

# Rachengold

## Ein (überarbeitetes) Splittermond-Abenteuer von Damian Windau

Mit Dank an: Aşkın-Hayat Doğan, Stefan Unteregger, Simone, Cerren Dark und Katharsis

**Stichworte zum Abenteuer:** Verschollene Dokumente, Tauchen in der Kristallsee, das große Fischerfest, ein verräterischer Vetter und Echsen-Medizin.

**Spielorte:** Tiakabir, Kristallsee, Bilhantir

**Zeit:** 991 LZ

**Charaktere:** 4-5 Splitterträger

**Erfahrung:** 1. Heldengrad

**Schwierigkeit:** Spieler & Meister: mittel

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

Das Abenteuer **Rachengold** führt die Splitterträger in das farukanische Shahirat Pashtar, genauer gesagt in die Küstenstadt Tiakabir, wo sie sich im Auftrag eines einflussreichen Händlers auf die verzweifelte Suche nach einigen Dokumenten machen, die sie in bisher unerforschte Gewässer führen.

## Was bisher geschah

Vor ungefähr 32 Jahren erblickte der Sohn eines erfolgreichen farukanischen Gewürzhändlers, *Madjush Saatfein*, und einer mertalischen Diplomatin aus Aylantha, *Hedera Jelantos*, das Licht der Welt. Doch ihre Verbindung zerbrach, als der Gewürzhändler sich dem Druck seiner Eltern beugen und die Tochter einer einflussreichen Händlerdynastie heiraten musste. Sie beschlossen, den gemeinsamen Sohn bei einem Freund der Familie und Händler-Kollegen aufwachsen zu lassen, *Atosh Gutfrucht*, dessen lang gehegter Kinderwunsch sich nun erfüllte. Als Einzelkind und noch dazu eines mit wohlhabenden Eltern, verbrachte sein Adoptivsohn *Baihlo Pflaumengut* eine behütete Kindheit, bereiste alle Shahirate Farukans und später auch noch viele andere Orte. Natürlich erkundete sein echter Vater sich regelmäßig über seinen Sohn und blieb mit seinem Ziehvater Atosh in regem Kontakt. Im Laufe der Jahre wuchs dieser zu einem jungen Mann heran, der immer wieder sein großes Geschick im Verkauf und seinen besonderen Spürsinn für gute Gelegenheiten unter Beweis stellte. Niemand zweifelte daran, dass er einst das Familienunternehmen übernehmen würde, was dann auch geschah. Dabei profitierte Baihlo aber auch vom Kontakt zu Madjush Saatfein, den er als alten Freund der Familie kennt, und der mit ihm gleich nach dem Tod Atoshs auf dessen Bitte (denn Atosh spürte den Tod bereits vorher kommen) hin einige lukrative Handelsverträge abschloss (daher erfuhr Madjush auch von Baihlos misslicher Lage, ein erklärender Brief war der letzten Lieferung Baihlos beigelegt). Manche Familienmitglieder hielten sich jedoch für bessere Kandidaten für das Erbe Atoshs. Aber leider waren ihnen die Hände gebunden, denn die farukanische Tradition der *Blutjahre* besagt, dass einem nachfolgenden Erben drei Jahre Zeit gegeben werden, um sich zu beweisen und zu trauern, denn aus drei Wunden blutete Nigali einst das Wasser der Meere. In dieser Zeit genießt der Nachfolger eine traditionelle, eingeschränkte Immunität gegenüber rechtlicher Ansprüche an seine Ehre. Für Baihlo liegt der Tod seines Zieh-Vaters und der Beginn der *Blutjahre* nun drei Jahre und einen Monat zurück. Grund genug für seinen Vetter *Sebud der Dröge*, die Übernahme von Baihlos gewinnträchtigem Delikatessenhandel zu planen. Es gelang ihm, mehrere Familienmitglieder, die

alle gern etwas vom Kuchen abhaben wollen, in eine Intrige einzuspannen, die in einer Klage gegen Baihlo wegen Erbschleicherei resultierte. Sebud spielte dabei Baihlos Naivität und fehlende Umsicht in die Hand. Baihlo weiß ebenso wie der Rest der Familie, dass Atosh nicht sein richtiger Vater war, doch weil seine Eltern verstorben sind, ist das Legitimationsschreiben seines Zieh-Vaters das einzige, was ihn von einem Leben als Ausgestoßener bewahrt. Das ideale Ziel für Sebuds Intrige – schließlich brennt altes Papier noch besser. Zu Baihlos Glück, was aber weder er noch Sebud wissen, ist, dass sein Vater Atosh nicht nur ein Legitimationsschreiben erstellte, sondern derer zwei: Eines behielt er, das andere wurde Baihlos Mutter zur Sicherung übergeben und von ihr wie ein Augapfel gehütet. Während es Sebud gelang, das Schreiben in Baihlos Büro durch den Brand zu zerstören, liegt das zweite Schreiben außerhalb der Reichweite der beiden im Hort einer Seeschlange. Seine letzte Hoffnung stellen nun die Splitterträger dar, die die Sache richten sollen.

## Was noch geschehen wird

Für die Charaktere beginnt das Abenteuer in Tiakabir, wo sie von Baihlo Pflaumengut angeworben werden, um sein Erbe zu sichern. Gleichzeitig will Sebud, der einen Spion bei Baihlo eingeschleust hat – niemand geringerer als dessen Sekretär *Muntab al Sali* –, dies unbedingt verhindern, lässt die Charaktere auf Schritt und Tritt verfolgen und wird nicht lange zögern, um etwaige Fortschritte zunichte zu machen.

Mittels Baihlos Informationen kommen die Splitterträger in der Bibliothek von Tiakabir sowie bei dessen Bewohnern schnell auf die Spur eines alten Handelsschiffs, das vor vielen Jahren auf dem Weg von Aylantha nach Tiakabir kurz vor der farukanischen Küste sank. Nachdem weitere Nachforschungen die ungefähren Koordinaten des Wracks zutage gefördert haben, werden sie, während Sebuds Mittelsmänner ihnen stetig versuchen, das Leben schwer zu machen, nach einem kurzen Tauchgang am Grunde der Kristallsee fündig. Sie müssen jedoch feststellen, dass das Wrack bereits vollständig geplündert worden ist. Allerdings finden sie Hinweise darauf, dass hier keine Menschen am Werk waren und können einer Spur aus Beutestücken folgen. Dort gelangen die Abenteuerer dann auf die Spur eines uralten Wesens, das in der Kristallsee sein Unwesen treibt. Sie stehen nun vor der Wahl, sich dem Untier im Kampf zu stellen oder einen friedlichen Weg einzuschlagen. Anschließend und alternativ steht es den Charakteren frei, die beiden Farukanis, die das Legitimationsschreiben als Zeugen unterschrieben haben, aufzuspüren und zu einer Aussage zu bewegen.

## Die Charaktere

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

## Hinein ins Abenteuer

### Anwerbung

Beginnen kann **Rachengold** in einer beliebigen Stadt in und um die Kristallsee. In diesem Fall wirbt der bekannte pashtarische Händler Madjush Saatfein in einem Aushang Abenteuerer an, die sich für ihn um einen Freund in Tiakabir kümmern – um Baihlo, seinen geheimen Sohn. Wenn sie annehmen, sorgt er für eine angenehme und kostenlose Reise dorthin. Wenn die Abenteuerer sich schon einen gewissen Ruf erarbeitet haben oder sogar schon in Tiakabir gewesen sind, kann Baihlo

die Glücksritter auch direkt anwerben – oder sie von einigen Dienern suchen lassen und zu einer 'Schatzsuche' einladen.

## Auf zum Händler

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

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

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

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

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

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

Im Gespräch mit Baihlo wird den Charakteren schnell klar, dass 'Schatzsuche' vielleicht nicht das richtige Wort für das ist, um was er sie bitten möchte. Er erklärt ihnen seine missliche Lage in allen Einzelheiten – schließlich scheint ohnehin ganz Farukan darüber informiert zu sein – und bittet die Splitterträger eindringlich um ihre Mithilfe. Als materielle Belohnung verspricht er den Abenteurern bei Lösung des Problems die beträchtliche Menge von (insgesamt) 60 Lunaren, zusätzlich zu der ideellen Belohnung, eine gemeine Intrige abgewehrt zu haben. Er weist sie jedoch auch in aller Deutlichkeit darauf hin, dass sein Vetter Sebud alles daran setzen wird, den Erfolg der Mission zu verhindern. Sollten sie so abgebrüht sein und vorschlagen, direkt die Wurzel des Problems anzugehen und den Vetter aus dem Weg zu räumen wird Baihlo sich geschockt zeigen und betonen, dass er keine gewaltsame Lösung wünscht. Lieber würde er nach Baghatir gehen als das Blut eines Familienmitglieds zu vergießen.

Folgende Informationen erhalten die Charaktere von Baihlo:

(\*) Das Legitimationsschreiben seines Vaters ist bei einem unglücklichen Brand leider zerstört worden, kurz bevor sein Vetter Sebud die Legitimation seines Erbes anfocht.

(\*) Zwar hat er seine leiblichen Eltern nie kennengelernt, doch weiß er, dass sein Ziehvater und seine leibliche Mutter in Briefkontakt standen und dass sie eine meralische Diplomatin aus Aylantha war. Solche Briefe könnten Hinweise enthalten, die in einem Verfahren als Indizien praktisch wären (er ist wirklich sehr verzweifelt).

(\*) Ein alter Freund seines Zieh-Vaters, des örtlichen Hafenmeisters *Shabid el-Nesrid*, weiß mehr über seinen Ziehvater als sonst irgendjemand. Leider versteht Baihlo sich mit dem Vargen überhaupt nicht, weswegen er es bisher vermied, ihn selbst anzusprechen.

(\*) Er betont jedoch auch, dass er so viele Beweismittel wie möglich braucht, um die Klage abzuwehren und weist sie auf den knappen Zeitplan hin – er selbst ist wegen seiner Geschäfte leider unabkömmlich. Aus diesem Grund soll von nun an auch sein albischer Sekretär *Muntab al-Sali* für sie der Ansprechpartner in dieser Angelegenheit sein.

## Kapitel I – Nachforschungen

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

### Der beste Freund

Der Varg Shabid el-Nesrid ist dank der Beschreibung Baihlos sehr leicht zu finden. Es handelt sich bei ihm um den amtierenden Hafenmeister Tiakabirs. Obwohl er als solcher natürlich ein viel beschäftigter Mann ist, nimmt er sich in seinen Räumlichkeiten in der Hafenkommantur normalerweise gerne ein paar Minuten Zeit für Freunde seines besten Freundes. Falls die Charaktere sich mit diesem Gespräch jedoch Zeit lassen (zum Beispiel weil sie erst nach Hinweisen auf verlorengegangene Briefe suchen), wird Sebud versucht haben, Shabid zu bestechen, unter Druck zu setzen oder ihn gar durch die Mangel nehmen zu lassen, um ihn daran zu hindern, den Abenteurern irgendetwas zu erzählen. In diesem Fall wird Shabid deutlich weniger hilfsbereit sein und muss durch gutes Zureden oder andere Überzeugungsmittel erst dazu gebracht werden – zum Beispiel durch eine Probe auf **Redegewandtheit** gegen eine Schwierigkeit von 18 (seinem Geistigen Widerstand), modifiziert um +2, wenn sie erwähnen, dass sie Freunde von Atosh sind. Wenn es den Charakteren gelungen ist, das Eis zu brechen, entwickelt der große und hünenhafte, aber absolut friedfertige Shabid sich zu einer wahren Plaudertasche. Gerne erzählt er ihnen von Atosh stolzem Gesicht, als er die Legitimation seines Ziehsohns schließlich offiziell machte. Schließlich können sie von ihm jedoch folgende Informationen erlangen:

(\*) Das Legitimationsschreiben des Zieh-Vaters wurde damals von ihm in doppelter Ausführung ausgestellt, eines für Atosh selbst und eines – zur Sicherheit – für Hedera. Angeblich hütete sie es wie ihren Augapfel.

(\*) Hedera starb jedoch bei einem Schiffsunglück, als sie gerade auf diplomatischer Mission auf dem Weg nach Pash Anar war. Vermutlich hatte sie das Schreiben dabei.

(\*) Auf Atoshs Legitimationsschreiben finden sich auch die Unterschriften zweier Zeugen: Zum einen die der selenischen Hebamme, die Baihlo auf die Welt gebracht hat, *Daria Dirgast*, sowie die eines damaligen städtischen Beamten *Ziavash Rüpel*.

## Die Bibliothek

Die Splitterträger könnten auf die Idee kommen – sowohl mit als auch ohne die Auskunft von Shabid – die örtliche Bibliothek aufzusuchen, um dort zum Beispiel nach Schiffsrouten von Aylantha nach Tiakabir zu suchen, oder gar direkt nach Schiffen, die im fraglichen Zeitraum gefahren sind. Auch hier gilt: Falls die Abenteurer sich mit dem Bibliotheksbesuch Zeit lassen, kann Sebud (der unmittelbar nach der Anwerbung von Muntab informiert wurde) hier Vorkehrungen getroffen haben, zum Beispiel kann er die entsprechenden Bücher unzugänglich gemacht oder den zuständigen Bibliothekar bestochen haben, damit er sie versteckt. Er wird aber wohl nicht so weit gehen, die Bücher zu entwenden oder gar zu beschädigen, denn zu diesem Zeitpunkt geht es ihm noch darum, die Charaktere zu entmutigen und einzuschüchtern. Ansonsten können die entsprechenden Splitterträgern eine erweiterte **Geschichte und Mythen**-Probe gegen 20 (2 Stunden, 4 FP) ablegen. Bedenken Sie, dass die Schwierigkeit auch höher sein kann, wenn Sebud Zeit hatte, Vorkehrungen zu treffen und dass Abenteurer mit der Meisterschaft (I) *Büchernarr* den benötigten Zeitraum halbieren. Bei Erfolg können die Abenteurer Folgendes erfahren:

(\*) Im fraglichen Zeitraum gab es mehrere Schiffe, die die Route von Aylantha nach Tiakabir nahmen und Briefe transportieren, aber nur auf einem Schiff wurden Briefe mit dem diplomatischen Siegel des Mertalischen Städtebundes transportiert, auf der *Ay'san*, der „Pfaufenfeder“ (laut Archibald von Meernässers *Großem Schiffsverzeichnisverzeichnis*). Diese Kogge hat die diplomatische Post zwischen Mertalia und Pashtar transportiert, natürlich in speziell wasserdicht versiegelten Kisten.

(\*) Das Schiff sank jedoch, bevor es Tiakabir erreichen konnte – alle dreiundzwanzig Besatzungsmitglieder kamen dabei ums Leben. In *Die größten Schiffsunglücke unserer Zeit* ist nachzulesen, dass das Schiff wegen der vielen Klippen nahe der Quaflaban-Berge bisher nicht gehoben werden konnte. Bei 2 oder mehr Erfolgsgraden stoßen die Abenteurer auch auf das Gerücht, dass seltsamerweise bisher nirgendwo Teile der Ladung aufgetaucht sind – dabei bietet sich die küstennahe Position für Plünderer geradezu an.

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

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



Falls Ihre Spieler Spaß daran haben und nach weiteren Buchtiteln fragen, folgt eine kleine Auswahl weiterer Titel: *Allumfassendes Lexikon der Nautik: Von A wie Ahoi! bis Z wie Zottsegel* (Assiar Dämmererschreck), *Eine kurze Geschichte des Meeres* (Sherabi Horbrand), *Feenflügel und Schimmerstaub – Eine etymologische Untersuchung der uns bekannten Feenwesen* (Raspatan Meiler), *Betrachtungen über den altehrwürdigen Drachlingskult aus Sicht dreier wissenschaftlicher Paradigmen in zwölf Bänden* (Asmus Jalander), *Culinaria Dracis – Was aßen die Drachlinge?* (Sigmund von der Hohenweide), *Mythische Kreaturen der Kristallsee* (Pipp Worgel).

## Zwischenspiel

Was auch immer die Charaktere zuerst machen – zwischen dem Besuch bei Shabid und dem Durchstöbern der Bücher treten die Handlanger Sebuds das erste Mal auf den Plan – tarnen Sie ihr Auftreten am besten als gewöhnliche Straßenräuber, die Stadtfremde überfallen und ausnehmen wollen (wenn die Abenteurer sich aufteilen und beide Handlungsstränge gleichzeitig verfolgen, können die Räuber auftauchen, nachdem sie wieder zusammengefunden haben):

4-5 Räuber (*Splittermond: Die Regeln*, S. 276)

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

Waffen	Wert	Schaden	WGS	Reichw.	INI	Merkmale
--------	------	---------	-----	---------	-----	----------

Körper	8	1W6	5 Ticks	-	7-1W6	Stumpf
Streitkolben	9	1W6+5	9 Ticks	-	7-1W6	-

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

## Kapitel II - Auf nassen Spuren

Der Umstand, dass die Ay'san noch immer unberührt auf dem Grund der Kristallsee zu ruhen scheint, legt die Vermutung nahe, dass der gesuchte Brief sich noch, sicher in einer versiegelten Kiste untergebracht, im Laderaum des Schiffes befindet. Wenn die Spieler auf diesen Gedanken nicht kommen, weil sie nicht der Meinung sind, dass Papier in einem versunkenen Schiff so lange überleben könnte, weisen Sie sie ruhig dezent darauf hin, dass die Ay'san ein auf diplomatischen Verkehr spezialisiertes Schiff war, das entsprechende Vorkehrungen getroffen haben wird. Die Splitterträger könnten nun also den Plan fassen, das Schiffswrack zu durchsuchen. Alternativ (oder parallel) können die Charaktere versuchen, einen der Zeugen oder gar beide ausfindig zu machen. In welcher Reihenfolge sie diese Spuren verfolgen, ist völlig ihnen überlassen. Für Sie als Spielleiter ist jetzt aber der geeignete Zeitpunkt, die Spieler spüren zu lassen, dass sie verfolgt werden. Verdächtige Gestalten, die sie aus dem Halbschatten heraus beobachten, „Unglücke“, die ihnen nicht ganz zufällig zustoßen und missmutige Blicke von Fremden vermitteln genau das richtige Gefühl – denken Sie aber daran, es damit nicht zu übertreiben, um die Charaktere (bzw. die Spieler) nicht paranoid werden zu lassen. Nachdem die Abenteurer erwartungsgemäß Sebuds Schergen niedergerungen haben, wird diesem auch klar, dass er schwerere Geschütze auffahren muss.

### Ein nasses Grab

Die in *Bedeutende Schiffswracks und ihre Positionen* verzeichnete Stelle ist aufgrund der Klippen nicht gut schiffbar. Die Charaktere sollten also ein Fischerboot (nebst dazugehörigem Fischer) chartern, was sie 15 Telar pro Person kostet (ab Vermögen 1 sollten Sie die Kosten unter „Lebensstil“ verrechnen) und in einer Reisedauer von gut 12 Stunden resultiert. Wenn sie nur ein Boot mieten wollen, etwa weil sie lieber keine Zeugen haben wollen, kostet sie das nur 10 Telar pro Person – dafür müssen die Abenteurer eine erweiterte **Seefahrt**-Probe gegen 20 (6 Stunden, 4 FP) ablegen. Alternativ können die Splitterträger auch ein größeres (und schnelleres) Schiff chartern, das sie in der Nähe mit einem Beiboot zu Wasser lässt, allerdings zu einem erheblich höheren Preis (50 Telar pro Person und mehr), dafür kann es die entsprechende Stelle in sechs Stunden erreichen. Als dritte und kostengünstigste Möglichkeit können sich die Charaktere auch auf dem Landweg an den Quaflaban-Bergen vorbei zur Küste begeben und in einem der Dörfer ein Fischerboot chartern – dies würde sie jedoch je nach Transportmittel eine Woche (zu Fuß) oder drei Tage (zu Pferd) kosten – dafür benötigen sie in diesem Fall von der Küste zum Wrack nur noch zwei Stunden. Wenn die Abenteurer vor Ort sind, präsentiert sich ihnen, wie schon angekündigt, die zerklüftete Rifflandschaft West-Pashtars. Nun heißt es: Hinab ins kühle Nass!

### Tauchgang

Um zum Wrack der Ay'san hinab zu tauchen, muss den Splitterträger eine erweiterte **Schwimmen**-Probe gegen 18 (Dauer einer Bewegung, 3 FP) gelingen. Bitte beachten Sie, dass ein Held nur

maximal so häufig würfeln darf wie die Summe der beiden betroffenen Attribute (in diesem Fall: Konstitution + Stärke) – wenn der Held bis dahin nicht die nötigen Fortschrittspunkte gesammelt hat, beginnt er zu ersticken. Beachten Sie ferner, dass der Grad 3-Zauber *Wasseratmung* (Regelwerk, S. 251) dies verhindert. Bei Abenteurern mit schwerer (Aus-)rüstung sollten Sie die Probe zusätzlich nach eigenem Gutdünken modifizieren.

Wenn es einem oder mehreren Charakteren gelingt, zum Wrack hinab zu tauchen, offenbart sich ihnen eine erstaunlich unversehrte Kogge etwas größerer Bauart. Sie hat in einer Tiefe von etwa sieben bis acht Metern auf einem Riff aufgesetzt und das riesige klaffende Loch in der Unterseite ist zugleich die einzige große Beschädigung des Schiffes als auch ganz eindeutig der Grund des Sinkens. An dieser Stelle sollten Sie von den hinab getauchten Splitterträger zwei einfache **Wahrnehmung**-Probe verlangen – eine gegen 15 und eine gegen 20. Als Alternative zur ersten Wahrnehmungsprobe kann auch eine **Naturkunde**-Probe gegen 15 gewürfelt werden.

#### *Splitterträger ohne Schwimmen-Fertigkeit*

Schwimmen ist nicht jedermanns Sache und Tauchen erst Recht nicht. Wenn abzusehen ist, dass einer oder mehrere Charaktere die Probe nicht schaffen werden, können Sie dem zum Beispiel dadurch entgegen wirken, dass der Fischer, der sie überbringt (oder ein Fischer an der Küste, von wo aus sie zum Wrack fahren) einige *Wasseratmungs*-Tränke verkauft, oder für einen kleinen Gefallen überlässt (etwa ein Mitbringsel vom Wrack, falls sie davon erzählen). Wenn sie sich an Muntab wenden, könnte der sie natürlich auch mit etwas ganz anderem versorgen ...

#### *Wahrnehmung/Naturkunde (15)*

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

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

#### *Wahrnehmung (20)*

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

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

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





## Kapitel III – Rachengold

### In der Höhle des Löwen

Wenn die Abenteurer beschließen, der Spur auf dem Meeresgrund zu folgen, gelangen sie sehr bald zu einer Felswand, an der die Spur unvermittelt endet. Mittels einer einfachen **Wahrnehmung**-Probe gegen 15 können sie den Zugang in einer riesige Kaverne entdecken:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

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

Das weitere Vorgehen der Spieler wird einen nicht geringen Einfluss darauf haben, ob sie am Ende Erfolg haben. Sollten die Spieler dazu tendieren, die Wasserschlange anzugreifen, betonen Sie als Spielleiter ruhig noch einmal die riesigen Ausmaße des Tiers und schenken Sie dabei vor allem den messerscharfen Klauen und Zähnen mehr Beachtung als notwendig. Die Wasserschlange ist für eine Gruppe des Heldengrads I ein nicht zu bezwingender Gegner und dies sollten Sie den Spielern in aller Deutlichkeit klar zu machen versuchen. Falls die Spieler sich nicht davon abbringen lassen wollen, spielen sie die Wasserschlange in voller Konsequenz aus – was sehr wahrscheinlich den Tod sämtlicher Splitterträger zur Folge hat: Nicht nur, dass die Schlange diese Höhle so gut kennt wie

niemand sonst, die Abenteurer müssen sich ihr sehr wahrscheinlich sogar schwimmend stellen, es sei denn, sie schaffen es bis zum Schatz des Drachens, aber selbst da verbessern sich ihre Chancen nicht merklich (auf rutschigen Münzen zu kämpfen wird sicherlich massive Einbußen mit sich bringen). Dazu kommt, dass einige Charaktere vor diesem Tauchgang auf die Idee gekommen sein könnten, sich von allzu schwerer Ausrüstung (wie Rüstung oder sperrigen Zweihandwaffen) zu trennen, womit sie auf etwaige Zweitwaffen zurückgreifen müssten. Kurz gesagt: Tun Sie Ihr Möglichstes, um die Spieler davon abzuhalten.

### *Wasserschlangen*

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

### *Wasserschlange:*

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

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

**Typus:** Monster, Niederer Drache | **Monstergrad:** 4+/4 | **Fertigkeiten:** Schwimmen 19, Athletik 22, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 15, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 25 | **Meisterschaften:** Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 20], Vorstürmen); Heimlichkeit (I: Überraschungsangriff I), Zähigkeit (III: Schmerz widerstand II) | **Merkmale:** Gift (Blut 3 / Bewusstlos / 5 Minuten), Kälteresistenz 3, Koloss 2 (Biss, Klaue), Resistenz gegen Wasserschaden 3, Schmerzresistenz, Unterwasserwesen, Verwundbarkeit gegen Feuerschaden | **Beute:** Gift (15 Lunare, *Alchemie* gg. 30), Schuppen (80 Lunare; *Jagdkunst* gg. 30)



## Verhandlungen

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

## Rückkehr an Land

Der nächste Schritt der Charaktere wird sie vermutlich zurück nach Tiakabir führen. Wie genau die Charaktere dieses Problem lösen wollen, liegt – erneut – völlig bei ihnen. Eine einfache Alchemie-Probe gegen 15 oder eine kurze (und natürlich entgeltliche) Nachfrage bei einem beliebigen Alchemisten wird zweifellos einige brauchbare Antworten zutage fördern. Im Prinzip sind Sie als Spielleiter hier völlig frei, welche Lösung Sie akzeptieren – denkbar ist Vieles, vom simplen Heiltrank (mindestens Qualität 3 und in drachen-gerechter Größe) bis hin zu speziellen übergroßen Lutschpastillen vom experimentierfreudigen Alchemisten nebenan. Die Kostenfrage können sie an dieser Stelle, wie immer, getrost an Muntab übergeben (er versucht zwar, ihren Fortschritt zu vereiteln, kann aber natürlich nicht so offensichtlich quer treiben dass er eine Zahlung verweigern

würde).

## Rückkehr zur Schlange

Wenn sie zur Höhle zurückgekehrt sind (wenn abzusehen ist, dass einzelne Charaktere das Tauchen nicht schaffen, kann die Schlange sie auch als Unterpfang da lassen und sich zum Beispiel Neuigkeiten von ihnen erzählen lassen, ggf. im Tausch gegen Kostbarkeiten aus seinem Schatz; Sie können die erweiterten **Schwimmen**-Proben aber auch einfach unter den Tisch fallen lassen) können sie der Wasserschlange die Medizin verabreichen und bekommen von dieser ohne zu Murren einen Teil des enormen Schatzes, den sie sich aussuchen dürfen. Lassen Sie die Spieler eine erweiterte **Wahrnehmung**-Probe gegen 20 (10 Minuten, 5 FP) würfeln, um zwischen all dem Gold, den Juwelen, den Schatzkisten und Plunder die sorgfältig versiegelte Kiste mit dem meralischen Diplomatensiegel finden zu lassen. Was die restliche Belohnung des Drachen angeht haben Sie hier als Spielleiter die perfekte Gelegenheit, sich auszutoben – ein Drachenhort ist praktisch prädestiniert dafür, magische Artefakte aus längst vergangenen Zeitaltern zu beherbergen.

## Kapitel IV – Zeitzeugen

Ob den Abenteurern die Legitimationsurkunde reicht, oder ob sie auch noch die Zeugen finden und zu einer Aussage bringen wollen (oder ob sie das Schreiben vielleicht links liegen lassen und nur die Zeugen aufzutreiben versuchen), liegt völlig an ihnen. Den Prozess werden sie sowohl mit dem Schreiben als auch mit den beiden Zeugen gewinnen (und wenn sie allen Spuren nachgegangen sind und beides besorgt haben, sowieso). Falls die Splitterträger also beabsichtigen, die Hebamme und den städtischen Beamten durch Herumfragen zu finden, sind zwei **Straßenkunde**-Proben (gegen 15 bei der Hebamme und gegen 20 beim Beamten) fällig (ansonsten ignorieren Sie die beiden folgenden Kapitel). Wenn die Spieler raffinierter vorgehen, etwa indem sie die örtlichen Magistrate nach dem Beamten fragen, können andere Proben adäquater sein, zum Beispiel eine einfache Probe auf **Redegewandtheit** gegen den Geistigen Widerstand des Befragten. In jedem Fall können die Charaktere folgende Erkenntnisse gewinnen:

*Ziavash Rüpel (Beamter)* hat lange Zeit in der Stadtverwaltung von Tiakabir gearbeitet, wurde vor ungefähr zwei Jahren jedoch pensioniert und lebt nun in seinem Heimatdorf, *Bilhantir*, südlich der Quaflaban-Berge.

*Daria Dirgast (Hebamme)* lebt und arbeitet noch immer im örtlichen *Spital der Helfenden Hand*, auch wenn ihre Arbeit sich inzwischen eher auf die Unterweisung junger Novizen und Novizinnen konzentriert.

## Im Spital zur Helfenden Hand

Die Abenteurer können sich hier ohne Probleme zur siebzig Jahre alten Daria durchfragen. Sie unterrichtet gerade eine Gruppe junger Hebammen und lässt um ein wenig Geduld bitten. Den Charakteren fällt vermutlich auf, dass man sie nicht aus den Augen lässt, während sie warten. Wenn sie in dieser Hinsicht Nachforschungen anstellen, teilt man ihnen mit, dass es einen Einbruch in die Gemächer der alten Dame gegeben hat. Man hätte dort alles verwüstet vorgefunden, seitdem sei sie in einem anderen Quartier untergekommen. Die Spieler werden hier vermutlich erste Rückschlüsse ziehen und eventuell auch den vorherigen Überfall nicht mehr als bloßen Zufall abtun – ganz offensichtlich ist ihnen und ihrer Spur jemand auf der Fährte. Natürlich hat Sebud den Einbruch veranlasst, um die alte Dame einzuschüchtern, oder gar dafür zu sorgen, dass sie als Zeugin nicht mehr auftreten kann.

Nachdem die Splitterträger jedoch geduldig gewartet haben, erlaubt man ihnen dann, Daria im Unterrichtsraum zu besuchen. Sie stellt sich als ziemlich alte Frau heraus, deren Zähne ebenso



dem Dachboden oder in der Scheune. Wenn sie an den Feierlichkeiten teilnehmen, könnte Folgendes passieren:

(\*) Wenn einer der Charaktere (wenn mit Archetypen gespielt wird, zum Beispiel Cederion) besonders charismatisch und/oder attraktiv ist, könnte die frisch gekürte Fischkönigin, eine junge Frau namens *Bhadi*, diesen als ihren Gemahl auswählen. Traditionell werden dem Brautpaar einige exotische Muscheln zum Verzehr gereicht – nicht wenige von ihnen weisen eine aphrodisierende Wirkung auf. Nicht umsonst bekommt die Fischkönigin für das Fest ein eigenes Zelt etwas abseits des Festes.

(\*) Einer der jungen Männer könnte, vom Alkoholkonsum beschwingt, eine Herausforderung gegen einen der Splitterträger ausstoßen. Traditionell ist das Fischerfest aber ein Fest des Friedens, weshalb hier nur bis aufs erste Blut gekämpft werden sollte.

(\*) Falls sich einer der Abenteurer als ein Priester herausstellt, wird er von den neugierigen Dorfbewohnern wohl oder übel stundenlang mit Fragen gelöchert, insbesondere, wenn er eine Wassergottheit verehrt – auch solche aus fremden Kulturkreisen.

### Der nächste Morgen

Am nächsten Morgen können die Charaktere sich endlich mit Ziavash treffen. Dabei handelt es sich um einen Mann farukanischer Abstammung, der sicher schon die Schwelle von achtzig Jahren überschritten hat. Er trägt einfache, warme Wollkleidung und ist fast blind, empfängt die Splitterträger aber in seiner kleinen Hütte. Die Charaktere merken schnell, dass Ziavash nicht besonders gesprächig ist – er tendiert dazu, eher den anderen zuzuhören als selbst etwas zu sagen. Wenn die Abenteurer jedoch das Gespräch auf Madjush und Hedera lenken, wird der Alte sich nach einigem Grübeln an sie erinnern und sie als zauberhaftes Pärchen beschreiben. Im Gespräch mit ihm wird er ihnen zum einen bestätigen, dass er für den Sohn später einer Legitimationsurkunde unterschrieben hat, zum anderen werden die Charaktere seinen latenten Hass auf Vargen mitbekommen. Wollen die Abenteurer ihn davon überzeugen, vor Gericht auszusagen, werden sie eine gehörige Portion Überredungskunst beweisen müssen (**Redegewandtheit** gegen 20), modifiziert um ihr Auftreten (sowie um weitere -2, falls ein Varg in der Gruppe ist). Sollten sie ihn davon überzeugen können, werden sie ein wenig einfallsreich werden müssen, denn ganz so leicht lässt der alte, blinde Mann sich nicht nach Tiakabir bringen, jedenfalls nicht auf einem Pferd über drei Tage hinweg. Eine Kutsche oder ähnliches muss her.

### Eine unangenehme Überraschung

Falls Sie das Gefühl haben, dass die Charaktere etwas Motivation brauchen, oder dass der letzte Kampf schon zu lang her ist, können sie hier noch einmal Schergen von Sebud auftreten lassen, wiederum als Gauner und Wegelagerer getarnt. Dieses Mal können Sie die Herausforderung aber etwas hochschrauben und zusätzlich zu den *4 Räubern* von oben noch einen Söldner antreten lassen. Genug Möglichkeiten, die entsprechenden Nachforschungen einzuholen (und bestimmt bessere Verbindungen zu den örtlichen Magistraten), wird Muntab auf jeden Fall haben.

*1 Söldner (Splittermond: Die Regeln, S. 280)*

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

Waffen	Wert	Schaden	WGS	Reichw.	INI	Merkmale
Körper	13	1W6	8 Ticks	-	7-1W6	Stumpf

Leichte Armbrust	16	2W6+6	10 Ticks	25m	7-1W6	Durchdringung 4, Zweihändig
Streithammer	18	2W6+3	14 Ticks	-	7-1W6	Scharf 2, Vielseitig

**Typus:** Humanoid | **Monstergrad:** 2/1 | **Fertigkeiten:** Akrobatik 6, Athletik 9, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 6, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 14, Stärkungsmagie 13 | **Zauber:** Stärkung 0: Ausdauer stärken; I: Gehör stärken; II: Lebenskraft stärken | **Meisterschaften:** Hieb Waffen (I: Berseker, Vorstürmen; II: Schmetterschlag), Schusswaffen (I: Schnellschütze I), Zähigkeit (I: Starker Schildarm I\*) | **Merkmale:** Taktiker | **Beute:** Leichte Armbrust (20 Lunare), Leichte Platte (25 Lunare), Rundschild (5 Lunare), Streithammer (16 Lunare)

**Anmerkung:** Wenn der Söldner ohne Schild kämpft, verringert sich seine Verteidigung um 2 Punkte, seine Werte in allen Fertigkeiten, in die BEW eingeht, erhöhen sich um 2 Punkte. Außerdem sinkt seine WGS mit dem Streithammer und dem Körper um 1 Punkt, während die GSW um 1 Punkt steigt. Sollte er mit seinem Schild eine Aktive Abwehr durchführen (Wert 17), erhält er bei Gelingen 2 zusätzliche EG.

## Kapitel V – Ende gut, alles gut

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

*1-2 Räuber (Werte siehe Kapitel 1)*

*1 Raubritter (Splittermond: Die Regeln, S. 276)*

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

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	15	1W6	8 Ticks	6-1W6	Stumpf
Langschwert	22	1W6+4	11 Ticks	6-1W6	Scharf 2

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

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

## Der Verräter

Nachdem die Abenteurer Sebuds Schergen niedrigerungen haben, wird dieser versuchen, zu retten was noch zu retten ist und versuchen, sich mit Muntab zu treffen. Ob dieser sich darauf einlässt, oder ob er den Braten riecht, lieber untertaucht und Sebud seinem Schicksal überlässt, sei an dieser Stelle Ihnen überlassen.

*Muntab al-Sali (nur kampfrelevante Werte):*

AUS	BEW	INT	KON	MSY	STÄ	VER	WIL
3	3	3	1	2	2	4	4
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	7	5	6	9	0	12	12

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

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

## Vor Gericht

Wie schon weiter oben erwähnt, genügt es, wenn die Charaktere entweder das Legitimationsschreiben oder die beiden Zeugen besorgt haben – haben sie beides geschafft, sollen sie aber auch den entsprechenden Lohn dafür erhalten (siehe unten). Dank der Urkunde wird Sebud vor Gericht bloßgestellt, seine Ansprüche werden als ungerechtfertigt zurückgewiesen und er wird dazu verurteilt, sämtliche Pfauenfedern abzugeben sowie die gesamte Dauer der *Blutjahre* unentgeltlich für Baihlo zu arbeiten. Wenn sie einen zusätzlichen dramatischen Effekt erzielen wollen, können sie einen oder mehrere der von Sebud angeheuerten Schläger ebenfalls aussagen lassen.

## Der Mühe Lohn

Neben den versprochenen (insgesamt) 80 Lunaren, die der erleichterte Baihlo gerne bezahlt, erhalten die Splitterträger jeweils 7 Erfahrungspunkte für das erfolgreiche Bestehen des Abenteurers



und einen weiteren Erfahrungspunkt für jeden Zeugen, den sie zusätzlich zu einer Aussage gebracht haben.

## **Kapitel VI - Anhang**

### **Personenensemble**

#### **Baihlo Pflaumengut**

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

#### **Muntab al-Sali**

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

#### **Sebud der Dröge**

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

#### **Ziavash Rüpel**

Nachdem er ein gewisses Alter erreicht hatte, beschloss der ernste Beamte, sich im Dorf seiner Heimat niederzulassen. Er wirkt etwas verschlossen, ist jedoch ein herzenguter Mensch und freut sich immer, wenn andere sich für die Dokumente und Papiere interessieren, weswegen der den Abenteurern gerne hilft. Da er sich dort aber zu Hause fühlt, möchte er eigentlich nicht zurück nach Tiakabir.

#### **Daria Dirgast**

Eine eher schrullige Alte, seit jeher als Hebamme in Tiakabir und Umgebung unterwegs, ist Frau Dirgast. Schon über siebzig Jahre alt, dementsprechend mit einem eher löchrigen Gedächtnis

ausgestattet, und doch immer hilfsbereit, vor allem wenn es um „so ein reizendes Paar wie Hedera und Madjush“ geht.

### **Die Seeschlange**

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