

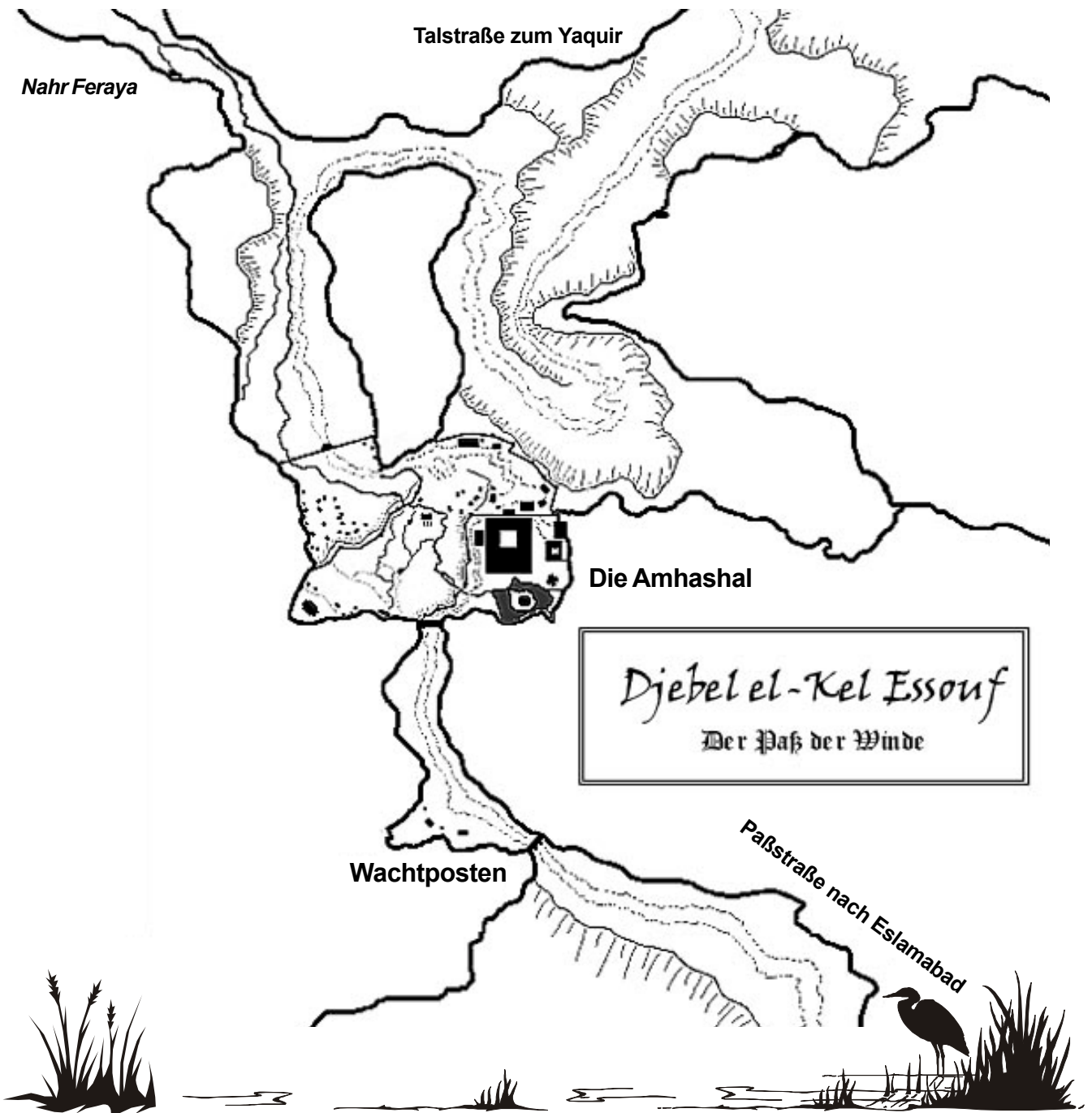


Der Meisterin, dem Spielleiter zum Nutzen:

Fercaba - Der Hüter des Passes der Winde

von Kathrin Lieb

Illustrationen: 1x Gargyl; Planzeichnungen von Kathrin Lieb





Der Palast

Die Nebengebäude

- A – Nordtor
- B – Fellachendorf
- C – Unteres Stadttor
- D – Wohnviertel
- E – Öffentliches Bad
- F – Prachtgarten
- G – Nasuleum
- H – Verwaltungsviertel
- I – Wachhaus und Verlies
- J – Garnison
- K – Stallungen
- L – Almadinbad
- M – Festkuppel
- N – Khomtor

Wichtige Persönlichkeiten in der Palastfestung von Fercaba:

Keshmal al'Harim ben Beruddin, Bey von Fercaba
Weitere Personen

Stadtherr: Bey Keshmal al'Harim ben Beruddin

Einwohner: etwa 480 (darunter gut 100 Sklaven und Unfreie; 70% der Bewohner sind Novadis, 20% Tulamiden, 10% andere)

Wappen: goldener Khunchomer über goldenem Turm auf blauem Grund

Heraldische Farben: Blau-Gelb

Garnison: 1 Lanze Askarija, 1 Lanze Spahija, 30 Palastwachen, 25 Elitekrieger der Leibgarde, 25 Bogenschützen

Tempel: Bethalle des Rastullah, Schrein der Marhibo

Handwerk & Gewerbe: durchreisende Händler, Teppichknüpfer, Töpfer, Waffenschmiede, Zureiter, Medici, Astronomen, Schriftgelehrte, Alchimisten und andere Wissenschaftler

Gasthäuser & Schenken: — (Wer dem Bey als Gast nicht willkommen ist, sollte Fercaba so schnell wie möglich wieder verlassen. Wer hingegen die Gastfreundschaft des Herrschers genießen darf, hat eine bessere Unterkunft als er es in einem der nobelsten Hotels des Reiches hätte).

Aus dem fruchtbaren Tal des altherwürdigen Yaquir steigt eine steile Straße hinauf in die Amhallassihkuppen. Vorbei an Pferdeweidern und kleineren Weingütern führt sie zu den mächtigen Bergkuppen, die je nach Tageszeit in hellem Gelb oder tiefem Rot das Licht der Sonne wiedergeben. Sobald der Wanderer in das Gebirge eintaucht, läßt er auch das Grün Almadas hinter sich, die Vegetation wird beinahe schlagartig karger, nur ab und

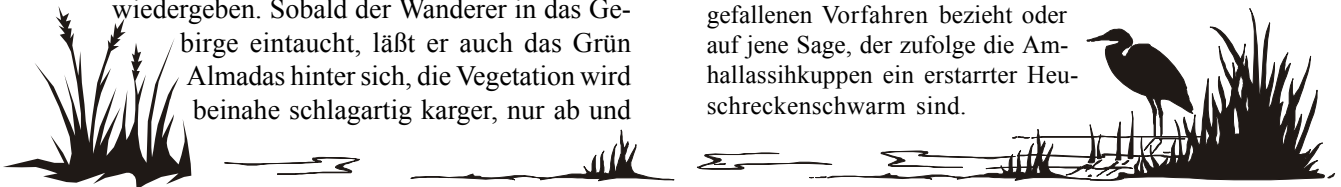
an findet sich eine Akazie oder eine Yuccapalme am Wegesrand, in deren Schatten man kleine Singvögel beobachten kann. Bald aber werden auch diese seltener, und nur Staub und Steine bieten sich dem Auge des Reisenden. Erbarmungslos brennt die Sonne vom Himmel, und selbst in den tiefen Schluchten, die einst ein Fluß in das Gebirge gegraben haben mag, staut sich die Hitze. Nur nachts wird es bitter kalt, und mancher, der am Tage die Sonne verflucht und dem noch die kleinste Last zu schwer erscheint, bereut wenig später, nicht doch eine zusätzliche Decke im Gepäck zu haben. Die rahjwärts gelegene der beiden Paßstraßen über die Amhallassihkuppen ist seit jeher die unwegsamere und gefährlichere gewesen. Nicht nur das wilde Volk der Ferkinas lauert dem Reisenden auf seinem Weg über das Gebirge auf, auch vor Kobras und Khoramsbestien hat sich der Wanderer zu hüten, will er nicht enden wie eines der verblichenen Knochengeriippe, welche hier und da am Wegesrand dem Unvorsichtigen zur Mahnung gereichen.

Wie ein Geschenk der Götter wird dem Wanderer es erscheinen, nach langem Marsch endlich auf den Nahr Feraya zu stoßen, einen kleinen Gebirgsbach, an dessen Ufer Hibiskus und wilde Rosen blühen. Gespeist von Quellen im Innern der Berge, die hier und da als kleine Wasserfälle die Steilwände hinabstürzen, fließt der Bach durch eine lange Schlucht, nur um schließlich in einer Felsspalte zu verschwinden.

Folgt der Reisende dem Bach entgegen seiner Strömung, gelangt er an eine gewaltige Mauer, welche die Schlucht abriegelt wie ein Riese, der ihm mit ausgebreiteten Armen Einhalt gebietet. Der Bach sprudelt durch ein halbrundes Eisengitter am Fuß der Mauer, dem Wanderer jedoch bleibt nur der Weg zu dem sechseckigen Tor übrig, das zwölf Schritt hoch über ihm aufragt und von der Macht jener Stadt kündigt, die es hinter sich verbirgt: Der Amhashal von Ferchaba,¹ einer uralten Festung, die der Sage nach einst von Dschinnen errichtet und hernach von den Markverwesern des Reiches zu einer wahren Palaststadt ausgebaut wurde. Heute herrscht der Bey Keshmal al'Harim ben Beruddin über die wehrhafte Stadt am Paß der Winde.²

¹ Ferchaba (tulamidisch: *Fercaba*, „Ältester der Felsen“).

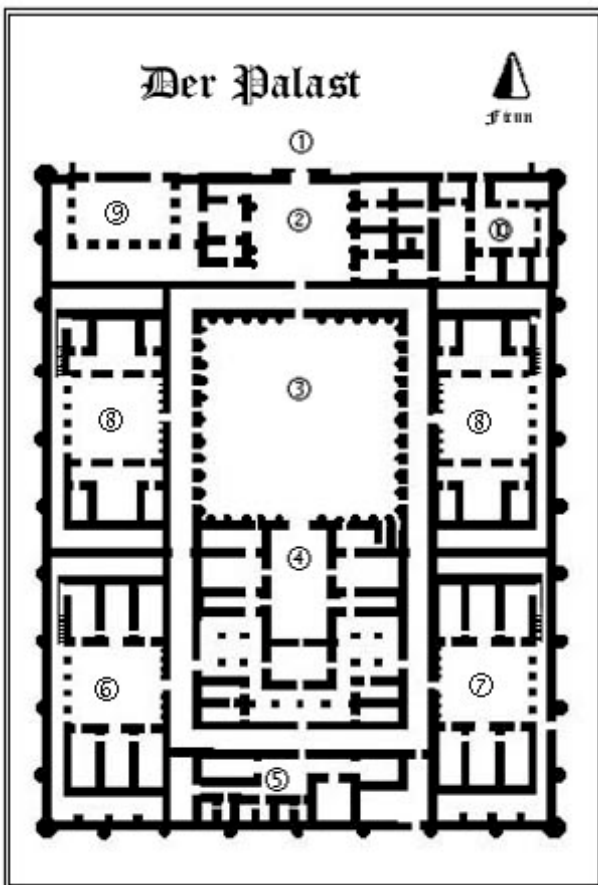
² Die Novadis nennen den Paß „Djebel el-Kel Essouf“, was soviel bedeutet wie „Berg des Windvolkes“ oder auch „Berg der Geister“. Unklar dabei ist, ob sich der Name auf die Geister ihrer in zahlreichen Gefechten um den Paß gefallenen Vorfahren bezieht oder auf jene Sage, der zufolge die Amhallassihkuppen ein erstarrter Heuschreckenschwarm sind.





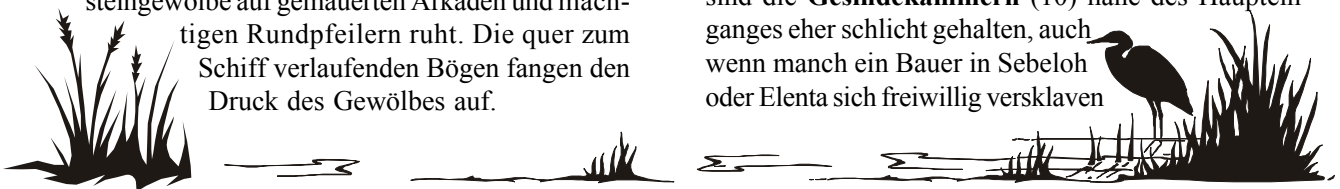
Der Palast

Der im Jahr 1243 v. Hal vom al'madanischen Emir Yalacham Acha'an errichtete Palast erstreckt sich über eine Fläche von 95 x 119 Schritt auf der obersten der drei Höhenebenen der Amhashal. Wer auch immer den Paß der Winde überqueren will, ist seitdem gezwungen, durch die Palastfestung von Fercaba hindurchzureiten, die gleich einem steinernen Riesen den Weg bewacht. Wie auch die Wehrmauern wurde der Palast aus grob behauenen Steinen im Mörtelverband erbaut. Die Mauer wird durch 29 Türme befestigt, die jedoch nicht begehbar sind. Der nach Firun versetzte Palast stößt direkt an die Grenzmauer, die das Plateau von den tieferen Ebenen abgrenzt.



Das in der Mittelachse gelegene und als vorspringender Turm ausgebildete **Obere Stadttor** (1) in der Grenzmauer, welches mit Fallgittern, Senkscharten und Wachräumen ausgestattet ist, führt in einen der Wache vorbehaltenen, gewölbten Quergang. An das Haupttor schließt sich der Palasteingang an, durch den man zunächst in die **Vorhalle** (2) gelangt, deren kielbogenförmiges Backsteingewölbe auf gemauerten Arkaden und mächtigen Rundpfeilern ruht. Die quer zum Schiff verlaufenden Bögen fangen den Druck des Gewölbes auf.

Die Vorhalle öffnet sich in der Mittelachse zu einem 35 x 35 Schritt großen **Ehrenhof** (3), der ringsum von verzierten Säulen eingefasst wird. Auf dem Hof werden sowohl religiöse als auch weltliche Zeremonien abgehalten, und am Fünften Rastullahellah, dem höchsten Feiertag der Novadis, drängen sich Tänzerinnen, Gaukler und Musikanten unter den Arkaden, während der Bey und seine Gäste sich auf feinen Kissen in der Mitte des Hofes von Sklaven und Lakaien mit den köstlichsten Speisen bedienen lassen. Über den riesigen **Empfangssaal** (4), der mit üppigen Fasarer Teppichen ausgelegt ist, gelangt man in das Kernstück des Palastes, welches Arbeitszimmer und Salons des Beys sowie mehrere Speiseräume enthält. Durch den Rundgang, welcher den Ehrenhof umschließt, abgetrennt, befinden sich die **Quartiere der Leibgarde** (5) des Herrschers auf der Südseite des Prunkbaus. Das **Harem** (6), die Unterkunft für die beiden Frauen und die Gespielinnen des Beys, umschließt einen hellen, blumengeschmückten Innenhof, auf dem man glutäugige Mädchen in rahjagefälliger Gewandung in der Sonne sitzen und Rote und Weiße Kamele spielen oder sich leise kichernd über die Vorzüge des Herrschers unterhalten sehen kann – oder besser könnte, denn der Zutritt zum Harem ist allein dem Bey und einigen alten Dienerinnen vorbehalten. Die älteren Kinder des Beys sind in den Gästeräumen untergebracht, während die jüngeren bei den Müttern wohnen. Auf der anderen Seite des Palastes findet sich ein ähnlich schöner Hof in der Mitte der **Wohn- und Schlafgemächer** (7) des al'Harim, mit dem Unterschied, daß statt der Mädchen sich hier die Katzen des Herrschers auf seidenen Kissen sonnen und träge die Falken beobachten, die in goldenen Käfigen auf ihren nächsten Einsatz bei einer Jagd in den Tälern des Yaquir warten. In der Mitte des Palastes schließen sich die **Gästeräume** (8) dem Ehrenhof an, großzügig angelegte Gemächer, deren prachtvolle Ausstattung eines Königs würdig wäre. Von stuckierten Arkaden umgeben und mit goldenen Fresken an den Wänden, ist die **Bethalle** (9) einer der am kostbarsten ausgestatteten Räume des Palastes. Hier kommen die Gläubigen zusammen, um den Worten Mawdli Hasrun ben Chadifars zu lauschen oder in stillem Gebet Rastullah für ihre zahlreichen Sünden um Vergebung zu bitten. Zu den Besonderheiten des Bethauses gehört „Rastullahs Auge“, ein hühnereigroßer Rubin, der in ein kunstvoll aus der Nordwand herausgearbeitetes Steinauge eingelegt ist. Im Vergleich dazu sind die **Gesindekammern** (10) nahe des Haupteinganges eher schlicht gehalten, auch wenn manch ein Bauer in Sebeloh oder Elenta sich freiwillig versklaven





ließe, wenn er um die weichen Decken und das würzige Hühnerfleisch wüßte, die den Untertanen des Beys ihre Knechtschaft versüßen.

Die Nebengebäude

A – Nordtor

Das Nordtor ist ein mächtiger, sechseckiger Bau, der zwölf Schritt hoch über der Außenmauer aufragt und in dem sich die Aufgänge für den Wehrgang befinden. Zu beiden Seiten begrenzen runde Türme die Schlucht, die sich dicht an die Felswand drängen. Von der Mauer aus hat man freie Sicht über die sechshundert Schritt lange Schlucht, so daß Angreifer schon von weitem gesehen werden, und sich die Bogenschützen in aller Ruhe bereit machen können, um ihnen einen blutigen Empfang zu bereiten.

Vom ostwärtigen Seitenturm führt ein geheimer Tunnel ins Innere des Berges. Durch Gänge und Höhlen steht er in Verbindung mit dem unteren Stadttor (C) und der Mauer auf der anderen Seite der Felsnase. Jene Mauer führt steil aufwärts zur dritten Höherebene und ist nur teilweise begehbar. Dennoch bietet sich von ihr ein guter Blick über die Paßstraße, und geübtere Schützen mögen hier aus dem Hinterhalt auf herannahende Feinde zielen.

B – Fellachendorf

Schlichte Lehmhäuser und Steinhütten beherbergen die Bauern und Sklaven des Beys, die innerhalb der Festungsmauer Zuflucht gefunden haben und so trotz ihrer Armut ein weitaus besseres Leben führen als die in den Bergdörfern versprengten Untertanen, die sich gegen Räuber, wilde Tiere und die erbarmungslose Natur durchsetzen müssen. Einige kleinere Felder und Weiden werden von ihnen bewirtschaftet, im Kriegsfall aber rekrutieren sich aus den Bauern weitere Kämpfer, um die Außenmauer zu sichern.

C – Unteres Stadttor

Wer die Straße zur zweiten Höherebene der Stadt betreten möchte, muß zunächst das untere Stadttor passieren, welches zwischen zwei runden Türmen hindurchführt und im Notfall mit Eisengittern und schweren Flügeltüren verschlossen werden kann. Von einem der Türme aus gelangt man in das Tunnelsystem im Berginneren, durch das die Außenmauer und der begehbare

Teil der das Plateau im Nordosten abschirmenden Mauer zu erreichen sind. Erwähnenswert ist der Gang, der im Innern des Felsens über mehrere Treppen aufwärts nach

Osten führt. Auf einer Strecke von fast fünfzig Schritt hat man in regelmäßigen Abständen lanzettförmige Fenster in den Stein geschlagen, so daß der Gang hier eher einer Galerie ähnelt, von der aus man einen herrlichen Blick über die gesamte Festungsanlage hat.

D – Wohnviertel

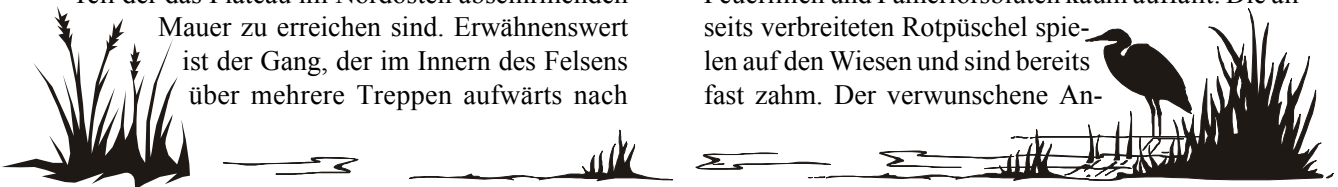
Auf der zweiten Höherebene befinden sich die Wohnungen der Beamten und Wissenschaftler des Beys. Inmitten eines Blumenmeeres stehen die hell getünchten Sandsteinhäuser, auf deren Flachdächern die Frauen Brot auf heißen Steinen garen lassen oder Wäsche aufhängen. Wer hier lebt, hat es weit gebracht und steht hoch in der Gunst des Herrschers. Nur wenige Adelige können sich rühmen, in einer schöneren Umgebung zu leben als die Gelehrten des Beys, die einen der prächtigsten Gärten der Welt gleich hinter ihren Häusern finden.

E – Öffentliches Bad

Weit weniger dekadent als das Almadinbad, aber in der sengenden Hitze eines Sommertages ein willkommener Zufluchtsort für Reisende und Bedienstete des Beys ist das Bad am Rande des Prachtgartens. Im Innern des flachen Sandsteingebäudes mit dem Säulenvorbau ist es kühl und schattig, das Wasser jedoch ist selbst im Winter warm, wird es doch von einer leicht schwefeligen Quelle gespeist. Wer sich nach dem Dampfbad nach einer Abkühlung sehnt, kann sich draußen in ein künstlich angelegtes Bassin begeben, das unter einem von schlichten Säulen getragenen Steinbaldachin vor der Sonne geschützt liegt und einen herrlichen Blick über die Gartenanlage bietet.

F – Prachtgarten

Über künstliche Kaskaden, welche am Fuße der Felswand aufgeworfen wurden, stürzen klare Bergbäche herab, die sich zwischen Zedern, Olivenbäumen und blühenden Mandelbüschen hindurch über bunte Blumenwiesen schlängeln, um in kleinen Seen zusammenzufließen und schließlich unter der Stadtmauer hindurch auf die unterste Höherebene zu gelangen. Der Garten ist eine Oase inmitten der kargen Gebirgslandschaft, und die Vielfalt der Pflanzenarten, die hier gedeiht, übertrifft die manchen Forstes im Mittelreich. Zwischen Zypressen und Lebensbäumen stolzieren Fasane und Pfaue dahin, deren prächtiges Gefieder im Bunt der Feuerlilien und Famerlorsblüten kaum auffällt. Die allseits verbreiteten Rotpüschel spielen auf den Wiesen und sind bereits fast zahm. Der verwunschene An-





blick des Prunkgartens mag leicht darüber hinwegtäuschen, daß hier auch weniger angenehme Tiere wie Gelbschwanzskorpione oder Klapperschlangen leben, die dem Ausflug ins Paradies leicht ein schmerzhaftes Ende bereiten können.

G – Nasuleum

Im Südwesten der Festungsanlage steht, etwas erhaben auf einer kleinen Anhöhe am Rande des Prachtgartens, das Nasuleum, ein amboßförmiger Bau mit kupferner Kuppel und blauen Ziegeldächern. Über einen zu beiden Seiten mit verzierten Säulen eingefassten Eingangsbereich gelangt man in die Kuppelhalle, in deren Boden das Mosaik eines gewaltigen Raben eingelassen ist. Öllaternen brennen an den Pfeilern der Arkaden, und der schwere Geruch nach Weihrauch hängt in der Luft. Keshmal al'Harim verwendet den aus Zeiten der Markverweser stammenden Bau heute als Ort für Trauer- und Totenzeremonien. In den Kammern der Seitentrakte finden sich Bildnisse von Rastullahs siebter Gemahlin, der schweigsamen Marhibo, sowie allerlei bei den Zeremonien verwendete Werkzeuge und Gebrauchsgegenstände. Die Wände des Bogenganges, der um die Halle herum führt, sind mit Bildern der Heldentaten früherer Herrscher Fercabas geschmückt. Im Untergeschoß, das über zwei Steintreppen erreicht wird, befindet sich das mit allerlei Ornamenten verzierte Tor in die Krypta. Hier ruhen die einstigen Herrscher der Festungsstadt und deren Familien. Da die Bestattung unter der Erde bei den Novadis unüblich ist, wurde die doppelflügelige Pforte jedoch seit längerer Zeit nicht mehr geöffnet. Der Respekt des al'Harim vor den Toten scheint weit größer zu sein als der vor den Lebenden, und so ließ er das Tor gar magisch versiegeln, auf daß niemand auf die Idee komme, die Grabstätten der ungläubigen Toten zu schänden.

H – Verwaltungsviertel

In mehreren großen Gebäuden, die den Aufstieg von der zweiten zur dritten Höhenebene säumen, ist die Verwaltung Fercabas untergebracht. Zahlreiche Beamte und Gelehrte kümmern sich um die Geschäfte des Beys. Zudem finden sich hier eine kleine Bibliothek, die neben einigen wenigen lyrischen Werken vor allem religiöse und geschichtskundliche Bücher enthält, ein alchemistisches Laboratorium und die Unterkunft sowie die Behandlungsräume des herrschaftlichen Leibarztes. Der Bey legt trotz seiner dekadenten und martialischen Lebensweise großen Wert auf Bildung und Wissenschaft, und zu seinen gut bezahlten Lehrmeistern zählen einige namhafte

Koryphäen aus verschiedenen Fachgebieten, welche die Söhne des Herrschers unterrichten und bei ihren Forschungen über sehr beträchtliche Geldmittel verfügen können.

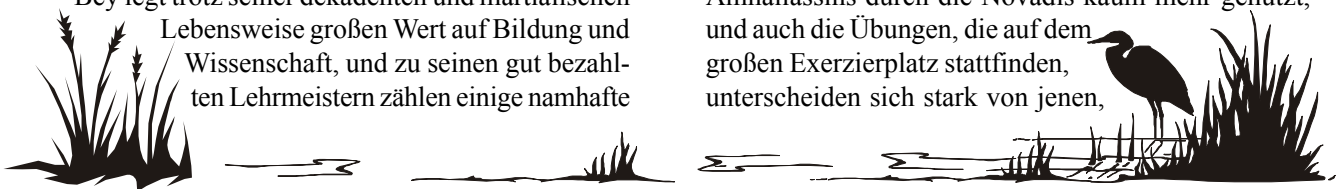
I – Wachhaus und Verlies

Ein mächtiges Bollwerk ist das zwischen Garnison und Grenzmauer befindliche Wachhaus, in dem auch eine Waffenschmiede untergebracht ist, und in dessen Kellern sich die lichtlosen Verliese für die Feinde und Gefangenen des Beys befinden. Wer einmal in den Kerkern tief unter der Erde gelandet ist, kann nur noch um die Gnade des Herrschers beten, denn die Hoffnung, aus dem Gefängnis zu entkommen, ist illusorisch. Die mächtigen Gittertore, welche den Eingang in den Kerker bilden, befinden sich sechs Schritt über dem Boden des Verlieses. Zudem sind viele der Gefangenen mit eisernen Ketten an die Wände geschmiedet, und selbst, wenn es ihnen gelänge, die Ketten zu zerreißen und zu den Toren empor zu klettern und diese zu öffnen, so müßten sie doch noch an den schwer bewaffneten Wachen vorbei, die Tag und Nacht auf den Gängen patrouillieren, nur um sich im Obergeschoß weiteren Soldaten und Mauern gegenüber zu sehen.

Doch Gnade ist ein Wort, das Keshmal al'Harim fremd zu sein scheint, und so warten die Gefangenen auf eine andere Art der Erlösung, flehen die Götter um Erbarmen an, hoffen, es möge nur schnell zu Ende gehen, und das Schicksal möge sie vor dem Los jener Männer und Frauen bewahren, die schreiend und wimmernd an ihren Ketten zerren, während die grausamen Askarim des Beys ihnen das Fleisch vom Leibe peitschen, nur um die blutenden Leichen zu den Gefangenen in den tiefer gelegenen Verliesen hinabzuwerfen, wo sich ausgehungerte Gestalten, die längst alle Menschlichkeit verloren haben, wie Hyänen über die Körper hermachen. „Al'Muktur?“ soll der Bey sich in einem Gespräch mit einem Gast amüsiert haben. „Mein Freund, meine Gefangenen beten darum, man möge sie nach Al'Muktur verlegen.“ Und manch armer Geselle in den Verliesen unter dem Wachhaus mag jene prahlerischen Worte bestätigen...

J – Garnison

Neben Unterkünften für die Soldaten des Beys befinden sich mehrere Waffenkammern und Fechthallen in der Garnison. Letztere wurden jedoch seit der Übernahme Amhallassihs durch die Novadis kaum mehr genutzt, und auch die Übungen, die auf dem großen Exerzierplatz stattfinden, unterscheiden sich stark von jenen,





die hier zur Zeit der Markverweser des Reiches abgehalten wurden. Von außen fällt das Gebäude vor allem durch die vier steinernen Kuppeln auf, die den Hof säumen. Ein Durchgang führt hinaus in einen schmalen, ummauerten Hinterhof, auf welchem die Bogenschützen das Schießen üben.

K – Stallungen

Der Bey ist ein Liebhaber edler Rösser, die er von den besten Händlern des Landes kauft und die in seinem Stall nicht schlechter behandelt werden als die Gäste in seinem Palast. Ein Dutzend Stallburschen ist für die Versorgung der Tiere zuständig, und wehe, das Fell der Pferde glänzt nicht oder das Stroh beginnt zu faulen, dann findet sich der Verantwortliche schneller im Keller des Wachhauses wieder, als er um Gnade winseln kann. Auch die Pferde der *Spahija*, der Kavallerie Fercabas, sowie die Tiere durchreisender Gäste finden hier eine angemessene Unterkunft.

L – Almadinbad

In einem kreuzförmigen Nebengebäude mit achteckiger Kuppel befindet sich das prunkvolle Almadinbad, das dem Bey, seinen Frauen und besonderen Gästen vorbehalten ist. Kuppel und Boden des Bades sind mit goldenen Intarsien und farbigen Mosaiksteinen ausgelegt, welche geometrische Muster bilden. In den Vorhallen des Bades schmücken weißblühende Jasminsträucher die Eingänge, deren lieblicher Duft sich im Innern des Gebäudes mit dem parfümierter Seifen mischt. Wer sich hier wiederfindet, kann sich glücklich schätzen, hoch in der Gunst des Herrschers zu stehen, und ein Tag in dem Prunkbad, verwöhnt von verschleierte Sklavinnen, die den Gästen den Rücken massieren und ihnen Früchte aus allen Teilen des Kontinents in silbernen Schalen anreichen, ist ein Erlebnis, daß man so schnell nicht vergessen wird.

M – Festkuppel

Unterhalb der Felswand auf dem Plateau liegt ein kleiner Bergsee, in dessen Mitte sich die Insel mit der Festkuppel befindet. An einigen Stellen ist der See mit der dunklen, spiegelnden Oberfläche so tief, daß man den Grund nur erahnen kann. Außer einem breiten Bach, der in den Prachtgarten hinunter stürzt, mag es noch unterirdische Abflüsse geben. Schon vor Jahrhunderten begannen die Menschen, das versteckte Wasser zu nutzen, und so entstanden die *Feggagir*, die unterirdischen Bewässerungskanäle, die das Wasser zu den Feldern und Plantagen an den trockenen Hängen der Amhallassihkuppen leiten.

Auch unter der Amhashal soll es solche Kanäle geben, doch wo genau sich der Einstieg befindet, ist außer dem Bey nur wenigen bekannt, denn was als Eingang dient, mag auch als Ausgang dienen, und selbst wenn die weit verzweigten Kanäle kaum einem Soldatenheer als Zugang zur Festung dienen können, so mag doch ein aberwitziger Späher der Feinde auf dumme Gedanken kommen...

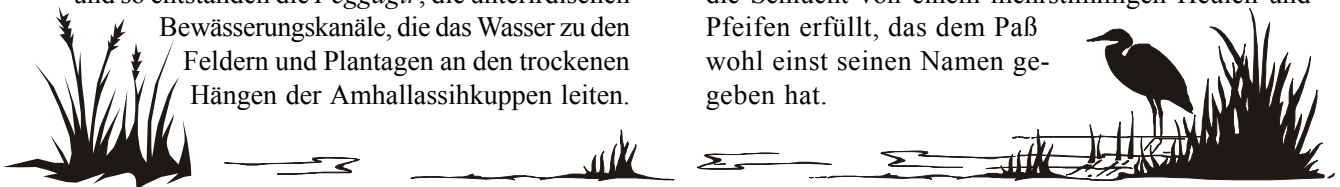
Auf der Insel im See steht die Festhalle des Beys, ein von außen und innen mit kunstvollen Mosaiken geschmückter Bau, der wie das Nasuleum von einer kupfernen Kuppel gekrönt wird. Der einzige Raum des Gebäudes wird durch über 50 kreisförmig angeordnete, marmorne Säulen in zwei Reihen in kleinere Bereiche aufgeteilt. In der Mitte der Halle befindet sich ein Brunnen, der einen in weite Gewänder gehüllten Wüstenkrieger zeigt, welcher mit dem Doppelkunchomer gegen sieben ineinander verschlungene Kobras kämpft. Aus den Mäulern der Schlangen plätschert das Wasser in ein rundes Becken.

An Tagen, an denen hier keines der rauschenden Feste des Beys stattfindet, ist die Festkuppel ein Ort der Stille, wo sich Reisende und Gelehrte zu einem Spaziergang zurückziehen. Durch die zahlreichen Fenster mit bunt bemalten Glasscheiben (!) direkt unter der Kuppel fällt mittags helles Sonnenlicht in den Raum. Zu allen anderen Tageszeiten liegt der See im tiefen Schatten der Bergwand.

N – Khomtor

Im Süden wird das Plateau von zwei Bergspitzen begrenzt, zwischen denen eine vergleichsweise schmale Schlucht hindurchführt. An den Engstellen dieser Schlucht wird diese von Toren komplett abgeriegelt, so daß die Amhashal von der Südseite so gut wie uneinnehmbar ist. Das Khomtor ist eine mehr als zehn Schritt breite Mauer, die zwei Öffnungen zur Stadtseite, jedoch nur eine zur Schluchtseite hin hat. Auf diese Weise kann ein Angreifer innerhalb des Tores in die Zange genommen werden. Zudem läßt sich das Tor mit Fallgattern verschließen.

Von dem Wachturm auf der Außenseite der Mauer erreicht man den um das Hochplateau verlaufenden Wehrgang. Stets beobachten einige Askarim von den Schießscharten des Wachturmes aus die fünfhundert Schritt lange Schlucht, an deren Ende ein weiteres Tor den Abschluß der Wehranlage bildet. Bei starkem Wind ist die Schlucht von einem mehrstimmigen Heulen und Pfeifen erfüllt, das dem Paß wohl einst seinen Namen gegeben hat.





Wichtige Persönlichkeiten in der Palastfestung von Fercaba

Keshmal al'Harim ben Beruddin, Bey von Fercaba

Der Bey von Fercaba ist ein Mann, den man so schnell nicht vergißt, denn selten bleibt eine Begegnung mit dem mächtigen Herrscher der Paßfestung ohne Folgen. Während sich die ein oder andere Dame an die schwärmerischen Worte und die glühenden, dunklen Augen erinnern wird, sind die Erinnerungen manch eines kämpferischen Hitzkopfes weitaus weniger angenehm, endet ein Disput mit dem launischen Bey doch nicht selten in den tiefen Kerkern unter dem Schloß, wo die unglückliche Seele auf das Ende des langen Leidens wartet.



nung mit dem mächtigen Herrscher der Paßfestung ohne Folgen. Während sich die ein oder andere Dame an die schwärmerischen Worte und die glühenden, dunklen Augen erinnern wird, sind die Erinnerungen manch eines kämpferischen Hitzkopfes weitaus weniger angenehm, endet ein Disput mit dem launischen Bey doch nicht selten in den tiefen Kerkern unter dem Schloß, wo die unglückliche Seele auf das Ende des langen Leidens wartet.

Keshmal al'Harim ist ein Mann, der den schönen Seiten des Lebens aus vollem Herzen zuspricht und dabei bis an die Grenzen der 99 göttlichen Gebote geht, die er vortrefflich für seine Zwecke auszulegen weiß. Seine Feste auf Fercaba sind weithin bekannt, und wer an ihnen teilhaben darf, verbringt mit Sicherheit einen der geselligsten und sinnenfreudigsten Abende, welche die menschliche Vorstellungskraft erlaubt.

Die dekadente Lebensweise des Beys mag leicht darüber hinwegtäuschen, daß es sich bei dem Novadi um einen gebildeten und weltgewandten Mann handelt, der sich auch als brillanter Reiter und Kämpfer einen Namen machte. Bei Feinden und Verbündeten gleichermaßen gefürchtet wie bewundert, hat sich der al'Harim den Beinamen „Goldener Löwe von Fercaba“ eingehandelt, und wahrlich, der Vergleich paßt. Der Bey fürchtet sich nicht vor seinen Feinden, doch selbst, wenn er gelegentlich unvorsichtig und großspurig erscheinen mag, sollte man ihn genauso wenig unterschätzen wie eine schlafende Raubkatze.

Keshmal al'Harim ben Beruddin

Geb.: 13. Rondra 7 v. H.

Größe: 88 Finger

Haarfarbe: schwarz, schwarzer Spitzbart

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: skrupelloser, gerissener Lebemann

Stufe: 12

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 14, CH 15, GE 14, TA 7, GG 6, JZ 6

Herausragende Talente: Kriegskunst 9, Staatskunst 10, Brettspiele 9, Tanzen 10, Betören 13, Reiten 14, Hiebaffen (Khunchomer) 14, Menschenkenntnis 12
Besonderheiten: launisch; eitel und stolz bis hin zur Selbstüberschätzung; schreckt vor Bluttaten nicht zurück, wenn er in seinem Stolz verletzt wurde oder dadurch seinen Zielen näher kommt.

Beziehungen: groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Wer immer die Paßstraße über den Paß der Winde nimmt, wird zwangsläufig durch Fercaba hindurchreisen müssen. Vielleicht dauert der Aufenthalt ein wenig länger, entweder, weil dem Reisenden die Ehre zuteil wird, an einem der Feste teilzunehmen oder, weil er den Bey verärgert und sich in den Verliesen wiederfindet...

Zitat: „Bei Rastullahs glühendem Auge, welch ein Weib! Ich habe noch einige Betten frei in meinen Gemächern...“ (lächelnd) „Und seid Ihr nicht willig, so brauch' ich Gewalt... Wachel!“

Weitere Personen:

Sherezad Halima, die erste Frau des Beys (geb. 3 v. H.)

Yezemin, die zweite Frau des Beys (geb. 5 H.)

Mawdli Hasrun ben Chadifar, Gelehrter der heiligen Schrift (geb. 23 v. H.)

Fahdim ben Husami ben Yakuban, Hauptmann der Leibgarde (geb. 8 v. H.)

Rhuban ben Yelmiz el-Fendi, Leibarzt des Beys und gelehrter Medicus (geb. 4 v. H.)



