen betrachtet er als Machtprobe. Wer ihn öffentlich bloßstellt, zwingt ihn beinahe zur Eskalation. Wer ihm einen ehrenhaften Ausweg eröffnet, kann Zugeständnisse erreichen. Ohne Eingreifen hält er Badra fest und erhöht den Druck auf Arfara. Wird sein Lager angegriffen, setzt er seine Krieger ein. Erfährt er, dass Harun ermordet wurde, sieht er eine seiner Forderungen als erfüllt, weist aber jede Verantwortung für die Tat von sich.

Hakim al-Feschi, Himjaranführer, **Gr 18**

15 LP, 50 AP - LR - St 80, Gw 75, In 90, B 24 - SchB+3

Angriff: Krummsäbel+15 (1W6+3, +4 vom Reittier aus), Stoßspeer+11 (1W6+3), Schild+3 - Abwehr+15/18, Resistenz+16/17

Anführen+14, *Etikette+12*, *Landeskunde (*Eschar*)+11*, *Menschenkenntnis+10*, *Naturkunde+12*, *Reiten+18*, *Reiterkampf+16*, *Tierkunde+12*, *Verhören+12* - *Sprechen/Schreiben:* Scharidisch+14/+14

Harun

Auftreten: Harun war ein athletischer Tamim von 25 Jahren mit dunklem Teint, schwarzem Lockenhaar und wachen braunen Augen. Er trug einfache helle Reisekleidung, einen weißen Turban und einen locker über die Schulter gelegten Umhang. Einige schlichte Armreifen und ein kleiner Ohrring sind sein einziger Schmuck.

Berufung und Entwicklung: Harun war ein Wanderprediger des Din al-Kahil und begreift sich als Akolyth Al-Masihs (vgl. *Die Pyramiden von Eschar*, S. 146). Seine Mission begann mit dem Fund des Schifas, eines magischen Blasinstruments, durch das er mit dem Samawi Talmatna sprechen konnte. Sie lenkte ihn nach Westen in Richtung des alten Heiligtums in Hadiajmar, wo dort verborgene Tontafeln seine Predigten stützen sollten. Harun war ein aufmerksamer Zuhörer und charismatischer Redner, der Menschen durch persönliche Zugewandtheit für sich einnehmen konnte. Die Erfolge seiner Predigten und schließlich die blühende Wüste vor Arfara machten aus Vertrauen jedoch Gewissheit. Verluste deutete er zunehmend als Prüfungen, Einwände gegen die Mission als mangelnden Glauben. So stellte er seine Bestimmung immer häufiger über die Bedürfnisse der Menschen, die ihm gefolgt waren.

Beziehungen: Mukarram war Haruns religiöser Mentor, dessen Tod im Kampf gegen die Kel-es-Suf bei Ghanija verstärkte Haruns Entschlossenheit, statt ihn zur Umkehr zu bewegen. Seine ältere Schwester Latifa erkennt diese Veränderung besonders deutlich und drängt ihn vergeblich, die Reise abzubrechen. Muna lernte er in Madinat kennen. Ihre Klugheit und Unbefangenheit faszinierten ihn, doch seine Mission ließ immer weniger Raum für ihre gemeinsame Zukunft, bis sie sich in Arfara von ihm trennte. Raschid und Felipe sind langjährige Gefährten. Als Raschid am Nachmittag vor Haruns Tod gesteht, gemeinsam mit Felipe den Schifas gegen Munas Freiheit eingetauscht zu haben, fühlt Harun sich verraten und schickt ihn fort.



Harun

Letzte Tage und Informationen: Auf dem Dorfplatz erklärt Harun das Erblühen der Wüste zum Wunder Ormut-Kahils und bestreitet, dass Alaman Verehrung oder Beschwichtigung verdiene. Damit zieht er den Zorn Wahids und anderer Himjar auf sich. Bei einem heimlichen Treffen mit Muna in der alten Höhle wird er von Zal-Hazur schwer am rechten Oberschenkel verletzt. Trotz der Bitten Yassins will und kann Harun Arfara (noch) nicht verlassen. Am Abend seines Todes mischt Yassin während eines Gesprächs Gift in seinen Kaffee. Harun weiß nicht, wer ihn tötete und auf welche Weise. Sein Geist spürt lediglich, dass nicht die bereits heilende Beinwunde seinen Tod verursachte und verweist die Abenteurer vertrauensvoll an Latifa.

Darstellung: Zu Lebzeiten spricht Harun warm, bildhaft und mit ehrlichem Interesse am Gegenüber. Widerspruch beantwortet er zunächst mit Fragen, sobald jedoch seine Mission thematisiert wird, werden aus Fragen Ratschläge, die mit Gewissheit vorgebracht werden. Als Geist ist diese Sicherheit gebrochen. Seine Stimme klingt kraftlos, und zwischen der Bitte um Aufklärung und dem Stolz auf seine Mission tritt erstmals echter Zweifel hervor: Was war Ormut-Kahils Plan? Er ist sich nicht mehr sicher.

Haruns Geist kann analog zu einem **Geisterknecht** (vgl. *Dunkle Mächte*, S.102) beschworen werden, wenn er sich nach seinem ersten Erscheinen als Stimme im Sand mindestens zwölf Stunden erholen und neue Kraft sammeln konnte. Er irrt durch die Nachwelt, findet aber keinen Zugang zur Domäne Ormut-Kahils.

Harun als Geisterknecht, Gr 4

* LP, 16 AP - *R - St *, Gw 60, In 80, B 24 - SchB+3

Angriff: keiner - Abwehr+13, Resistenz+15/15

Beredsamkeit+14, *Landeskunde (*Eschar*)+12* - *Sprechen/Schreiben:* Scharidisch+14/+12

Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen; erleidet bei Treffer nur „1+magischer Waffenschadensbonus“ an Schaden

Latifa

Auftreten und Stellung: Latifa,28 Jahre alt, ist eine junge Frau mit dunkler Haut, schwarzem Lockenhaar und einem aufmerksamen, selbstbewussten Blick. Ihr dunkles Gewand und der Gesichtsschleier unterscheiden sie deutlich von der typischen weißen Tracht der Tamim. Den städtisch geprägten Kleidungsstil hat sie sich während ihrer Studienzeit in Nedschef angeeignet. In der Reisegemeinschaft übernimmt sie die Rolle der Schreiberin. Ihr linker Arm liegt noch in einer Schlinge, nachdem sie ihn bei der überstürzten Flucht aus Esch-Scheindi gebrochen hat. Die sichtbare Verletzung erinnert sie beständig an die Folgen von Haruns Unnachgiebigkeit.

Fähigkeiten und Motivation: An der *Madrasa al-Atir* studierte Latifa Recht und Sprachen. Neben ihrer Muttersprache beherrscht sie Neu-Vallinga, spricht etwas Chryseisch und kann ein wenig Meketisch lesen. Ursprünglich schloss sie sich Haruns Reise aus Neugier auf den Westen Eschars an. Besonders interessierten sie die selbstverwalteten Städte Elhaddars und deren Kaufleute. Inzwischen steht das Wohlergehen der verbliebenen Reisegemeinschaft für sie im Vordergrund. Von ehemals 25 Pilgern haben nur zwölf Arfara erreicht. Latifa will verhindern, dass weitere Menschen für

eine Mission sterben, deren Sinn Harun bis zu seinem Ende nicht mehr zu hinterfragen bereit war.

Beziehungen und innerer Konflikt: Harun ist ihr jüngerer Bruder. Latifa liebt ihn und kennt zugleich den Menschen hinter dem Prediger gut genug, um seine zunehmende Überforderung zu erkennen. Nach dem Tod ihrer Freundin Kalila und des Weisen Mukarram wird aus Sorge tiefer Groll. Sie wirft Harun vor, Trauer und Erschöpfung der Gruppe seiner Mission unterzuordnen. Auch Muna ist ihr vertraut; beide teilten sich im Zelt den Frauenbereich, während Harun einen abgetrennten Schlafplatz nutzte. Latifa versteht, warum Muna die Beziehung beendet, und versucht dennoch, zwischen ihr und Harun nicht Partei ergreifen zu müssen. Raschid schätzt sie als erfahrenen Wüstengänger, der die Gruppe nach Haruns Tod sicher nach Nuzhat zurückführen kann.

Geheimnis und Verdachtsmoment: Kurz nach Kalilas Tod verfasste Latifa in bitterem Zorn eine Seite, auf der sie Haruns Hochmut geißelte und ihm den Untergang wünschte. Später bereute sie diese Worte; das Blatt war jedoch verschwunden. Harun hatte es gefunden und in seinem Gepäck verborgen. In der Mordnacht hält Latifa bis 21 Uhr Zeltwache und hat jederzeit Zugang zu ihm. Gegen 20 Uhr lässt sie Yassin zu Harun und bemerkt während des Gesprächs eine rätselhafte Stille, aus der nur undeutliches Murmeln dringt. Um 22 Uhr erneuert sie die beruhigend duftende Glanzlisse über Haruns Lagerstatt. Am frühen Morgen hält sie ihren reglosen Bruder noch für schlafend.

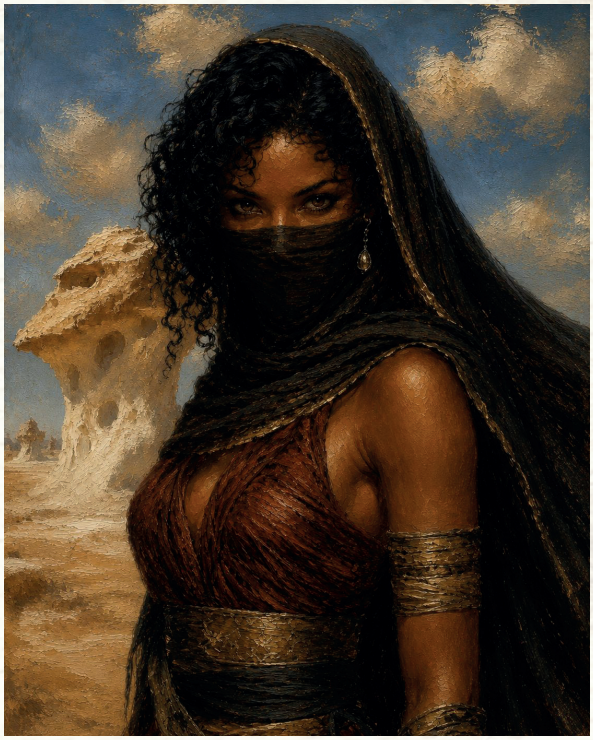
Information und Darstellung: Latifa kann die Abfolge der Besucher, Yassins ungewöhnlich stilles Gespräch, Haruns Worte im Schlaf und Munas kurze Rückkehr ins Zelt schildern. Sie spricht präzise, überlegt und ohne Pathos. Sobald Haruns Verhalten zur Sprache kommt, weicht ihre kontrollierte Sachlichkeit einem Ton, in dem deutlich wahrnehmbar ein Groll mitschwingt. Sie verteidigt ihn nicht gegen berechtigte Kritik, wohl aber gegen Verachtung. Wird die Schmähschrift gefunden, empfindet sie Scham und fürchtet, ihre Trauer könne als Motiv ausgelegt werden, dass sie Harun schaden wollte. Ernsthaft ermittelnden Abenteurern hilft sie dennoch, weil ihr an der Wahrheit mehr liegt als am Schutz ihres Rufes.

Latifa, Schreiberin, **Gr 3**

15 LP, 15 AP - OR - St 50, Gw 55, In 85, B 24 - SchB+1

Angriff: Dolch+5 (1W6) - Abwehr+12, Resistenz+13/14

Beredsamkeit+9, *Erste Hilfe+9*, *Menschenkenntnis+10*, *Landeskunde (*Eschar*)+10* - *Sprechen/Schreiben:* Scharidisch+14/+15, Chryseisch+10, Meketisch+0/+9, Neu-Vallinga+12/+13



Latifa

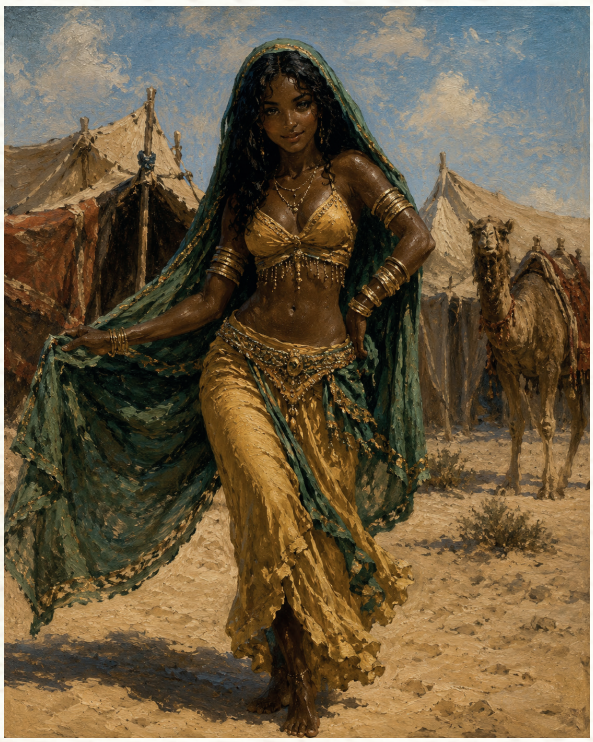
Muna

Auftreten und Herkunft: Muna ist Anfang zwanzig, wirkt jedoch etwas jünger. Sie ist schlank und bewegt sich mit der Geschmeidigkeit einer geübten Tänzerin. Ebenso beweglich ist ihr Geist: Ihr wacher Blick folgt dem Gespräch, und sie reagiert schnell auf Zwischentöne oder Widersprüche. Munas Familie stammt ursprünglich von den Tamim ab, lebt aber seit Generationen sesshaft am Sabil. Die Lebensweise der wandernden Tamim kennt sie deshalb vor allem aus familiären Erzählungen. In Madinat lebte sie als Unfreie und trat als Tänzerin auf, wofür sie nur ein kleines Taschengeld erhielt. Diese Erfahrung prägt ihren starken Wunsch, dass andere nie wieder über ihr Leben verfügen sollen.

Motivation und Verhalten: Muna stellt kluge, lebensnahe Fragen und erkennt Widersprüche oft intuitiv. Sie lässt sich weder von gesellschaftlichem Rang noch von religiöser Autorität leicht beeindrucken. Harun gewann ihr Vertrauen, weil er sie nicht auf ihre Stellung als Unfreie und Tänzerin reduzierte, sondern ihr zuhörte und ihre Gedanken ernst nahm. Muna möchte selbst bestimmen, wo sie lebt, wen sie liebt und welchen Weg sie einschlägt. Deshalb lehnt sie später auch Felipes Angebot ab, gemeinsam fortzugehen: Dankbarkeit für ihre Befreiung stellt für sie keine Verpflichtung zu einer neuen Bindung dar.

Beziehung zu Harun: Zwischen Muna und Harun entsteht in Madinat eine Liebesbeziehung, die sie lange vor den meisten Gefährten zu verbergen suchen. Raschid und Felipe wissen früh davon: im weiteren Verlauf der Reise bleibt die Nähe der beiden auch anderen nicht völlig verborgen. Anfangs schätzt Muna an Harun gerade seine Offenheit und seine Bereitschaft, Zweifel zuzulassen. Mit jedem Verlust weiterer Reisegefährten tritt jedoch seine Mission stärker zwischen sie. Als die Wüste vor Arfara erblüht und Harun darin die Bestätigung seiner Mission sieht, erkennt Muna, dass ihre gemeinsame Zukunft für ihn hinter Hadiajmar zurücksteht. Sie trennt sich von ihm, obwohl sie ihn weiterhin liebt, und zieht in die Karawanserei.

Geheimnisse und Informationen: Raschid und Felipe erkauften Munas Freiheit heimlich mit Haruns Schifas. Muna kennt die Wahrheit und verschweigt sie Harun, bis Raschid den Diebstahl kurz vor dessen Tod gesteht. Sie war außerdem bei Harun, als der Arracht Zal-Hazur die beiden in der Höhle überraschte, und half dem Verletzten bei der Flucht. Damit kann sie den Angreifer und den Ort beschreiben, verbirgt das Treffen aber zunächst aus Angst vor Gerede. In der Mordnacht schleicht sie noch einmal ins gemeinsame Zelt, um einen verlorenen Ohrring zu suchen, und spricht kurz mit Latifa. Harun hatte den Ohrring bereits gefunden und als Andenken bei seiner Lagerstatt verborgen. Muna begegnet ihm in dieser Nacht nicht mehr.



Muna

Verdachtsmoment und Darstellung: Ihr Auszug aus dem Lager, das heimliche Betreten des Zelts und die kurz zuvor beendete Beziehung machen Muna zu einer naheliegenden Verdächtigen. Abia und andere unterstellen ihr Eifersucht oder Vergeltung für eine Zurückweisung. Diese Motive sind Zuschreibungen, keine tatsächlichen Beweggründe Munas. Muna reagiert schnell, stellt Gegenfragen und weist herablassende Annahmen scharf zurück. Ihre Trauer bleibt widersprüchlich: Sie kann zornig von Haruns Entscheidungen sprechen und ihn im nächsten Augenblick sichtbar vermissen. Ihr Vertrauen gewinnt, wer ihre Selbstständigkeit respektiert, als wer ihr Mitleid entgegenbringt.

Muna, Tänzerin, **Gr 0**

14 LP, 5 AP - OR - St 60, Gw 95, In 75, B 24 - SchB+2

Angriff: Dolch+5 (1W6+1) - Abwehr+10, Resistenz+10/10

Gassenwissen+9, *Menschenkenntnis+9*, *Tanzen+17*, *Verhören+9* - *Sprechen/Schreiben:* Scharidisch+12

Raschid

Stellung und Auftreten: Raschid ist Haruns langjähriger Wegbegleiter, enger Freund und einer der erfahrenen Männer der Missionsgemeinschaft. Als Wüstengänger hat er die Gruppe über weite Strecken angeführt. Nach Haruns Tod übernimmt er selbstverständlich Verantwortung für die verbliebenen Tamim. Sein Auftreten zeugt von Erfahrung und Pflichtgefühl. Die jüngsten Verluste haben ihn jedoch sichtbar ernster und müder werden lassen.

Motivation: Raschid möchte die verbliebene Gemeinschaft heil nach Nuzhat zurückbringen. Die Reise hat für ihn ihren Sinn verloren, seit immer mehr Gefährten zurückblieben oder starben. Besonders schwer wiegt der Tod seiner Frau Kalila, die in den Ausläufern der Dschebel Iblisi im Kampf mit einer Mantichora fiel. Raschid hat Harun nicht verziehen, dass dieser kaum Raum für Trauer zuließ und auf eine rasche Fortsetzung der Reise drängte. Seine Loyalität zu Harun besteht weiter, wird aber von Enttäuschung überlagert.

Konflikt mit Harun: Am Nachmittag vor Haruns Tod eskaliert ein Streit zwischen den beiden. Raschid fordert, die Reise in die Schillerhügel abzubrechen. In seiner Wut gesteht er schließlich, dass er gemeinsam mit Felipe den Schifas entwendet und gegen Munas Freiheit eingetauscht hat. Raschid erwartet eher Dankbarkeit als Empörung: Für ihn war die Befreiung eines Menschen wichtiger als der Besitz eines kostbaren Artefakts. Haruns Reaktion trifft ihn daher unvorbereitet. Als Harun ihn als Verräter fortschickt, ist Raschid tief verletzt und ratlos.

Geheimnisse und Verdachtsmoment: Raschid hat ein starkes Schlafmittel bei sich, das er seit Kalilas Tod benutzt, um überhaupt Ruhe zu finden. In hoher Dosis könnte es tödlich wirken. Zudem wird er in der Mordnacht kurz vor Mitternacht von Felipe zu Harun gelassen. Er bleibt etwa zwanzig Minuten am Lager seines schlafenden Freundes sitzen und entschuldigt sich leise. Der heftige Streit, sein nächtlicher Besuch und das Schlafmittel lassen ihn verdächtig erscheinen, obwohl er Harun nichts antat.



Raschid

Information und Darstellung: Raschid kann über Haruns zunehmende Kompromisslosigkeit, die Belastungen der Reise und die Ereignisse um den Schifas Auskunft geben (*Beredsamkeit* oder *Verhören*). Er spricht über Kalila nur ungern und reagiert ungehalten, wenn ihr Tod als bloßes Mordmotiv behandelt wird. Gegenüber den Abenteurern ist er grundsätzlich kooperativ, solange er den Eindruck hat, dass sie Haruns Tod ernsthaft aufklären wollen. Wird er pauschal beschuldigt, wird er kühl und abweisend. Seine Darstellung lebt vom Gegensatz zwischen Beherrschung und plötzlich hervorbrechender Trauer.

Raschid, Wüstengänger, **Gr 5**

15 LP, 25 AP - OR - St 70, Gw 85, In 55, B 24 - SchB+2

Angriff: Bogen+10 (1W6), Dolch+5 (1W6+1), Stoßspeer+10 (1W6+2) - Abwehr+14, Resistenz+13/15

Anführen+10, *Geländelauf+14*, *Naturkunde+15*, *Reiten+14*, *Spurensuche+11*, *Tarnen+8*, *Überleben+15* - *Sprechen/Schreiben:* Scharidisch+12

Safia

Auftreten und Stellung: Safia ist 65 Jahre alt und eine der erfahrensten Kräuterkundigen Arfaras. Gemeinsam mit Samira führt sie das Haus der Heilerinnen. Im Ort gilt sie als gewissenhaft, verschwiegen und besonders kundig im Umgang mit Giften und Gegengiften. Sie arbeitet präzise und gibt sich wortkarg. Ihr zurückhaltendes Auftreten wirkt nicht unfreundlich, schafft aber Abstand. Gerade weil die Bewohner ihre Zuverlässigkeit und ihre Ratschläge zu schätzen wissen, ahnt niemand in der Oase, dass sie eine Hexe ist, die mit Ormuts dunklen Bruder Alaman im Bund steht.

Motivation und Beziehungen: Seit dem Tod von Yassins Frau ist Safia seine heimliche Geliebte. Sie möchte von ihm als zweite Frau anerkannt werden und dadurch eine einflussreichere Stellung in Arfara einnehmen. Ihre Zuneigung zu Yassin ist echt, gründet sich aber auf persönlichem Ehrgeiz und dem Wunsch nach Macht. Haruns Lehre lehnt sie entschieden ab, weil er Alaman jede Verehrung abspricht und damit ihre eigenen Überzeugungen angreift. Ihre Kollegin Samira kennt Safias Nähe zu Yassin, weiß jedoch nichts von der Intrige gegen Harun. Safia wiederum nutzte den gemeinsamen Arbeitsort, um ein Gift zu brauen, durch das Harun den Tod fand.

Geheimnisse: Safia verehrt Alaman im Verborgenen und gehört einem Netzwerk von Frauen an, das von Amarija bis Mardaba reicht. Ein- bis zweimal im Jahr kommt dieser Kreis zu geheimen kultischen Handlungen zusammen. Nach außen wahrt Safia sorgfältig das Bild der pflichtbewussten Heilerin. Als Yassin ihr von Hakims Drohung und Badras Entführung berichtet, bestärkt sie ihn darin, Harun als Ursache der Gefahr zu betrachten. Sie schlägt nicht offen einen Mordplan vor, sondern stellt den Tod des schwer verletzten Harun als folgerichtigen Ausweg dar. Sie gewinnt das Gift der Elhaddarischen Sandkröte und übergibt es Yassin. Damit wird sie zur unmittelbaren Gehilfin und Anstifterin des Dorfvorstehers.



Safia

Ressourcen und Spuren: Safia verfügt über ein Laboratorium, umfassende Kräuterkenntnisse und Erfahrung mit Giften. Im Heilerinnenhaus bleibt ein Rest des verwendeten Krötengifts zurück und kann dort bei einer Durchsuchung gefunden werden. Wird Samira verdächtigt, so widerspricht Safia einer solchen Vermutung nicht entschlossen, würde Samira aber nie offen beschuldigen. Ihr wichtigstes Ziel ist, ihre Zugehörigkeit zum Hexenzirkel verborgen zu halten.

Darstellung und Eskalation: Safia antwortet kontrolliert und regelmäßig mit Gegenfragen. Sie erklärt bereitwillig allgemeine Wirkungen von Kräutern, vermeidet aber genaue Angaben zu seltenen Giften und ihren Vorräten. Informationen, die sie belasten könnten, können nur durch geschicktes Befragen (**EW−4:Verhören**) aus ihr herausgekitzelt werden. Auf Yassin angesprochen wird sie nicht weich, sondern noch sorgfältiger in der Wortwahl. Gerät Samira unter Verdacht, schützt Safia sie nicht um jeden Preis. Sie versucht Beweisspuren unauffällig zu beseitigen oder als gewöhnlichen Bestandteil der Heilerinnenarbeit erscheinen zu lassen. Einen weiteren Mord plant sie nicht; sie schützt sich durch Verschwiegenheit und kann auf die Hilfe der Oasenbewohner zählen, wenn nötig.

Safia, Hexe, **Gr 20**

14 LP, 44 AP - OR - St 45, Gw 65, In 85, B 24

Angriff: Dolch+6 (1W6−1) - Abwehr+15, Resistenz+18/17

Alchimie+15, *Erste Hilfe+13*, *Heilkunde+14*, *Verstellen+13*, *Zauberkunde+15* - *Sprechen/Schreiben:* Scharidisch+13/+13, Meketisch+0/+12

Zaubern+19: *Angst*, *Anziehen*, *Bannen von Gift*, *Bannen von Licht*, *Beeinflussen*, *Böser Blick*, *Dinge wiederfinden*, *Erkennen von Gift*, *Erkennen von Krankheit*, *Erkennen von Zauberei, Feuerfinger*, *Hexenstreich*, *Hören von Fernem*, *Laufen wie der Wind*, *Lauschen*, *Lebensrettung*, *Lindern von Krankheit*, *Macht über die Sinne*, *Macht über Leben*, *Macht über Menschen*, *Rindenhaut*, *Schlaf*, *Schmerzen*, *Unsichtbarkeit*, *Vertieren*, *Verursachen schwerer Wunden, Verursachen von Krankheit*

Samira

Auftreten und Stellung: Samira ist 38 Jahre alt und besitzt eine starke, ruhige Präsenz. Sie ist eine erfahrene Heilerin Arfaras und führt gemeinsam mit Safia das Haus der Heilerinnen. Im Dorf wird sie als kompetente Ansprechpartnerin für die Behandlung von Wunden, Krankheiten und Vergiftungen geachtet. Sie ist eigenständig im Denken und lässt sich weder von religiöser Autorität noch von aufgebrachten Fremden leicht einschüchtern.

Motivation und Verhalten: Samira denkt kalkulierend und wägt stets den Nutzen sowie mögliche Risiken ihres Handelns ab. Dennoch ist ihre Fürsorge für die Bewohner Arfaras nicht bloße Fassade. Sie hört sich Sorgen an und behandelt die, die ihre Hilfe benötigen. Auch Harun versorgt sie trotz ihrer Ablehnung seiner Lehre gewissenhaft an der Beinwunde; zuvor hat sie bereits den Schlangenbiss eines Dromedars der Tamim mit einem Gegengift behandelt. Ihre Hilfsbereitschaft und ihr Glaube an Alaman stehen für sie nicht im Widerspruch.



Samira

Geheimnis: Insgeheim ist Samira eine Anhängerin Alamans, Ormuts dunklen Bruder. Dieses Bekenntnis hält sie streng verborgen. Sie weiß, dass Safia Yassin zugeneigt ist, kennt jedoch weder Safias Intrige, die diese gemeinsam mit dem Dorfvorsteher gegen Harun ersonnen hat. Gerade weil Samira selbst im Heilerinnenhaus ebenfalls mit Giften arbeitet, wirkt ihre Unkenntnis bezüglich der Vergiftung von Harun womöglich wenig glaubwürdig.

Ressourcen und Verdachtsmoment: Samira verfügt über große heilkundliche Erfahrung, Kenntnisse über Gifte und Gegengifte sowie Zugang zu einem kleinen Laboratorium im Haus der Heilerinnen. Am Abend vor Haruns Tod behandelt sie seine Wunde und verabreicht ihm ein frisch zubereitetes fiebersenkendes Mittel. Damit hatte sie sowohl Gelegenheit als auch das nötige Wissen, Harun unauffällig zu vergiften. Im Heilerinnenhaus findet sich zudem ein Rest des verwendeten Giftes.

Darstellung: Samira spricht ruhig, präzise und ohne Unterwürfigkeit. Sie beantwortet sachliche Fragen bereitwillig, wird aber misstrauisch, sobald die Abenteurer ihre Fachkenntnis mit Schuld gleichsetzen. Offene Empörung passt weniger zu ihr als ein prüfender Blick und eine knappe Gegenfrage. Auf Safia angesprochen schützt sie deren Privatsphäre zunächst, ohne bewusst eine Straftat zu decken. Gerät ihre eigene Hexerei in den Fokus der Ermittlungen, wird sie deutlich vorsichtiger und beginnt, jedes Wort abzuwägen.

Samira, Hexe, **Gr 15**

14 LP, 40 AP - OR - St 55, Gw 65, In 85, B 24

Angriff: Dolch+6 (1W6−1) - Abwehr+15, Resistenz+18/17

Alchimie+12, *Erste Hilfe+13*, *Heilkunde+12*, *Verstellen+13*, *Zauberkunde+12* - *Sprechen/Schreiben:* Scharidisch+13/+13

Zaubern+18: *Angst*, *Anziehen*, *Auskühlen*, *Bannen von Gift*, *Bannen von Licht*, *Beeinflussen*, *Binden des Vertrauten*, *Dinge wiederfinden*, *Erkennen von Gift*, *Erkennen von Krankheit*, *Erkennen von Zauberei, Feuerfinger*, *Hexenstreich*, *Hören von Fernem*, *Lauschen*, *Lebensrettung*, *Lindern von Krankheit*, *Macht über die Sinne*, *Macht über die belebte Natur*, *Macht über Unbelebtes*, *Pflanzenfessel*, *Schlaf*, *Schmerzen*, *Schnellheilung*, *Stimmenwerfen*, *Unsichtbarkeit*, *Vergiften*, *Verursachen von Wunden*

Wahid

Auftreten: Wahid ist 32 Jahre alt, trägt einen gepflegten Schnurr- und Kinnbart und besitzt große braune Augen, in denen sich seine Stimmung leicht ablesen lässt. Er wirkt stolz und strahlt eine anziehende Präsenz aus. Als Himjar-Krieger tritt er mit dem Selbstbewusstsein eines guten Reiters auf; sein wertvolles Reitpferd ist ihm wichtig und gehört zu den Dingen, über die er Anerkennung gewinnt.

Motivation und Verhalten: Auf dem Dorfplatz versucht er, Harun gewaltsam am Predigen zu hindern und geht mit dem Messer auf ihn los. Wahids fühlt sich provoziert und sein Temperament lässt ihn überreagieren. Dauds *Flammende Hand* verletzt seinen Arm und nötigt ihn zum Rückzug. Für Wahid ist dies keine bloße Niederlage, sondern ein Gesichtsverlust. Er sucht deshalb später Haruns Lager auf, um den verletzten Prediger zum Duell zu fordern. Dass Harun bettlägerig ist, nimmt seinem Zorn nicht die Schärfe; zugleich möchte Wahid nicht als jemand gelten, der einen Wehrlosen erschlägt.

Beziehungen und Ressourcen: Sein Vater Hakim al-Feschi ist für Wahid Vorbild und Autorität. Wahid verehrt ihn und möchte seinen Erwartungen entsprechen; Hakim schützt seinen Sohn. Unter den Himjar kann er auf mehrere gute Freunde zählen, die zu ihm halten und ihn in Auseinandersetzungen - auch gewaltsamen - unterstützen.

Verdachtsmoment: Aus Sicht der Tamim besitzt Wahid ein naheliegendes Motiv: Harun hat durch seine Predigt die Ereignisse ausgelöst, die zu Wahids Brandverletzung und seiner öffentlichen Erniedrigung führten. In der Mordnacht schleicht Wahid im Lager der Tamim umher, um herauszufinden, ob Harun tatsächlich zu schwach für ein Duell ist. Dabei verliert er bei den Dromedaren eine Schmuckschnur, die seine nächtliche Anwesenheit im Lager belegt.

Darstellung: Wahid spricht schnell und direkt, besonders wenn seine Ehre berührt wird. Er hält Blickkontakt, tritt nahe an sein Gegenüber heran und lässt sich nur ungern unterbrechen. Er mag es nicht als Feigling oder Lügner bezeichnet zu werden. Wird er auf Daud angesprochen, lodert offener Zorn in ihm auf: Er hat ihm Rache geschworen. Gegenüber seinem Vater dagegen wird sein Ton merklich respektvoller.



Wahid

Wahid, Krieger, **Gr 7**

15 LP, 35 AP - OR - St 75, Gw 85, In 50, B 24 - SchB+2

Angriff: Krummsäbel+11 (1W6+1), Dolch+5 (1W6+1), Stoßspeer+12 (1W6+2), Schild+2 - Abwehr+14, Resistenz+13/15

Abrichten+10 (Pferde), *Anführen+10*, *Geländelauf+14*, *Reiten+16*, *Reiterkampf+13*, *Tarnen+8*, *Tierkunde+11* - *Sprechen/Schreiben:* Scharidisch+12/+8

Yassin

Auftreten und Stellung: Yassin ist 71 Jahre alt und der angesehene Dorfvorsteher Arfaras. Er wirkt ruhig und würdevoll, spricht mit Bedacht und greift gern auf Redewendungen, wie *„Alles wird gut.“*, *„Vertraue in Ormut und das Glück wird dir zufallen.“* zurück. Seine Erfahrung und sein guter Ruf verleihen ihm Autorität unter den Oasenbauern. Die Bewohner kennen ihn als umsichtigen Vermittler, der Konflikte möglichst ohne offene Konfrontation beilegt.

Yassin versteht sich als Bewahrer der kleinen Oase: Seine Entscheidungen misst er daran, ob sie die Familien schützen und das Überleben der Gemeinschaft sichern. Gerade dieses Selbstverständnis macht den Mord an Harun für ihn selbst nahezu unerträglich.



Yassin

Beziehungen und Druck: Nach dem Tod seiner Frau wurde Badra zur wichtigsten Stütze seines Haushalts. Seinen Sohn Daud schätzt Yassin als klugen Mann, hält dessen Eingreifen gegen Wahid aber für den Auslöser einer gefährlichen Krise. Mit Zafar el-Kabir berät er sich regelmäßig über Angelegenheiten Arfaras. Seit dem Tod seiner Frau unterhält Yassin zudem eine heimliche Beziehung zu Safia. Als Hakim al-Feschi Badra entführen lässt, höheren Tribut fordert und der ganzen Oase droht, sieht Yassin zugleich seine Tochter und die Gemeinschaft in Gefahr. Harun bittet er eindringlich weiterzuziehen, um Schlimmeres zu verhindern. Dessen Weigerung lässt ihn glauben, zwischen dem Leben eines Einzelnen und dem Schutz vieler wählen zu müssen.

Tat und Motivation: Yassin sucht in seiner Verzweiflung Safias Rat. Sie legt ihm nahe, den bereits schwer verletzten Harun sterben zu lassen, schließlich sei unklar, ob er die kommenden Tage überleben wird, und stellt aus dem Sekret der Elhaddarischen Sandkröte ein langsam wirkendes Gift her. Am Abend bittet Yassin um ein Gespräch mit Harun. Mit einem Amulett dämpft er die Geräusche im Zelt, füllt heimlich das Gift in Haruns Becher und mischt es in den Kaffee. Danach verlässt er das Lager höflich und gefasst. Er rechnet damit, dass Haruns Tod der Beinverletzung zugeschrieben wird und er damit Hakims Forderung nachgekommen ist. Vor allem hofft er so auch Badra aus der Gefangenschaft zu erlösen und die Oasengemeinschaft vor dem Zorn der Himjar zu schützen.

Spuren und Verhalten bei Ermittlungen: Yassin weiß, wann und wie das Gift verabreicht wurde, kennt Safias Beteiligung und besitzt ein Amulett das Geräusche dämpft. Im Heilerinnenhaus befindet sich ein Rest desselben Giftes. Yassin lügt nicht leichtfertig; er lässt Zeiten ungenau, weicht auf seine Sorge um Badra aus und stellt das Gespräch als letzten Versuch dar, Harun umzustimmen und ihn zum Weiterziehen zu bewegen. Er schützt Safia, solange er kann, weil ein Geständnis nicht nur den Mord, sondern auch ihre intime Beziehung offenlegen könnte. Je eindeutiger die Beweise werden, desto schwerer fällt es ihm, seine würdevolle Ruhe aufrechtzuerhalten.

Darstellung und Auflösung: Yassin ist stets höflich, spricht langsam und nutzt selten absolute Aussagen. Eine passende Redewendung verschafft ihm Zeit zum Nachdenken und er ist darum bemüht, erst die Gesprächspartner anzuhören, um ihre Argumente später entkräften zu können. Direkte Anschuldigungen beantwortet er zunächst mit trauriger Enttäuschung. Wird er jedoch mit dem **Giftrest** (Fundstelle im Haus der Heilerinnen) und der **Nutzung des Amuletts** (Beobachtung Latifas) in einer geschlossenen Argumentation konfrontiert, bricht seine Verteidigung in Erschöpfung zusammen. Ein Geständnis rechtfertigt er nicht mit Ressentiments gegenüber Harun, sondern mit Badras Leben und der drohenden Vergeltung an Arfara.

Yassin, Händler, **Gr 5**

12 LP, 25 AP - OR - St 50, Gw 45, In 80, B 22 - SchB+0

Angriff: Dolch+5 (1W6−1) - Abwehr+13, Resistenz+13/15

Anführen+9, *Beredsamkeit+15*, *Dichten+10*, *Etikette+12*, *Landeskunde+14 (*Eschar*)*, *Kamelreiten+13*, *Menschenkenntnis+13*, *Verstellen+13*, *Zauberkunde+10* - *Sprechen/Schreiben:* Scharidisch+15/+15, Neu-Vallinga+8/+8, Vallinga+8/+8

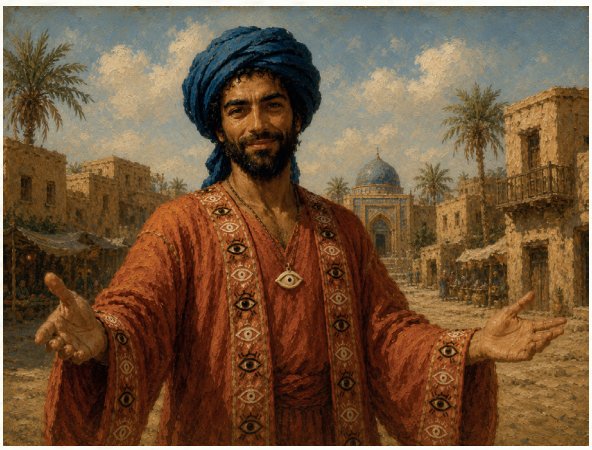
Bes.: Amulett dämpft nach Aktivierung (Schlüsselgeste) Geräusche, wie der Zauber (ABW 10)

Zafar el-Kabir

Auftreten und Stellung: Zafar el-Kabir ist Anfang fünfzig und der Priester der Zweiheit in Arfara. Er begegnet Dorfbewohnern wie Fremden mit ausgesuchter Höflichkeit, hört aufmerksam zu und findet fast immer ein freundliches Wort. Sein verbindliches Auftreten verschafft ihm Vertrauen und lässt seine Urteile maßvoll erscheinen. Hinter dieser Fassade steht jedoch ein Mann mit festen religiösen Überzeugungen. Zafar betrachtet es als seine Aufgabe, die überlieferte Ordnung des Ortes zu bewahren und Irrlehren abzuwehren, ohne selbst als Unruhestifter in Erscheinung zu treten.

Motivation und Verhalten: Die Lehre des Ormut-Kahil lehnt Zafar strikt ab. Haruns Wirken in Arfara heißt er nicht willkommen, auch wenn er den jungen Prediger zunächst freundlich begrüßte. Statt offen Gewalt zu fordern, stachelte er die Himjar dazu an, Harun einzuschüchtern und zur Abreise zu bewegen. Damit setzt Zafar bewusst eine Kraft in Bewegung, die er anschließend nicht mehr beherrscht. Seine bevorzugte Vorgehensweise ist die subversive Manipulation anderer, beispielsweise indem er Suggestivfragen stellt.

Beziehungen: Mit Yassin verbindet Zafar ein gutes und eingespieltes Verhältnis. Wenn wichtige Entscheidungen für Arfara anstehen, beraten sich beide häufig. Zafar sieht sich dabei als geistlicher Mahner, während Yassin die weltlichen Folgen abwägen muss. Die Entführung Badras missbilligt er aufrichtig. Sie überschreitet auch für ihn die Grenze dessen, was als Druckmittel gegen Harun hinnehmbar ist. Gegenüber den Himjar fehlt ihm jedoch die Durchsetzungskraft, ihre Freilassung zu erzwingen. Dieses Versagen versucht er hinter Besonnenheit und dem Hinweis zu verbergen, man dürfe die Lage nicht weiter verschärfen.



Zafar el-Kabir

Information und Geheimnis: Zafar weiß, dass seine Worte zum Vorgehen der Himjar gegen Harun beigetragen haben. Er wird diesen Anteil herunterspielen und behaupten, er habe lediglich gewünscht, dass die Ruhe in Arfara wiederhergestellt wird. Den Grünen Geist hält er für einen Iblisi Alamans. Solange die Erscheinung umgeht, rät er den Bewohnern dringend davon ab, nachts den Ort zu verlassen. Immer wieder führt er Beschwichtigungsrituale für Alaman durch. Dass seine Deutung des Geistes falsch sein könnte, erwägt er nicht; sie passt zu seinem Weltbild und stärkt zugleich seine Rolle als geistlicher Beschützer.

Darstellung und Eskalation: Zafar spricht ruhig und zugewandt. Selbst Widerspruch formuliert er als fürsorgliche Sorge um sein Gegenüber. Wird er mit seiner Einflussnahme auf die Himjar konfrontiert, unterscheidet er beharrlich zwischen einer Mahnung und einem Befehl. Ohne Eingreifen der Abenteurer verstärkt er seine nächtlichen Rituale und seine öffentlichen Ratschläge. Er wird die Tamim weiter als im Glauben fehlgeleitet diffamieren, scheut nach Badras Entführung aber davor zurück, die Himjar erneut zu Gewalt anzustacheln.

Zafar el-Kabir, Priester, **Gr 5**

14 LP, 20 AP - OR - St 50, Gw 60, In 75, B 24

Angriff: Dolch+6 (1W6−1) - Abwehr+13, Resistenz+15/15

Beredsamkeit+12, *Landeskunde+12* (Eschar), *Menschenkenntnis+10*, *Verstellen+11* - *Sprechen/Schreiben:* Scharidisch+15/+14

Zaubern+18: *Bannen von Dunkelheit*, *Beeinflussen*, *Besänftigen*, *Erkennen der Aura*, *Feuerfinger*, *Göttlicher Schutz vor dem Bösen*, *Handauflegen*, *Himmlischer Helfer*, *Segnen*

Zal-Hazur

Auftreten: Zal-Hazur ist ein erfahrener Arracht und wirkt unverkleidet wie ein Wesen aus einer fremden Welt. Sein etwa zweieinhalb Meter großer Körper ist hager und knochig, die unbehaarte Haut geisterhaft bleich und stellenweise von feinen reptilienartigen Schuppen überzogen. Lange Gliedmaßen und ungewöhnlich bewegliche Gelenke verleihen seinen Bewegungen etwas Ruckartiges und schwer Vorhersehbares. Große, an Fledermausflügel erinnernde Ohren und die senkrechte Mundöffnung verstärken den fremdartigen Eindruck. Zal-Hazur gehört zu den Arracht, die nicht durch ihren Körpergeruch auffallen, dadurch kann er sich auch menschlichen Siedlungen nähern ohne Panik auszulösen. Als **Grüner Geist** verhüllt und verfremdet er seine Gestalt mit weiten Gewändern und einer Gesichtsmaske, um in Arfara als übernatürliche Schreckenserscheinung aus Alamans Reich zu gelten.

Motivation und Verhalten: Zal-Hazur sucht nach einem alten Heiligtum Cheprus aus der Zeit der Meketer, das er zu Recht in der Wüste bei Arfara vermutet. Für ihn sind Erkenntnis und der ungestörte Zugang zur Anlage wichtiger als das Leben oder die Ängste der Oasenbewohner. Er handelt jedoch nicht aus Grausamkeit. Einschüchterung sowie Täuschung sind für ihn zweckmäßige Mittel, die er so weit einsetzt, wie es seine Forschung und deren Geheimhaltung erfordern. Als er Muna und Harun bei einem heimlichen Treffen in einer alten Höhle überrascht, verletzt er Harun schwer am Bein, vornehmlich als Abschreckung.

Stellung und Ressourcen: Zal-Hazur führt eine kleine Gruppe von Arracht (deren Anzahl derjenigen der Spielerfiguren entspricht, ihre Spielwerte s. *»Die Arracht«*), die das Höhlensystem untersucht. Seine Stellung beruht vor allem auf der Fähigkeit, die unterschiedlichen Fertigkeiten der

Gruppe auf ein gemeinsames Ziel auszurichten. Er verfügt über eindrucksvolle Zauberkräfte und setzt sie ohne Zögern ein, wenn jemand der Höhle zu nahe kommt oder die Nachforschungen der Arracht zu gefährden droht. Zugleich wollen die Arracht vor allem unentdeckt bleiben; jede auffällige Auseinandersetzung gefährdet ihr eigentliches Vorhaben.

Information und Bedeutung für die Ermittlungen: Zal-Hazur kennt die Höhle sowie die Zugänge besser als jeder Bewohner Arfaras. Er ist für Haruns Beinverletzung verantwortlich, nicht aber für dessen Tod. Damit bildet er eine gefährliche, zunächst sehr glaubhafte falsche Spur. Der Grüne Geist erklärt zudem die nächtlichen Sichtungen außerhalb der Oase, ohne dass Zafars Deutung als Iblisi Alamans zutrifft. Wer Zal-Hazur beobachtet oder die Höhle untersucht, kann erkennen, dass hinter der Erscheinung eine planvolle Expedition steht. Gegenüber den Abenteurern wird er nichts über seine Forschungen preisgeben. Er sieht sie nicht als Wesen, mit denen er auf Augenhöhe verhandelt.

Darstellung und Eskalation: Zal-Hazur spricht sachlich und mit der Verachtung eines Wesens, das Menschen nicht als ebenbürtig betrachtet. Werden die Abenteurer lästig, versucht er sie aus dem Gebiet zu vertreiben. Dringen sie weiter in die Höhle vor oder bedrohen seine Gefährten, greift er vorrangig auf seine magischen Möglichkeiten zurück und nimmt schwere Verletzungen oder Tote durchaus in Kauf. Er bricht einen Kampf dennoch ab, sobald Rückzug und Geheimhaltung seinem Ziel besser dienen als ein Sieg. Dazu nutzt er die von ihm angelegten und regelmäßig erneuerten *Versetzen*-Hexagramme.



Zal-Hazur, Klingenmagier, **Gr 20**

19 LP, 80 AP - LR/PR* - St 98, Gw 100, In 95, B 26 - SchB+3

Angriff: Anderthalbhänder+14 (1W6+4/+5), Kurzschwert+12 (1W6+3), Schild+4 - Abwehr+16/20, Resistenz+21/20

Anführen+13, *Alchimie+13*, *Naturkunde+14*, *Verstellen+13*, *Zauberkunde+16* - *Sprechen/Schreiben:* Dunkle Sprache+15/+15, Scharidisch+13/+13, Meketisch+0/+13

Zaubern+19: *Angst*, *Bannen von Licht*, *Bannen von Zauberwerk*, *Beschleunigen*, *Böser Blick*, *Dinge wiederfinden*, *Donnerkeil*, *Erscheinungen*, *Erkennen von Zauberei, Feuerfinger*, *Höhenblick*, *Hören von Fernem*, *Macht über die Sinne*, *Marmorhaut*, *Schlaf*, *Schmerzen*, *Stärke*, *Steinwand*, *Stimmenwerfen*, *Todeshauch*, *Unsichtbarkeit*, *Verkleinern*, *Versetzen*

*mit *Marmorhaut*

Zwischenspiele

Die Zwischenspiele führen Begegnungen und besondere Situationen auf, die die Spielleitung nutzen kann, um das Spiel voranzubringen und um dramatische Momente zu bereichern.

Gerüchte und Beobachtungen

Manche Beobachtungen oder Gerüchte lassen sich durch den erfolgreichen Einsatz von *Gassenwissen* erfahren, anderes kann ausgespielt werden, wenn die Abenteurer sich nach bestimmten Gegebenheiten umhören.

Der abgewiesene Verehrer. Aschraf (53 Jahre, freundlich, klein, aufmerksam), Besitzer der Karawanserei, berichtet: „Ein junger Mann, sein Name muss wohl Felipe gewesen sein, hat Muna hier aufgesucht. Er wollte mit ihr fortgehen, aber sie hat ihn abgewiesen. Glücklich sah er danach nicht aus."

Munas nächtlicher Ausgang. Jamila (19 Jahre, neugierig, flink, sommersprossig), eine Tochter Aschrafs, erzählt: „Vor ein paar Tagen ist Muna am späten Abend noch einmal hinausgegangen. Als sie zurückkam, habe ich gefragt, was sie draußen wollte. Da wurde sie ungehalten, was mich das anging fragte sie unwirsch."

Der Streit im Lager. Sabur (46 Jahre, bedächtig, schwerhörig, tonverkrustete Hände), ein Töpfer, berichtet: „Der ältere Karawanenführer hat den Prediger angeschrien. Dann hörte ich Harun rufen: ‚Verräter!' Worum es ging, weiß ich nicht. Ich wollte nur meine Waren abliefern."

Ein Krieger zwischen den Dromedaren. Noredin (32 Jahre, pflichtbewusst, misstrauisch, vernarbtes Kinn), ein Torwächter, sagt: „Vor ein paar Nächten kam einer vom Pilgerlager zurück. Er hielt einen Arm dicht am Körper. Als ich ihn ansprach, ging er einfach weiter Richtung Himjarlager. Hatte Glück, dass er dem Grünen Geist nicht in die Quere gekommen ist."

Badras angebliche Verlobung. Hanife (61 Jahre, gesprächig, neugierig, auffällige Silberarmreifen), eine Dattelverkäuferin, vertraut den Abenteurern an: „Badra wohnt jetzt bei den Himjar. Hakim wird sie wohl heiraten. Warum sonst sollte Yassin seine Tochter dort lassen?"

Der Priester und die Himjar. Majid (40 Jahre, zurückhaltend, gutes Gedächtnis, hinkend), ein Korbflechter, erinnert sich: „Bevor die Himjar Harun auf dem Platz bedrängten, sprach Zafar lange mit ihnen. Ich hörte ihn fragen, ob sie dulden wollten, dass jemand Alamans Macht verhöhnt."

Safias Besuche. Duha (28 Jahre, diskret, gewissenhaft, meist mit einem Wäschekorb unterwegs), eine Wäscherin, erzählt erst auf behutsame Nachfrage: „Safia besucht Yassin öfter am Abend. Auch wenn niemand in seinem Haus krank ist. Ich würde ihn lieber nicht darauf ansprechen."

Das kleine Gefäß. Talal (14 Jahre, vorwitzig, geschickt, abstehende Ohren), ein Laufbursche, berichtet: „Vor Kurzem brachte Safia dem Dorfvorsteher ein kleines Gefäß. Ich wollte ihr die Tür aufhalten, aber sie schickte mich weg."

Talal hat das am Tag vor dem Mord an Harun beobachtet. Wird er dazu genauer befragt, kann er noch ergänzen, dass es ihr offenbar unangenehm war, dass er sie bemerkt hatte.

Samiras Arznei. Farah (35 Jahre, fürsorglich, ängstlich, ständig raue Hände), eine Nachbarin der Heilerinnen, flüstert: „Samira ging in den letzten Tagen regelmäßig ins Lager der Pilger, um eine schwere Wunde zu behandeln. Danach ist der Prediger mit den schönen Augen gestorben. Vielleicht hat sie sich bei der Gabe der Arzneien bei der Menge vertan. Auch einer guten Heilerin kann ein Fehler passieren."

Kröten für die Heilerinnen. Firas (12 Jahre, barfüßig, tierkundig, redselig), der gelegentlich Kleintiere für die Heilerinnen fängt, erzählt: „Die kleinen Sandkröten soll ich niemals mit bloßen Händen anfassen. Schaut, ich fang sie mit einem Netz und einem Stock. Safia bezahlt dafür. Was sie mit den Tieren macht, sagt sie mir nicht."

Der Geist war schon vorher da. Rasim (57 Jahre, wortkarg, wettergegerbt, scharfsichtig), ein Arbeiter aus dem Palmenhain, widerspricht einem verbreiteten Gerücht: „Die Pilger sollen den Grünen Geist hergebracht haben? Unsinn. Ich habe ihn schon vor ihrer Ankunft gesehen, noch vor Sonnenaufgang."

Der Geist geht auf festem Boden. Hadije (43 Jahre, nüchtern, ausdauernd, geflochtener Strohhut), eine Arbeiterin der Tongruben, berichtet: „Von unten sah es aus, als würde der Grüne Geist schweben. Als er über den hellen Fels ging, konnte ich aber Stiefel erkennen. Er hat sich auch um einen großen Stein herumbewegt."

Ein Schatz in der Höhle. Adib (67 Jahre, prahlerisch, lückenhaftes Gedächtnis, ein goldener Schneidezahn), ein ehemaliger Wüstengänger, behauptet: „Der Prediger aus dem Osten hat sich oben bei den Felsen und der alten Höhle herumgetrieben und ein Weib hatte er auch dabei. Frage mich, was die da zu suchen hatten? Vielleicht haben sie einen Schatz gesucht."

Ein zweiter Grüner Geist. Nabilah (24 Jahre, lebhaft, leicht erschrocken, trägt stets ihren kleinen Sohn auf der Hüfte), erzählt: „Ich sah den Grünen Geist bei der Anhöhe. Dann bewegte sich weiter unten noch etwas Großes. Entweder war er plötzlich an zwei Orten, oder es gibt mehr als einen."

Badra als Geisel. Hadije (43 Jahre, nüchtern, ausdauernd, geflochtener Strohhut), arbeitet in den Tongruben, erzählt mit gesenkter Stimme: „Es heißt, die Himjar halten Badra in ihrem Lager fest. Eine Verwandte hat Essen dorthin gebracht und sie in einem Zelt gesehen. Als Badra auf sie zukommen wollte, stellte sich ein Krieger dazwischen. Yassin soll mehr Tribut zahlen, sagen die Leute. Wer weiß, was Hakim sonst noch verlangt."

Der Weg nach Hadiajmar. Adib (67 Jahre, prahlerisch, weit gereist, ein goldener Schneidezahn), ein ehemaliger Wüstengänger, berichtet: „Harun hat mich gefragt, wie weit es noch bis Hadiajmar sei. Er wollte wissen, wie viele Reisetage seine Gemeinschaft brauchen würde und wo sie unterwegs Wasser finden könnte. Ich sagte ihm, seine Leute sähen aus, als brauchten sie erst einmal Ruhe. Da meinte er nur, sie hätten ihr Ziel beinahe erreicht. Was ihn dort so dringend erwartete, hat er mir nicht verraten."

Keine Umkehr, kein Weiterkommen. Duha (28 Jahre, diskret, gewissenhaft, meist mit einem Wäschekorb unterwegs), eine Wäscherin, erzählt zögernd: „Vor zwei Tagen waren eine ungewöhnlich gekleidete Tamim und der ältere Kundschafter am Brunnenhaus. Ich wusch gerade Tücher, sie haben mich wohl nicht beachtet. Die Frau sagte: ‚Harun wird nicht umkehren. Nicht einmal jetzt.' Der Mann antwortete, nach allem, was geschehen sei, könne er die anderen unmöglich noch weiterführen. Dann sagte sie: ‚Nach Hause will er nicht, aber weiter können wir auch nicht. Was bleibt uns denn noch?' Als sie mich bemerkten, verstummten beide."

Badras Entführung. Hacid (49 Jahre, sonnengegerbt, vorsichtig, schwielige Hände), ein Hirsebauer, berichtet erst, nachdem er sich vergewissert hat, dass kein Himjar zuhört: „Zwei Tage nachdem Harun auf dem Platz predigte, habe ich gesehen, wie sie Badra packten. Am Rand des Marktplatzes, ich stand bei meinen Säcken. Einer hielt ihre Arme fest, ein anderer presste ihr die Hand auf den Mund. Dann schleppten sie sie fort. Sie hat sich gewehrt. Ich habe nichts getan - die Männer waren bewaffnet. Sagt Yassin bitte nicht, dass ich nur zugesehen habe."

Hacid ist ein Augenzeuge der Tat und kann die Entführer bei einer erneuten Begegnung wiedererkennen. Aufgrund seiner Furcht vor Vergeltung hat er bisher geschwiegen.

Der Grüne Geist

Noch liegt Arfara im Dämmerlicht. Die Sonne ist nicht aufgegangen, und über dem Wüstenboden steht die Kälte der Nacht. Vom Lager der Tamim aus fällt euch in einiger Entfernung ein grünlicher Schimmer auf. Eine Gestalt schreitet dort mit großen Schritten über den Sand auf die Anhöhe zu. Immer wieder hält sie kurz inne, ändert ihre Richtung und setzt ihren Weg fort, als würde sie den Boden vermessen. Ihre Bewegungen wirken abgehackt und sprunghaft: Auf regloses Verharren folgt ein plötzlicher, weiter Schritt. Im schwachen Licht lässt sich kaum mehr erkennen als ihre fremdartige Silhouette und das grünliche Schimmern.

Nähern sich die Abenteurer auf weniger als **50 Meter**, unterbricht Zal-Hazur seine Tätigkeit. Er wendet sich ihnen zu und schleudert einen *Donnerkeil* in ihre Richtung, um sie zu vertreiben. Ein greller Blitz zerreißt das Dämmerlicht; der Donnerschlag bricht die morgendliche Stille und hallt zwischen den Felsen wider. In den Augenhöhlen seiner Maske schimmert ein grünliches Licht.

Gelingt es den Abenteurern, sich weiter zu nähern, zieht Zal-Hazur sich mit seinen unvermittelt ausgreifenden Bewegungen zu den Felsen zurück. Dort schlüpft er in eine Felsspalte und verschwindet im Dunkel. Die Spalte öffnet sich zu einem schmalen Gang im Fels. Sobald Zal-Hazur außer Sichtweite ist, versetzt er sich ins Innere des Höhlensystems. Wer ihm folgt, findet den Gang verlassen vor.

Konfrontation Yassins

Die folgenden Abläufe geben der Spielleitung exemplarische Möglichkeiten an die Hand, wie die Abenteurer Yassin konfrontieren und ihn zu einem **Gestehen der Tat** führen können. Erfolgreiche Fertigkeitswürfe beschleunigen die Aufklärung, misslungene Würfe verändern die Grundlage des Gesprächs hingegen und können den Zugang zu Yassin erschweren. Wie weit ein Erfolg führt, hängt auch davon ab, welche Beweise die Abenteurer vorlegen. Ein überzeugender Auftritt allein wird noch kein vollständiges Geständnis bewirken.

Beredsamkeit eignet sich, um Widersprüche in Yassins Darstellung offenzulegen und seine Rechtfertigungen zu entkräften. *Verhören* kann ihn durch gezielte Fragen und die Vorlage von Beweisen zu konkreten Aussagen bewegen. Ein erfolgreicher Einsatz von *Etikette* schafft einen günstigen

Gesprächsrahmen: Die Abenteurer achten Yassins Stellung, vermeiden eine unnötige Bloßstellung und erleichtern es ihm, Fehler einzugestehen. Die Spielleitung kann dies durch einen passenden Zuschlag auf den anschließenden Fertigkeitswurf berücksichtigen.

1. Yassin wird von den Abenteurern auf dem Dorfplatz zur Rede gestellt

Yassin antwortet auf eine öffentliche Anschuldigung mit trauriger Enttäuschung. Er bleibt höflich und bittet die Abenteurer, mit ihm in sein Haus zu kommen: *„Ein solcher Vorwurf verlangt nach einer ruhigen Aussprache. Kommt mit mir.“* Die ersten Umstehenden bleiben stehen und lauschen. Beharren die Abenteurer auf einer öffentlichen Konfrontation, erinnert Yassin an seine Verantwortung für Arfara und die Bedrohung durch die Himjar. Die Bewohner stellen sich zunächst überwiegend hinter ihren beliebten Dorfvorsteher.

Mit erfolgreicher *Etikette* können die Abenteurer ihre Anschuldigung als begründetes Verlangen nach Aufklärung vorbringen, ohne Yassin vorzuführen. Er erhält Gelegenheit, selbst zur Klärung beizutragen. Die Dörfler hören daraufhin eher zu. **Daud** unterstützt die Forderung nach einer geordneten Aussprache. Misslingt der Versuch, empfindet Yassin das Vorgehen als öffentliche Demütigung. Einzelne Bewohner unterbrechen die Abenteurer oder verlangen, dass sie ihre Vorwürfe zurücknehmen. Zwischenrufe ertönen und die Stimmung wird angespannter. Die nachfolgenden Erfolgswürfe werden mit **Abzügen** von −4 durchgeführt

Ein erfolgreicher Einsatz von *Beredsamkeit* bringt die Umstehenden dazu, berechtigte Fragen von einer bloßen Beleidigung ihres Vorstehers zu unterscheiden. Zugleich fällt es Yassin schwerer, mit allgemeinen Hinweisen auf seine Sorgen auszuweichen. Er muss etwa erklären, weshalb er das geräuschdämpfende Amulett im Gespräch mit Harun verwendete (sofern die Abenteurer dies herausgefunden haben). Daud beginnt, selbst nachzufragen. Bei einem Misserfolg gelingt es Yassin dagegen, die Aufmerksamkeit auf **Badras Gefangenschaft** und die **Gefahr für die Oase** zu lenken: *„Während ihr mich beschuldigt, sitzt meine Tochter noch immer bei Hakim.“* Zustimmendes Murmeln stärkt seine Position.

Ein erfolgreiches *Verhören* kann Yassin zu einer belastenden Einzelaussage bewegen oder bei schlüssiger Beweislage seinen Widerstand brechen. Er verstrickt sich beispielsweise in Widersprüche, wieso er Harun aufsuchte und gibt schließlich zu, dass er das Gespräch mit Harun unbemerkt von anderen führen wollte. Liegen bereits überzeugende Belege für die Vergiftung und seine Beteiligung vor, sinkt seine gefasste Haltung in sich zusammen: *„Ich habe es in seinen Kaffee getan. Ich wollte Badra zurück.“* Misslingt der Wurf, bemerkt Yassin, welche Antwort die Abenteurer von ihm erwarten, und verweigert weitere Auskünfte vor der Menge.



Scheitern die Abenteurer insgesamt daran, Yassin und die Dörfler zu überzeugen, beendet er die Aussprache. Er bittet die Bewohner, ihm einen Weg freizumachen, und zieht sich in sein Haus zurück. Daud bleibt bei ihm und erklärt, weitere Anschuldigungen müssten durch neue Fakten und Belege gestützt werden. Die Abenteurer verlieren vorerst das Vertrauen eines Teils der Dorfgemeinschaft; Gespräche werden kürzer, Auskünfte zurückhaltender. Die Oasengemeinschaft ist überwiegend schockiert über die Unverfrorenheit der Gefährten, den Dorfvorsteher des Mordes zu beschuldigen.

Versuchen sie nun, **Yassin festzuhalten oder gewaltsam mitzunehmen**, ruft er ausdrücklich um Hilfe. Bewohner stellen sich ihnen in den Weg, und Daud schützt seinen Vater vor einem Zugriff. Eine körperliche Auseinandersetzung droht, lässt sich aber durch Rückzug noch vermeiden.

Das Scheitern beendet die Ermittlungen nicht zwingend: Neue Zeugenaussagen oder zusätzliche Beweise können eine erneute Konfrontation ermöglichen. Daud bleibt dafür ansprechbar, wenn die Abenteurer sachlich vorgehen.

Wenn **Safia** davon erfährt oder sogar bei den öffentlichen Anschuldigungen zugegen ist, plant sie ihre Kräfte gegen die Abenteurer einzusetzen, allerdings nicht in einer offenen Konfrontation, sondern sie nutzt ihre Beziehungen innerhalb der Oase. Ab jetzt leben sie sehr gefährlich. Ein **vergifteter** Dolch, ein *Böser Blick* oder auch eine seltsame Krankheit (*Verursachen von Krankheit*) könnte ihr Leben schneller beenden, als vielleicht gedacht.

2. Verhör in Yassins Haus

Im eigenen Haus empfängt Yassin die Abenteurer höflich, hört ihre Vorwürfe an und räumt zunächst nur Bekanntes ein. Er besuchte Harun, bat ihn um seine Abreise und fürchtete um Badra. Genauere Fragen beantwortet er mit langen Pausen oder dem Hinweis auf seine Verantwortung. Ist Daud anwesend, verteidigt dieser seinen Vater zunächst und verlangt eine klare Trennung zwischen Vermutungen und Beweisen.

Erfolgreiche *Etikette* erleichtert Yassin, im Gespräch zu bleiben. Die Abenteurer lassen ihn ausreden und erkennen seine Bedrängnis an, ohne die Tat zu entschuldigen. Seine Antworten werden ausführlicher; möglicherweise spricht er erstmals offen darüber, wie ausweglos ihm **Hakims Forderungen** erschienen. Bei einem **Misserfolg** fühlt er sich auch in seinem Haus bedrängt und zieht sich auf knappe Antworten zurück. Daud mahnt dann zu einem respektvolleren Umgang.

Mit erfolgreicher *Beredsamkeit* können die Abenteurer Yassins Rechtfertigung erschüttern: Haruns Tod bot keine Gewissheit, dass Hakim Badra freilassen oder Arfara künftig verschonen würde. Yassin beginnt, an der vermeintlichen Unvermeidbarkeit seiner Entscheidung zu zweifeln. Das bereitet ein Geständnis vor, ersetzt aber noch nicht die Frage nach seiner konkreten Tat. Misslingt der Versuch, hält er an seiner Sicht fest: Die Abenteurer hätten leicht reden; sie hätten weder seine Tochter noch die Oase schützen müssen.

Erfolgreiches *Verhören* führt ihn durch konkrete Fragen zu überprüfbaren Aussagen. Die Abenteurer legen Widersprüche offen und kommen nach jedem Ausweichen Yassins auf ihre Frage zurück. Je nach Beweislage gesteht Yassin zunächst die Nutzung des Amuletts, dann die Vergiftung Haruns. Safia schützt er weiterhin und versucht, die Verantwortung allein auf sich zu nehmen. Ihre Beteiligung muss gesondert erfragt und belegt werden. Misslingt das *Verhören*, erkennt er Lücken in der Argumentation oder verweigert die entscheidende Antwort: *„Ihr habt euren Verdacht. Mehr kann ich dazu nicht sagen.“*

Dauds Haltung verändert sich mit dem Gespräch. Überzeugen ihn die Belege, verlangt er selbst eine Antwort: *„Vater, weshalb hast du das Amulett benutzt?“* Sein Eingreifen kann einen weiteren Versuch **erleichtern** oder Yassin nach bereits erfolgreicher Gesprächsführung zum Geständnis bewegen. Bleiben die Vorwürfe dagegen unzureichend begründet, stärkt Daud seinem Vater den Rücken.

Scheitern die Abenteurer auch hier insgesamt, fordert Yassin sie schließlich auf zu gehen. Er ist erschöpft, aber nicht geständig. Daud begleitet sie hinaus und bittet, seinen Vater erst wieder zu behelligen, wenn die Abenteurer mit neuen Erkenntnissen aufwarten können. Hilfe ruft Yassin nur, wenn die Abenteurer ihn bedrohen oder sich weigern, sein Haus zu verlassen. Daud greift dann schützend ein.

Als Folge kennt Yassin nun den Stand der Ermittlungen. Bei späteren Befragungen antwortet er vorsichtiger; Safias Namen vermeidet er besonders entschieden. Die Abenteurer müssen ihre Beweislage verbessern oder einen anderen Zugang finden. Ist Badra noch gefangen, können ernsthafte Bemühungen um ihre Befreiung Yassins Vertrauen gewinnen. Ist sie bereits gerettet, entfällt ein wesentlicher Teil seiner Rechtfertigung - seine Schuld bleibt bestehen, aber die Angst um ihre unmittelbare Sicherheit beherrscht das Gespräch weniger.

Erfährt **Safia** von den Anschuldigungen gegenüber Yassin, so handelt sie ebenso wie oben (bei Variante 1) geschildert, sieht jedoch von einem Giftanschlag ab. Vielmehr nutzt sie ihre **schwarze Magie**: den *Bösen Blick* und das *Verursachen von Krankheit*, um die Abenteurer an weiteren Ermittlungen gegen Yassin und damit womöglich auch gegen sie zu hindern.

Für beide Varianten gilt: Eine unverändert wiederholte Frage eröffnet nach einem misslungenen Wurf keinen beliebigen neuen Versuch. **Neue Beweise, ein anderer Gesprächsansatz oder eine veränderte Situation schaffen dagegen eine neue Gelegenheit.**

Schauplätze in und um Arfara

Arfara im Überblick

Das **kleine Zeltlager** der Missionskarawane (**1**) wird oben beschrieben (s. *»Im Lager der Missionare«*).

Das **Brunnenhaus** (**2**) liegt südöstlich des Ortes am Rand der bewässerten Anbauflächen. Hier versorgen sich Reisende und die Bewohner der Zeltlager mit Wasser, unter anderem für ihre Dromedare.2 Brunnenhaus

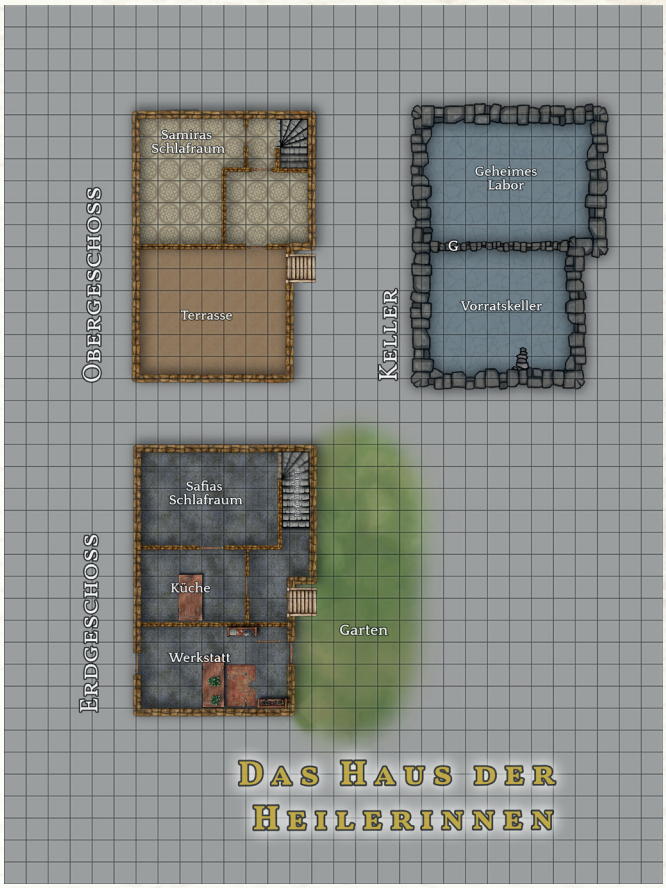
Unmittelbar vor der südlichen Ortsmauer steht ein **Lager der Himjar des Jawdah-Stammes** (**3**) aus elf Zelten mit Platz für knapp 30 Männer unter Sheikh Hakim al-Feschi. Die Himjar setzen den Dorfvorsteher Yassin mit erhöhten Tributforderungen unter Druck und halten in einem der Zelte seine Tochter **Badra** gefangen.

Ein imposantes **Tor** (**4**) mit zwei Türmen und einem Wehrgang bewacht den Eingang zur Siedlung der Oase Arfara. Die Wache wird reihum von den volljährigen und gesunden Männern des Ortes übernommen. Kampfeinsätze im Verteidigungsfall werden von Daud, dem Sohn des Dorfvorstehers, angeführt. Besonders kampferfahren ist die Truppe jedoch nicht.

Auf dem **Dorfplatz** (**5**) vor dem Tempel finden sowohl der wöchentliche Markt, als auch andere öffentliche Veranstaltungen statt. Harun hat hier vor x Tagen eine Predigt über das Erblühen der Wüste als Zeichen Ormut-Kahils gehalten. Am nördlichen Rand der Platzes steht der Tempel der Zweiheit, der von Zafar el-Kabir geleitet wird.

Das vornehme **Haus des Dorfvorstehers Yassin** (**6**) liegt im nordwestlichen Teil des Ortes nahe dem Wasser. Der angesehene Mann ist der wichtigste Ansprechpartner für die Angelegenheiten Arfaras. Im ersten Stock des mehrstöckigen Gebäudes befindet sich sein Arbeitszimmer, das Yassin zugleich als Amtsstube dient.

Im **Haus der Heilerinnen** (**7**) versorgen Safia und Samira Wunden und stellen Heilmittel sowie Gegengifte her. Werden sie im Fall einer Geburt gerufen, so unterstützen sie die Gebärende. Das Haus besitzt eine ebenerdige Werkstatt, einen Garten und einen Vorratskeller, der von der Werkstatt aus über eine verborgene Treppe erreicht werden kann. In ihrem geheimen Labor verarbeiten die Heilerinnen tierische und pflanzliche Zutaten, um daraus Gegengifte und Zaubermittel zu gewinnen. Der Zugang zum Labor ist nur durch eine Geheimtür möglich. Ein Rest des von Safia hergestellten Giftes, mit dem Harun getötet wurde, ist hier zu finden.



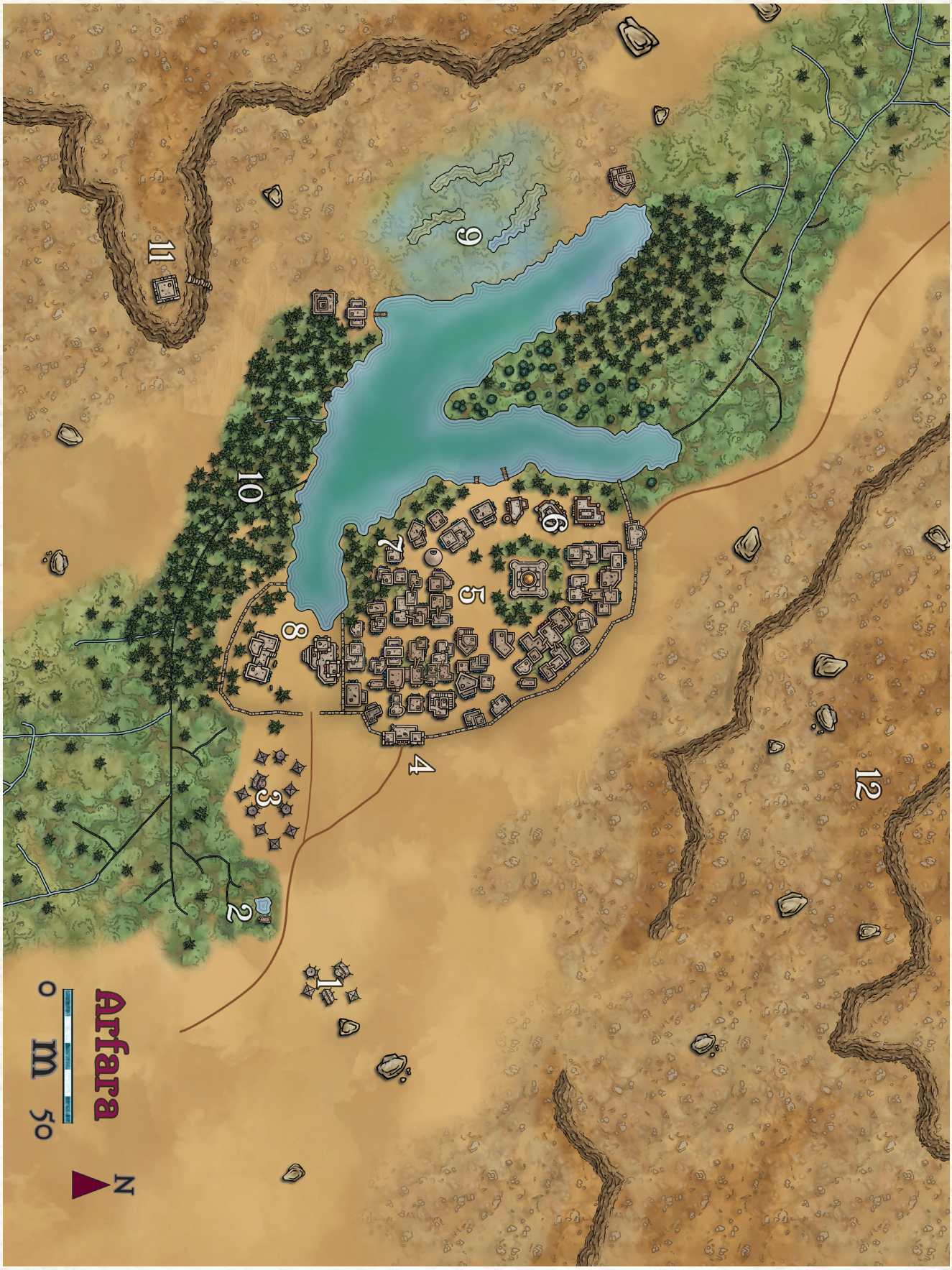
Die kleine **Karawanserei** (**8**) am südlichen Ortsrand bietet Reisenden Unterkunft und versorgt ihre Lasttiere. **Aschraf** (53 Jahre, freundlich, klein, aufmerksam) betreibt sie mit seiner großen Familie zusammen mit dem einzigen Gasthaus Arfaras. Derzeit ist keine Handelskarawane anwesend, doch Muna hat hier Unterkunft gefunden und tritt gegen Bezahlung als Tänzerin auf.

Am westlichen Ufer des Oasengewässers wird in **Gruben** (**9**) der regional bekannte, sehr feine **Ton** für die örtliche Keramikherstellung abgebaut. Sowohl der Werkstoff als auch die daraus gefertigten Waren werden nach Zahira und Mardaba verkauft.

Ein dichter **Dattelpalmenhain** (**10**) erstreckt sich südlich des Gewässers bis an die bewässerten Anbauflächen. Seine Früchte tragen zur Versorgung der Oasenbewohner bei. Ein Teil der Ernte wird nach Mardaba verkauft.

Auf einem Felsvorsprung südwestlich der Oase steht die Ruine eines weitgehend verfallenen **valianischen Wachturms** (**11**). Die über einen schmalen Aufstieg erreichbare Anlage wird nicht mehr genutzt.

Im felsigen Gelände nordöstlich Arfaras liegt der **Zugang zu einer Kalksteinhöhle** (12) und einem alten, tief im Fels versteckten Heiligtum Cheprus. Zal-Hazur und seine Arracht erforschen die Anlage und versuchen Neugierige durch die Erscheinung des Grünen Geistes fernzuhalten. Hier erlitt


Arfara
0
50 m
N
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

Harun seine schwere Beinverletzung. Die Arracht vermuten hier im Untergrund zu Recht eine alte Kultstätte des meketischen Gottes Chepru. Die Kultstätte ist gut verborgen und wird von Fallen und Wächtern geschützt, die jedoch nur noch zum Teil funktionstüchtig sind. Wann die Arracht den Zugang entdecken und öffnen können, kann die Spielleitung nach dramaturgischen Erwägungen entscheiden.

Die Arracht

Die Arracht sind maximal zu fünft vor Ort. Idealerweise entspricht ihre Anzahl derjenigen der Abenteurer. Die Spielleitung sollte schauen, wie das Kräfteverhältnis aussieht. Die Arracht dürfen überlegen sein. Der Anführer der Gruppe, **Zal-Hazur**, wird weiter oben bei den Persönlichkeiten beschrieben. Kampf- und Schießkunst sind Fertigkeiten aus dem Regelwerk Ars Armorum, ebenso wie die besonderen Kampftechniken.

Schyrkarra

Die Kriegerin und Nahkampfspezialistin kämpft mit überragender Geschwindigkeit und Präzision. Sie setzt ihre langen Arme und Klauen ein, greift einzelne Gegner überraschend an und zieht sich bei Bedarf zurück.

Schyrkarra, Kriegerin, **Gr 15**

17 LP, 50 AP - KR - St 50, Gw 45, In 80, B 22 - SchB+0

Angriff: Langschwert+17* (1W6+4), Kurzschwert+12 (1W6+2), waffenloser Kampf+11 (1W6) – Abwehr+15/18, Resistenz+15/17

Beidhändiger Kampf+12, *Geländelauf+15*, *Kampfkunst+14*

Besondere Kampffähigkeiten: *Sturmlauf* (+2 Angriff, +1 SP), *Schlächter* (+1 SP, gegen angeschlagene Gegner +1W6).

Bes.: *magisches Langschwert +1/+1

Dorkadun

Der strategisch denkende Thaumaturg versucht, gegnerische Bewegungen vorauszusehen und Schwächen auszunutzen. Im Kampf setzt er Zaubersalze und trickreiche Manöver ein, um seine Gegner zu überlisten.

Bes.: Zwei Feuerperlen, eine Rauchperle, eine Portion Schnellkraut, ***Magierstab** verursacht beim Aussprechen eines Schlüsselworts in der Dunklen Sprache für sechs Runden lang *Schmerzen* (ABW 08) bei einem schweren Treffer.

Dorkadun, Thaumaturg, **Gr 14**

14 LP, 38 AP - LR - St 70, Gw 80, In 99, B 24 - SchB

Angriff: Magierstab+8 (1W6+2)* – Abwehr+14, Resistenz+16/16

Beidhändiger Kampf+12, *Geländelauf+15*, *Kampfkunst+14*

Zaubern+17: *Blicksalz*, *Feuerwand* (R), *Knallsalz*, *Stille* (R), *Schatten verstärken* (S), *Trampelsalz*, *Versetzen* (S), *Zauberlicht* (R), *Alarm* (G) und weitere.

Bes.: Zwei Feuerperlen, eine Rauchperle, eine Portion Schnellkraut, ***Magierstab** verursacht beim Aussprechen eines Schlüsselworts in der Dunklen Sprache für sechs Runden lang *Schmerzen* (ABW 08) bei einem schweren Treffer.

Dralmurr

Dralmurr schützt die Gruppe mit seiner massiven körperlichen Stärke und einer Barriere aus arkaner Energie. Er kämpft defensiv und blockiert den Zugang zur Pyramide, sofern die Arracht die Kultstätte bereits gefunden haben.

Dralmurr, Beschützer, **Gr 13**

18 LP, 45 AP – LR/PR – St 100, Gw 75, In 65, B 20 - SchB+4

Angriff: Morgenstern+13 (1W6+5), großer Schild+5 - Abwehr+14/19, Resistenz+14/17
Anführen+12, *Kampfkunst+12, Laufen+10, Tarnen+10*

Beidhändiger Kampf+12, *Geländelauf+15*, *Kampfkunst+14*

Besondere Kampffähigkeiten: *Schildwand* (3 AP; wirft AP-Schaden zurück), *Umwickeln* (Entwaffnen).

Thézaasû

Die Kundschafterin verfügt über eine gute Wahrnehmung und verfolgt Spuren sicher. Sie folgt den Abenteurern in die Kultstätte und greift bevorzugt von hinten mit Fernkampfwaffen an.

Thézaasû, Kundschafterin, **Gr 16**

16 LP, 50 AP – LR – St 80, Gw 96, In 80, B 26 - SchB+2

Angriff: Armbrust+15 (1W6+3*), Streitaxt+12 (1W6+3) – Abwehr+18, Resistenz+15/17

Schießkunst+10, *Schleichen+12*, *Spurensuche+13*, *Tarnen+14*, *Wahrnehmung+8*

Besondere Kampffähigkeiten: *Doppelschuss*, *Präzisionsschuss* (+4, +1 SP), *Schuss im Laufen*.

*Das Sternchen beim Armbrustschaden beinhaltet den Schadenswert für einen Präzisionsschuss.

Das Thaumaturgium

Der Schifas Talmatnas

Vor ungefähr einem Jahr fand Harun dieses magische Instrument in einer verwinkelten, abgelegenen Höhle, in die er sich zum Gebet zurückgezogen hatte. Es ist aus einem gebogenen Widderhorn gefertigt und mit einem Mundstück sowie einer Kappe versehen, mit der die große Hoffnung am breiteren Ende verschlossen werden kann. Aufgrund der ihm innewohnenden Magie ist der Schifas trotz seines hohen Alters in einem hervorragenden Zustand und klingt himmlisch, wenn er gespielt wird. Sein durchdringendes Timbre hält Zuhörende in seinem Bann und begeistert. Doch wer das Schifas auf eine bestimmte Weise spielt und eine eigensinnige Melodie erzeugt, der erlebt etwas besonderes, Talmatna erhebt sich aus der Öffnung und ihr Kopf materialisiert sich. Harun nutzte die Möglichkeit mit dem Samawi zu kommunizieren weidlich aus und baute eine enge Bindung zu Talmatna auf. Er erinnerte sie an alte Tage und sie inspirierte ihn, an sich und seine Mission zu glauben. Insgeheim sah sie in ihm auch ein Werkzeug, wieder mehr Einfluss zu erlangen und wollte ihn nach Westen locken, an ihr altes Machtzentrum in den Schillerhügeln. Sie redete Harun ein, dass er nach Hadiajmar reisen müsse, um die alten Tontafeln zu bergen. Sie würden Glaubenssätze offenbaren, die seine Predigten überzeugender wirken lassen würden.



Nach vielen Abenden die Harun mit dem Geist des Samawi diskutierte, war er überzeugt, nach Hadiajmar zu ziehen und die Tontafeln zu bergen. Wenige Monate später hatte er mit Freunden und Vertrauten eine Reisegruppe zusammengestellt, die ihn auf seinem Weg in den Westen begleiten wollte. In Madinat verschwand der Schifas spurlos. Harun war nahezu untröstlich. Ihm war nicht klar, dass der Schifas von seinen Freunden Raschid und Felipe gegen Munas (Haruns Freundin) Freiheit eingetauscht wurde. Zumindest gelang es Muna ihn über den Verlust hinwegzutrösten und er war auch ohne den Schifas überzeugt, die Reise bewältigen zu können.

Im Verlauf der Reise schnitze er sich aus einem Stück Holz einen stilisierten Lammkopf, der den des Samawi repräsentierte. Wenn er zu Talmatna betete und sie anrief, dann hielt er stets den hölzernen Kopf in Händen.

Talmatna - eine Samawi

Dieser Samawi (Götterbote im Gefolge Ormuts) wurde einst als Gottheit von den Einheimischen der Schillerhügel verehrt. Lange bevor die aranische Mission den Glauben an die Zweiheit nach Elhaddar brachte. Talmatna galt den Menschen der Schillerhügel als friedfertige Gottheit und um sie rankte sich ein Fruchtbarkeitskult. Talmatna, die den Gläubigen in der Regel als Lamm erschien, spendete Feuchtigkeit, lauschte ihnen verständnisvoll, wenn sie ihre Sorgen vor ihr ausbreiteten und unterstütze Frauen bei der Geburt. Hin und wieder gab Talmatna auch einen Rat und bewahrte die Menschen so vor einer Dummheit. Diese Ratschläge wurden vor langer Zeit auf Tontafeln festgehalten, die heute in einem fast vergessenen Heiligtum Talmatnas (im Ort Hadiajmar) verborgen liegen. Als Samawi in Ormuts Gefolge hat sich Talmatnas Rolle stärker auf den Aspekt der weisen Ratgeberin zugespitzt. Sie wird vor allem bei wichtigen Entscheidungen, Prüfungen des Willens oder zur Beseitigung von Hindernissen angerufen. In seltenen Fällen, so berichten es die Legenden, erscheint sie höchstpersönlich, manchmal in menschlicher Gestalt, um Hilfe zu leisten und ein Problem zu lösen.

