



Die Stille des Dolches

von Jay Hagenhoff

für einen Meister und drei bis fünf Saboteure mittlerer Erfahrungsstufe
mit Dank an Kathrin, Ecki, Michi und Malte

Illustrationen: Gargyl; Stadtplan von Omlad: Andree Hachmann

Hintergrund

Es sind 100 Jahre vergangen, in denen jeder Almadaner, sei er hoch oder niedrig von Geburt, davon träumte, die *Reconquista* zu beginnen, das Land zurückzuerobern, das die Vorfahren einst bearbeiteten. Jetzt geht es um Omlad, die Capitale der ehemaligen Reichsmark Süd-Almada, nunmehr das von den Novadis eroberte Amhallassih. Magnaten haben sich zusammengetan, um zumindest diese Stadt zurückzuerobern, die ihnen vom Emir versprochen war als Siegesbeute nach einem Zwölferduell (s. AB 94 & YB 17). Truppen sammeln sich in Jassafheim und werden ca. vier Wochen nach dem Zwölferkampf die Stadt angreifen. Um diese Aktion vorzubereiten, wird eine Heldengruppe angeworben, um möglichst viel Schaden im Vorfeld anzurichten und vor allem im richtigen Augenblick eines der Stadttore zu öffnen.

Was Ihnen, lieber Meister, hier vorliegt, ist weniger ein komplettes Abenteuer, als vielmehr eine Abfolge von Szenarien. Die Helden werden mehrere Wochen in der Stadt verbringen, so daß Sie selbst entscheiden sollten, wie viel Action und wie viel Müßiggang Ihre Heldengruppe haben darf. Wenig geeignet ist dieses Abenteuer für Praiospriester und Rondrageweihte sowie andere ehrenhafte Charaktere. Viel eher sind hier Streuner, Söldner, Phexgeweihte etc. gefragt, denen es nichts ausmacht, auch „dreckige Jobs“ zu erledigen und vor allem auf das Ergebnis zu achten. Im Zweifel kann man etwas „liberaleren“ Charakteren Spezialaufträge geben, von denen der Rest der Gruppe nichts weiß, so daß der Auftrag nicht an den unterschiedlichen Moralauffassungen der SC scheitert.

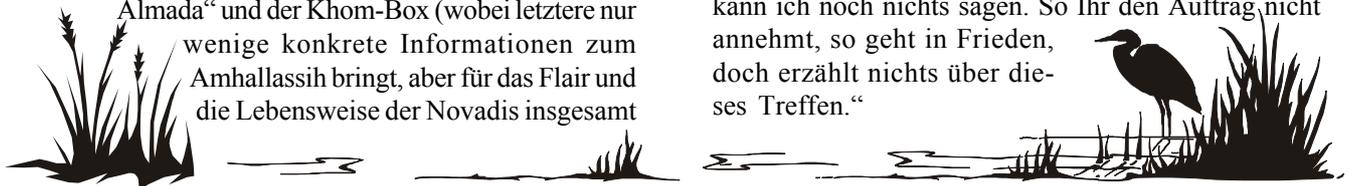
Angeraten sei der Besitz der Spielhilfen „Das Königreich Almada“ und der Khom-Box (wobei letztere nur wenige konkrete Informationen zum Amhallassih bringt, aber für das Flair und die Lebensweise der Novadis insgesamt

sicher nützlich ist). Man kann das Abenteuer jedoch auch ohne diese Hilfsmittel spielen.

Anwerbung

Der Ort der Anwerbung ist Punin, die Hauptstadt des Königreiches Almada. Vielleicht haben die Helden schon das Szenario „Brennende Türme“ aus dem Thorwal Standard 14 gespielt, so daß sie die Bekanntschaft von Baron Ramiro Escario v. Culming-Alcorta zu Schelak gemacht haben. Jener wird sich auf jeden Fall an Ihre Heldengruppe wenden.

Die Helden (die bereits einen gewissen Ruf haben sollten) werden per Brief eingeladen, am 4. Praios in das Stadtpalais derer zu Schelak im Theaterviertel zu kommen. Hier wird sie (so die Helden „Brennende Türme“ gespielt haben) der Baron selber, ansonsten seine Leibsecretaria Nadjescha Gräfin von und zu Dornitzen erwarten. Wie auch immer, es wird ihnen folgender Auftrag angeboten: „Wie Ihr vielleicht wißt, werde Doms und Domñas, hat der Emir des Amhallassih als Preis für den Zwölferkampf während der Namenlosen Tage den Magnaten Almadas den Besitz von Omlad versprochen. Sein Wort hat er gebrochen, und dies werden wir nicht hinnehmen. Es sind Unternehmungen geplant, die weitreichende Folgen haben. Diese Aktionen sind nicht immer ganz...sagen wir...‘sauber’. Aber es ist ein heiliges Werk, denn nicht nur dient ihr dem Reich, nein, es ist ein Kampf der Zwölfgöttergläubigen gegen die Heiden! Wollt Ihr also daran beteiligt sein, Geschichte zu schreiben? Es sind für jeden von Euch 100 Dukaten als Belohnung angesetzt, für eine Arbeit von ca. einem Götternamen. Über den Ort und die weiteren Dinge kann ich noch nichts sagen. So Ihr den Auftrag nicht annehmt, so geht in Frieden, doch erzählt nichts über dieses Treffen.“





Wir wollen hoffen, daß die Helden sich überzeugen lassen, darum fährt Baron Ramiro/Gräfin Nadjescha fort: „Gut, so gilt es als abgemacht. Euer Auftrag ist folgender: Geht nach Omlad im besetzten Süd-Almada. Bleibt in der Stadt und sabotiert so viele Dinge, wie Ihr könnt. Vergiftet Brunnen, macht Geschütze unbrauchbar, findet Informationen, die wir benötigen könnten, und schickt sie uns. Vor allem aber: in ca. vier Wochen wird eine Streitmacht der Magnaten Almadas vor der Stadt lagern. Am dritten Tag der Belagerung müßt Ihr in den Abendstunden das rahjawärtige Tor öffnen, um den Angreifern die Einnahme der Stadt zu ermöglichen. Viel Hilfe können wir Euch nicht geben, wenn Ihr erst mal dort seid. Ihr seid auf Euch allein gestellt, also solltet Ihr zuerst einen Unterschlupf finden, um dann Eure Aktionen zu planen. Versucht bei diesem Auftrag, unauffällig zu bleiben, in Eurem eigenen Interesse! Benutzt nicht das Krachen der Ochsenherde, sondern die Stille des Dolches!“

Jedem der Helden wird eine Börse mit 40 Dukaten übergeben (bei einer gelungenen Handeln-Probe gibt es bis zu 10 Dukaten mehr), der Rest wird nach fertiger Arbeit gezahlt.

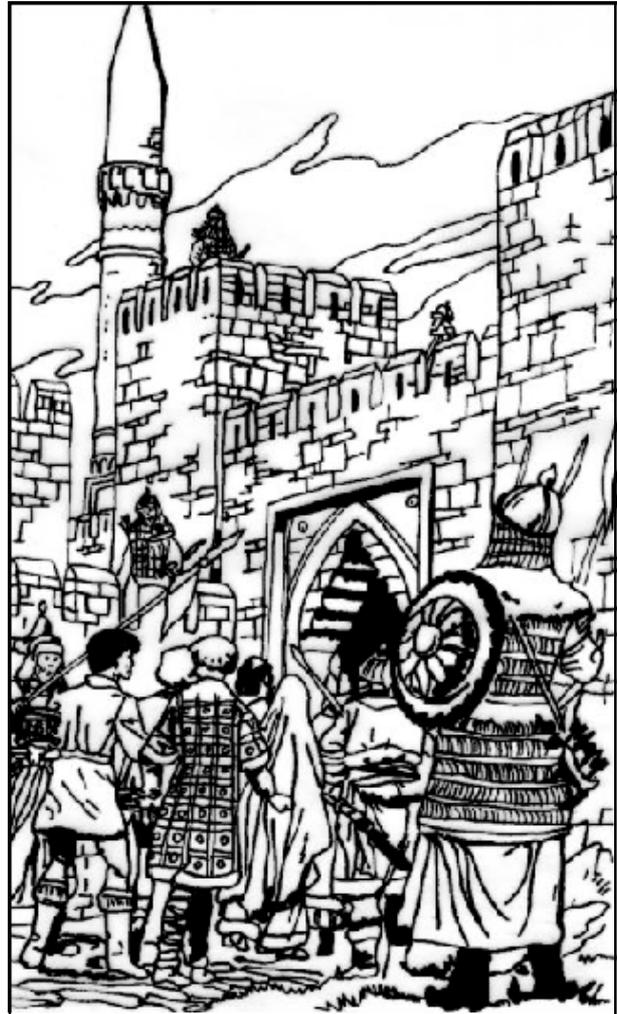
Vorbereitung

Bestärken Sie die Helden darin, sich für die Zeit in Omlad eine Tarnung zuzulegen. Wollen sie Händler sein? Dann müssen sie zusehen, mit Ware beliefert zu werden bzw. diese zu verkaufen. Hat einer der Helden (oder haben alle) eine bestimmte Berufsausbildung genossen? Dann sollte er diese auch einsetzen können. Wollen sie ihr Aussehen tarnen? Wenn ja, wie machen sie das?

Außerdem sollen sie ja Nachrichten abliefern über die Vorgänge in der Stadt, mögliche Schwachstellen in der Verteidigung etc. Wie läuft die Kommunikation? Brieftauben? Tote Briefkästen? Beilunker Reiter?

Der Übergang über den Yaquir ist über mehrere Wege möglich. Die Helden können sich ein Fischerboot mieten, das sie an einer von der Gruppe gewählten Stelle über den Fluß bringt. Bei Then gibt es eine Fähre, die sowohl auf almadanischer wie auch novadischer Seite bewacht wird. Da aber Händler und Reisende jeden Tag über den Fluß setzen, wird die Gruppe wohl gemustert, aber keine großen Probleme bekommen.

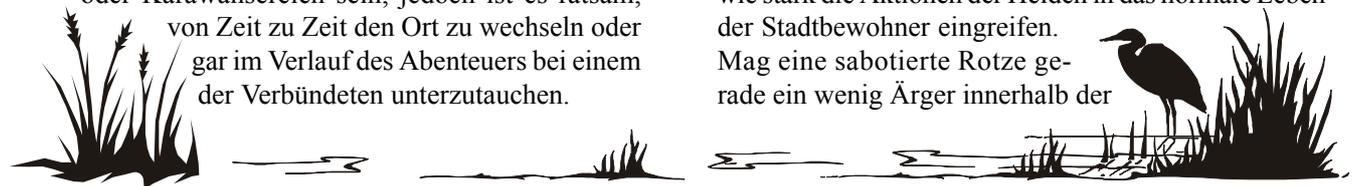
In Omlad angekommen sollten die Helden sich ein Quartier suchen. Wahrscheinlich wird es eine der Herbergen oder Karawansereien sein, jedoch ist es ratsam, von Zeit zu Zeit den Ort zu wechseln oder gar im Verlauf des Abenteuers bei einem der Verbündeten unterzutauchen.



Natürlich sollten Sie als Meister bereits jetzt überlegen, wie Sie die Stimmung darstellen. Omlad ist eine sehr alte Stadt, in der bereits bosparanische Siedler das Umland urbar machten (wenn die Stadt auch nicht immer bewohnt bzw. früher nur ein kleines Dorf war). Erst die letzten 100 Jahre haben das novadische Bild geprägt, und unter dieser „Schicht“ kann man nach wie vor die alte Stadt erkennen. Seien es uralte Glyphen einer längst toten Sprache, die als „Graffiti“ auf einem Stein prangen, seien es Fundstücke aus z.B. der Zeit Rauls des Großen auf den Weiden vor den Mauern: Sie als Meister müssen die Stimmung einer Stadt erzeugen, die bereits sehr viel gesehen und dadurch einige „Lässigkeit“ erworben hat.

Diese Lässigkeit sollte sich im Lauf des Abenteuers jedoch ändern bis hin zu reiner Hysterie. Bedenken Sie, wie stark die Aktionen der Helden in das normale Leben der Stadtbewohner eingreifen.

Mag eine sabotierte Rotze gerade ein wenig Ärger innerhalb der





Stadtwache ergeben, so ist die Vergiftung von Brunnen ein einschneidendes Erlebnis, vor allem dann, wenn die Übeltäter nicht gefunden werden. Auch die Sprache ist interessant. Gerade unter den traditionelleren Novadis wird nur die khomnovadische Variante des Tulamidyä gesprochen, ebenso bei den Süd-Almadanern, die sich „novadischer als die Novadis“ geben und sich von ihrem Gehabe einen schnelleren Aufstieg versprechen. Meist aber wird auch das Garethi verstanden und gesprochen.

Szenarien

Im Folgenden finden Sie, werter Meister, einige mögliche Szenen, welche die Charaktere in Omlad erleben könnten. Aber ermuntern Sie ihre Spieler ruhig dazu, selbst tätig zu werden und nicht nur von Ihnen zu „konsumieren“! Lassen Sie sie eigene Möglichkeiten finden, ihren Auftrag bestmöglich umzusetzen. Dazu gehört sicherlich einiges an Improvisationstalent.

Klar sollte nur eines sein: der Zweck heiligt zwar die Mittel, aber auch die sollten ihre Grenzen haben. Finsterster Meuchelmord, Folter und Vergewaltigung sind sicherlich genauso unheldenhaft wie das Abfackeln eines ganzen Stadtviertels!

Der Tsatempel

Die Gruppe wird sich sicherlich nach potentiellen Verbündeten umsehen, die es in der Stadt gibt. Was läge da näher, als sich einmal die diversen Tempel der Zwölfe anzusehen? Der Tsatempel ist einer der Anlaufpunkte. Kaum kommen die Helden in die kleine Seitenstraße, in deren Mitte das Haus liegt, werden sie Zeugen folgender Szene: Zwei Männer kämpfen mit drei vermummten Gestalten und einem Priester der Tsä. Einem der Männer ist der Hut heruntergefallen und man sieht sein leuchtend blondes Haar.

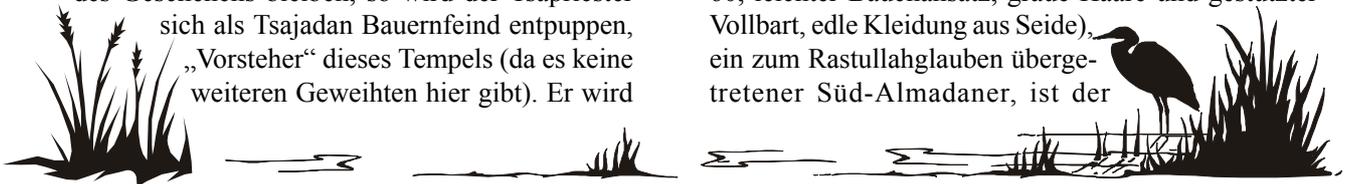
Die Helden werden sicherlich in den Kampf eingreifen, um den Tsapriester zu schützen. Bei den beiden Männern handelt es sich um Baron Bernfried zu Falado aus Almada und Baron Corrin zu Draustein aus Albernia. Die drei Vermummten sind Teile einer „Eingreiftruppe“ des Barons Sumudan zu Flogglond (Beschreibung zu allen Personen s. *Dramatis Personae*). Von den Vermummten wird im Verlauf des Kampfes einer getötet, ein weiterer entkommt. Letzteres sollten auch die Helden tun, denn die Stadtwache wird nach wenigen Kampfrunden erscheinen. Sollten sie trotzdem am Ort des Geschehens bleiben, so wird der Tsapriester sich als Tsajadan Bauernfeind entpuppen, „Vorsteher“ dieses Tempels (da es keine weiteren Geweihten hier gibt). Er wird

für die Helden sprechen, so daß die Wache in der folgenden Zeit zwar nicht gegen die Helden eingestellt sein dürfte, aber zumindest ihre Gesichter bereits kennen wird.

Fragt man den Tsageweihten, was der Überfall bezweckte, so wird er vorgeben, es auch nicht zu wissen. Aber immerhin kann man in Tsajadan einen Kontakt für den restlichen Aufenthalt in der Stadt finden. Informationen über die Stadt sind ebenso zu bekommen wie über einzelne Personen (sofern sie in der Stadt entweder bekannt sind oder zu der kleinen Tsagemeinde gehören).

Der Sklavenmarkt

Omlad ist, wie in der Stadtbeschreibung zu lesen, der größte Sklavenmarkt nördlich der Khom. So manche arme Seele wurde hier für einige Marawedi verschachert. Und wer weiß, vielleicht findet sich gar ein alter Bekannter der Helden darunter? Oder ist es nur eine arme Seele, der man ansieht, daß sie in Sklaverei nicht mehr lange zu leben hat? Dann wäre es natürlich am einfachsten, ihn zu kaufen. Gestalten Sie die Szene wie einen Viehhandel, denn viel mehr ist ein Sklave erstmal nicht. Lassen Sie die Preise in die Höhe schnellen, so daß die Helden in Bedrängnis kommen. Ist der Bekannte ein Krieger, Magier, ein Handwerksmeister oder einfach nur schön von Gestalt? Kann er singen und tanzen oder lesen, schreiben und rechnen? Dann wird natürlich der Preis höher sein als für einen einfachen Bauern. Alternativ kann es auch passieren, daß ein Sklave sich befreien konnte und nun versucht zu entkommen. Helfen die Helden ihm? Und wenn ja, wie? Lassen sie die Helden einen Plan entwickeln, den Unglücklichen ungesehen aus der Stadt zu schmuggeln. Auch hier besteht die Möglichkeit, daß die Helden sich Feinde und Freunde mache. So hat der Handelsherr Suljuk al'Darbosan aus Ukuban (Mitte 50, dürr, schwarze Haare und ein ebensolcher langer Bart, Kaftan und Turban, Waqqif an der Seite) es genau auf den Sklaven abgesehen, den die Helden schließlich kaufen...nur wurde ihm von einem Taschendieb gerade die Geldkatze gestohlen und auf dem Sklavenmarkt zahlt man bar, das gilt sogar für den Emir. Suljuk schickt den Helden deshalb einen Schlägertrupp auf den Hals, um ihnen eine ordentlich Tracht Prügel zu verpassen. Im Gegenzug hat ein freundlicher, almadanisch aussehender Mann das Treiben wohl bemerkt und lädt die Helden danach zu einem kleinen Umtrunk ein. Romardion Sfurra (Ende 60, leichter Bauchansatz, graue Haare und gestutzter Vollbart, edle Kleidung aus Seide), ein zum Rastullahglauben übergetretener Süd-Almadaner, ist der





Konkurrent des Handelsherren und freut sich diebisch über dessen Niederlage. Er stammt ebenfalls aus Ukuban, kann aber mit einigen Details über Omlad aufwarten und den Helden sogar eine Anstellung in seinem Kontor in Omlad verschaffen.

Brunnen vergiften

Um Krankheit in die Stadt zu tragen wäre es nicht schlecht, die Brunnen zu vergiften. Wohl ist dieses Unterfangen in einer Stadt am Yaquir nicht ganz so effektiv wie z.B. im Hinterland, aber auch so kann man einige Verwirrung auslösen. Zuerst gilt es, eine passende Tink-



tur zu finden. Schließlich wollen wir nicht hoffen, daß die Heldengruppe aus Mördern besteht, die bedenkenlos Tierkadaver in die Brunnen werfen!

Zwei Möglichkeiten bieten sich an: ein Charakter mit botanischem Wissen könnte einige Kräuter kaufen, um daraus einen Sud herzustellen, der für Übelkeit und Mat-

tigkeit sorgt (Eitriger Krötenschemel oder Grauer Mohn könnten z.B. als Grundlage dienen). Sollte kein Held solches Wissen besitzen, so müßte ein Alchimist oder ein Kräuterweib gefunden werden, das einen solchen Auftrag entgegennimmt, ohne sogleich die Wache zu alarmieren. Wenn die Helden schon die Bekanntschaft von Helfern (z.B. dem Tsageweihten Tsajadan) gemacht haben, so könnten sie dadurch an die Adresse einer „almadanischen Patriotin“ gelangen.

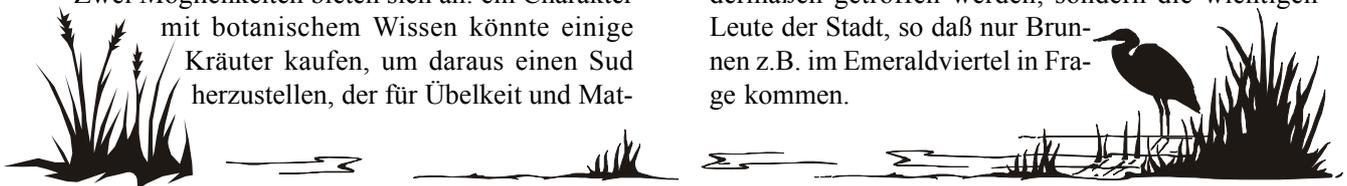
Jedoch, wollen Sie als Meister die Szene etwas spannender gestalten, so würde sich folgendes anbieten: am Tag, an dem die Helden ihre Tinktur abholen wollen, werden sie von zwei Männern aufgehalten und gewarnt, heute nicht zum Alchimisten zu gehen. Nach dem Grund befragt werden sie in der Menge untertauchen. Bei einer gelungenen Sinnenschärfeprobe mag es den Helden immerhin gelingen, einen der Männer, die sie gewarnt haben, als den Flogglonder „Spezialisten“ zu identifizieren, der beim Angriff auf den Tsageweihten entkommen konnte.

Die Helden, dermaßen vorbereitet, sollten das Haus des Alchimisten im Auge behalten und richtig! Auffällig unauffällig stehen einige Männer herum, bei denen mit etwas Sinnenschärfe unter den weiten Mänteln die Farben der Stadtgarde zu sehen sind. Der Plan ist also gescheitert, und man muß sich von nun an besonders vor der Wache hüten.

Eine Alternative ist, daß der Alchimist das Mittelchen vertauscht hat und den Helden irgendetwas anderes gibt. „Tsa-Tränen“ vielleicht? Diese waren bestimmt für einen Kämpfer der Beni Saba, Jaschalef ibn Khorrim, der in einem Kampf am nächsten Tag die Ehre seiner Sippe gegen den tulamidischen Händler Murradin Al’Karesim verteidigen wollte. Dieser ist sich jedoch im Klaren, daß er gegen den Novadi keine Chance besitzt und wollte durch die Tsa-Tränen doch noch für seinen Sieg sorgen. Können die Helden den Trank noch schnell genug austauschen?

Bekommen die Helden trotzdem den Trank, müßte dieser ungesehen in verschiedene Brunnen der Stadt gelangen. Auch dies sollte nicht so einfach sein, dann am Tage sind die Brunnen natürlich jederzeit umlagert von Wäscherinnen und Leuten, die Efferds Element in die Häuser ohne eigenen Wasseranschluß tragen. In der Nacht hingegen könnte jederzeit eine Patrouille auftauchen.

Natürlich sollten es auch nicht die Fellachen sein, die dermaßen getroffen werden, sondern die wichtigen Leute der Stadt, so daß nur Brunnen z.B. im Emeraldviertel in Frage kommen.





Informationen finden

Hierunter kann alles mögliche fallen. Helden mit Kämpferprofession könnten sich nach Schwachstellen in der Verteidigung umsehen. Hierzu könnte gehören, daß die ehemals zweite Mauer um Omlad inzwischen verfallen ist und von den Armen als willkommenes Material zum Häuserbau „recycelt“ wird.

Wichtig sind aber auch andere Informationen. Wo sind Punkte, an denen sich schnell Barrikaden errichten lassen? Wo wohnen Novadis, wo Zwölfgöttergläubige? Wie viele Soldaten sind in Omlad, ist die Stadt kampfbereit oder ist die Garnison lasch und schnell zu überrennen? Gibt es Geheimgänge? Wie ist die Moral der Bevölkerung? Wie die Proviantssituation? Die Gruppe sollte (wenn auch nicht unbedingt täglich) einen Bericht verfassen und ihn an ihre Auftraggeber weiterleiten.

Mögliche Antworten auf die oben gestellten Fragen sind: Es befinden sich z.Z. 1 Lanze schwere Spahija, 1 Lanze Askarija und 40 Shurtah (Stadtwachen) in der Stadt, im Kriegsfall werden 150 Personen aus der Bevölkerung als Speerträger und Bogenschützen rekrutiert. Die Moral ist unterschiedlich: die Reiterei ist voll motiviert, die Askaris dafür meist unter dem Einfluß von Rauschmitteln. Die Stadtwachen sind harte Knochen, die ihren Job verstehen, aber sich eher gegen Diebe und Randalierer durchsetzen können als gegen ausgebildete Kämpfer.

Geheimgänge gibt es offiziell nicht. Diese Information ist jedoch falsch, denn die Almadaner hatten einen solchen Gang gebaut, nur haben ihn die Novadis bis jetzt noch nicht entdeckt. Dieser Weg führt bis zu einem Gasthaus vor der Stadtmauer, doch nicht einmal der Wirt ahnt etwas von der Geheimtür in seinem Keller, hinter der ein Gang bis in die Gemächer des Beys führt. Die Gruppe könnte einen kleinen Stadtplan skizzieren, in dem sie hin und wieder neue Eintragungen macht, z.B. die genaue Lage der Zwölfgöttlichen Tempel bzw. der Bethäuser des Rastullah, Wohnhäuser bedeutender Novadis, militärische Einrichtungen etc. sind von Interesse.

Geschütze sabotieren

Diese Aktion empfiehlt sich erst zum Ende des Auftrages hin, hätten die Novadis doch sonst genug Zeit, Rotzen, Hornissen etc. wieder zu reparieren.

Geschütze stehen auf den Türmen der Stadttore, im Hafen und auf den Wällen der Zitadelle. Je mehr davon sabotiert werden, um so besser. Helden mit Kenntnissen von Mechanik oder der Berufsausbildung Geschützmeister o.ä. sind ohne Probleme in der Lage (natürlich nach

einer Probe), z.B. einige Holzzapfen, die die Geschützkonstruktion zusammenhalten, herauszunehmen, anzusägen und dann wieder einzufügen. Auch an der Spannmechanik oder am Ladeschlitten wären Eingriffe möglich. Das Problem besteht natürlich dabei, ungestört an die Geschütze zu gelangen. Hierbei sollten Sie sich ganz auf den Erfindungsreichtum der Spieler verlassen.

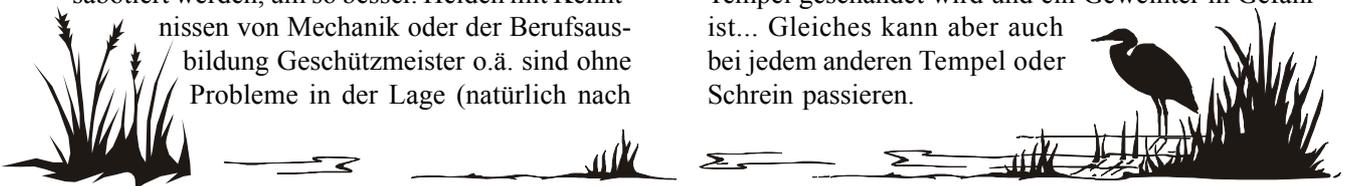
Personen entführen

Der Bey oder der Stadtkommandant von Omlad sind Personen, die für eine Entführung sicherlich zu gut geschützt sind. Aber wie wäre es mit einem Mawdli, einem Hauptmann der Garde o.ä.? Militärs können über die Verteidigung der Stadt ausgefragt werden. Dafür muß man sie jedoch aus ihrem Privathaus entführen und an einen sicheren Ort bringen, wo man sie ungestört ver hören kann.

Schläge gegen geistige Führer mögen aber ebenso effektiv sein, zumal dann, wenn man sie als Strafgericht Rastullahs darstellt. Der Mawdli von Omlad, Shazad ben Kazem, wohnt ganz in der Nähe des größten Bethauses des Novadigottes in einem kleinen, schmucken Palast. Er hat wahrscheinlich keine wichtigen Informationen, aber die Helden könnten sich etwas ausdenken. Findet man in seinen Privaträumen borbaradianische Schriften? Läßt man Dinge liegen, die auf eine bestimmte Gruppe hinweisen (z.B. einen bestimmten Novadistamm, die Horasier, Ferkinas)? Was auch immer, das Vertrauen der Bevölkerung in ihre geistigen Führer könnte unterminiert werden und zu neuen Gerüchten führen (s.u.).

Personen helfen

Je mehr die Stimmung in Omlad zur Hysterie umschlägt, mag es Gruppen oder Einzelpersonen geben, an denen sich der Pöbel rächt. Geweihte der Zwölfe sind sicherlich ein Ziel, aber auch Händler aus Almada oder einfach nur Personen, die man verdächtigt, mit „dem Feind“ zusammenzuarbeiten. Folgende Szenen bieten sich an: Wenn die Helden inzwischen die Bekanntschaft von Tsajadan Bauernfeind gemacht haben (s. Tsatempel), könnten sie hinzukommen, als eine Gruppe von jungen Novadis gerade dabei ist, den Tempel zu verwüsten. Tsajadan hat sich in seine Privaträume eingeschlossen, so daß die Helden auch abwarten können, bis die Novadis abziehen. Wobei es wahrscheinlicher ist, daß echte Gläubige der Zwölfe nicht tatenlos zusehen, wie ein Tempel geschändet wird und ein Geweihter in Gefahr ist... Gleiches kann aber auch bei jedem anderen Tempel oder Schrein passieren.





Die Helden werden wahrscheinlich bei einem almadanischem Patrioten Unterschlupf gesucht oder sich bei einem solchen eine Anstellung genommen haben. Im Laufe der Zeit könnte es Übergriffe auf das Wohnhaus/die Arbeitsstelle geben, da der Vermieter/Besitzer im Ruch steht, mit den Almadanern zu paktieren. Auch hier könnten die Helden aushelfen, indem sie z.B. das Haus verteidigen, bis die Stadtwache anrückt.

Gerüchte streuen

Gerade, wenn die Helden einige Aktionen erfolgreich durchgeführt haben, werden Gerüchte die Runde machen, die von der Gruppe tatkräftig weitergetratscht werden sollten und die wiederum für weitere Gerüchte sorgen. Wie bereits oben beschrieben, sollte dies je nach geglückter Aktion erfolgen. Die Vergiftung von Brunnen z.B. ist ein tiefer Einschnitt in das normale Leben der Stadt. Wenn dann auch noch die „Verbrecher“ nicht gefunden werden, könnten Zweifel an der Garde laut werden. Oder waren es doch Dschinne? Schwarzmagier? Einfach nur die Almadaner? Wo wir gerade die Parteiung auf dem anderen Yaquirufer erwähnen: natürlich wird auch der Truppenaufmarsch der Magnaten auf der anderen Seite des Stromes für einige Aufregung sorgen. Die Garde wird schärfer die Stadt kontrollieren, die Stimmung gegenüber Fremden (zumindest gegen Almadaner und solche, die so aussehen) wird sehr viel gereizter sein. Wenn die Helden dann jedoch noch weitere Aktionen durchführen, könnten Gerüchte auftauchen wie „Die Almadaner sind bereits in der Stadt und die Zwölfgöttergläubigen helfen ihnen!“ Gerüchte aufschnappen bzw. selbst streuen sollte man am besten da, wo viel geredet wird: in den Tavernen, auf dem Basar, aber auch bei den Wäscherinnen am Flußufer oder den Hafendarbeitern, die gerade eine Pause einlegen. Sicherlich ist es einmal interessant, die tapfere Kriegerin mit Schürze beim Reinigen der schmutzigen Kleidung ihrer Kameraden zu beobachten. Denn bedenken Sie, lieber Meister: unter den Novadis haben Frauen nichts zu melden, sicherlich ein harter Brocken für die an Gleichberechtigung gewöhnten Mittelreicher!

Das Ende

Die Stimmung in der Stadt wird verzweifelt, als die Almadaner über den Fluß setzen und die Stadt einschließen. Vom gleichen Augenblick an feuern schwere Onager von der anderen Seite des Flusses aus Steine in die Stadt. Die Stadttore werden rechtzeitig geschlossen und der Stadtkommandant Faldoro Cavazziri versucht, die Bevölkerung zu beruhigen. Der Bey ist zwar zum Zeit-

punkt der Belagerung in Amhallah, doch Cavazziri erwartet einen Hilfskonvoi, der Nahrungsmittel, Waffen etc. in die Stadt bringen sollte. Diese Hoffnung zerschlägt sich, denn am zweiten Tag wird (von der Stadtmauer aus gut sichtbar) ein Wagentreck in das Lager der Almadanis gebracht, offensichtlich randvoll mit Gütern. Hintendrein stolpern einige gefangene Novadis...

Als wäre das noch nicht genug, wird am zweiten Tag auch noch der Basar, auf dem sich wie üblich viel Volk drängelte, um Waren einzukaufen, von einem Onagergeschloß getroffen. Es gibt Tote und Verletzte zuhauf. Am dritten Tag schließlich dringt das Gerücht aus der Zitadelle, daß über Nacht Faldoro Cavazziri verschwunden ist. Dies ist das Werk der Flogglonder, die den Geheimgang gefunden haben und den Kommandanten verschleppten. Die Soldaten sind somit ohne Kopf, da sich mehrere Stellvertreter um die Führung streiten. Die Bevölkerung jedoch glaubt, daß Cavazziri geflohen ist und sie nun der Rache der „Zopfträger“ ausliefert. Man versucht zu retten, was zu retten ist.

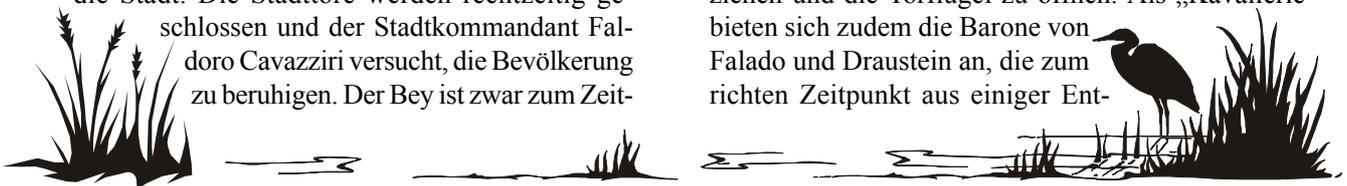
Schildern Sie als Meister diese drei Tage als Höhepunkt des Abenteuers! Die Stimmung wird zunehmend verzweifelter, man kann sich kaum noch auf die Straße trauen, da Belagerungsmaschinen ihre tödliche Last aus heiterem Himmel abladen. Lagerhäuser werden geplündert, als der Konvoi mit Nahrung abgefangen wird.

Die Truppen sind demoralisiert, als ihr Kommandant nicht mehr zu finden ist und stündlich neue, sich widersprechende Befehle von verschiedenen Offizieren an die Soldaten ausgegeben werden. Die Bethäuser und Tempel sind überfüllt, schnell sind es auch die Lazarette und Siechenhäuser.

Am Abend des dritten Tages ist es dann soweit, die Helden müssen das Amhallah-Tor für die Almadanis öffnen. Im Gegensatz zu friedlichen Zeiten ist das Tor mit nicht weniger denn 15 Wachen besetzt, auch an dem Geschütz steht die Mannschaft bereit. Wollen wir hoffen, daß die Helden bereits vorher die Rotze unbrauchbar gemacht haben, so daß auf dem Dach hektische Bewegungen zu sehen sind, als man verzweifelt versucht, das Geschütz zu reparieren.

Ansonsten könnte auch eine der schweren almadanischen Rotzen, die seit drei Tagen auf das Tor und die Türme feuern, einen Treffer gelandet haben.

Wie wollen die Helden vorgehen? Lassen sie die Gruppe ruhig planen, wie man das Tor gegen eine Übermacht von 3:1 übernehmen soll, um das Fallgitter heraufzuziehen und die Torflügel zu öffnen. Als „Kavallerie“ bieten sich zudem die Barone von Falado und Draustein an, die zum richtigen Zeitpunkt aus einiger Ent-





fernung mit einer eroberten Hornisse auf der Mauer die Torwachen beschießen, hinzu können auch die Spezialisten aus Flogglond kommen. Doch das Tor zu öffnen und damit Omlad in die Hand der Almadanis zu geben, ist den Helden vorbehalten, so daß, wenn deren Plan ein ganz anderer ist, dieser natürlich Vorrang hat.

Belohnung

Die Heldengruppe wird, nachdem sie im Feldherrenzelt vorstellig geworden ist (in dem Baron Ramiro als Kommandant der Belagerungsstreitmacht und seine Leibsecretaria zu finden sind) ihr Geld und eine Belobigung erhalten. In Almada sind sie gefeierte Helden, im Novadigebiet jedoch sollten sie sich erstmal nicht mehr blicken lassen...

Je nachdem, wie lange die Heldengruppe in Omlad tätig war, sollten 300-500 AP verteilt werden. Extrapunkte sollten Sie dazu für die Erledigung einzelner Aufträge wie z.B. das kunstvolle Sabotieren von Rotzen vergeben. Eine freie Steigerung für das Erlernen des Tulamidya wäre ebenso eine Möglichkeit der Belohnung wie eine für die Ausübung eines Berufes, so die Helden sich für eine solche Tarnung entschieden haben.

Anschlußabenteuer

Natürlich muß der Aufenthalt der Helden in Süd-Almada hier noch nicht enden. Denn nach wie vor halten sich Kollaborateure der Novadis in der Stadt auf, die auf ihre Chance warten. Dies könnte z.B. die Entführung eines Magnaten beinhalten, der militärische Geheimnisse kennt und dementsprechend wertvoll wäre. Können die Helden die Entführung verhindern?

Nahe Omlad liegt eine alte Pfalz des Kaiserreiches. Sie ist inzwischen verfallen, aber nach wie vor soll es dort Schätze geben. Vor allem die Krönungsinsignien des Markverwesers, die dort irgendwo versteckt wurden, wären von hohem symbolischem Wert. Es ist allerdings zu bezweifeln, ob die Heiden es gerne sähen, wenn die Helden etwas zur Stärkung der Moral Almadas tun würden.

Dramatis Personae

Die Flogglonder Spezialisten

Eine Truppe von acht Agenten der Phexhilf-Flogglondischen Handelscompagnie wurde von Baron Sumudan v. Viryamun aus der Waldwacht nach Omlad geschickt, um dort Unruhe zu stiften und dem alten Dom vor allem

hochrangige Novadis zur „Befragung“ zukommen zu lassen. Nachdem sein Sohn Fermiz bei dem Zwölferduell starb, ist Sumudan verbittert und sinnt auf übelste Rache. Dazu ist ihm jedes Mittel recht, womit sich auch die Auswahl seiner Truppe erklärt.

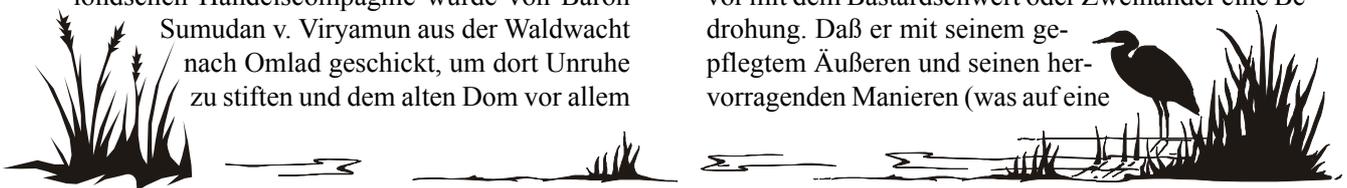
Hillero Ragizzi ist der Anführer der acht (wobei einer bei der Szene am Tsatempel stirbt, so daß er hier nicht vorgestellt wird). Sein tiefer Baß paßt zu dem faßförmigen Körper des 39jährigen, sein schwarzer Bart und seine langen, offen getragenen Haare sind imposant zu nennen. Gleiches gilt für das Klingenspiel mit dem Säbel und der Linkhand. Seine Talente sind auf dem Gebiet Kampf, Einschüchterung und Erpressung zu suchen.

Fhadime Pipose, 24 Jahre alt, kurze blonde Haare, mit den Rundungen an der richtigen Stelle, hat in Omlad den Auftrag, Würdenträger zu becircen und Informationen zu erfahren. Ihre gesellschaftlichen Talente, ihr Können bei Verkleidungen und ihre Fremdsprachenkenntnisse sind dementsprechend hoch.

Nazir Vascagno ist mit 17 der jüngste der Gruppe, doch bereits ein alter Hase im Geschäft. Seine haselnußbraunen Augen und sein Kindergesicht sollten nicht darüber hinwegtäuschen, daß Einbruch und Taschendiebstahl seit der Kinderzeit in Taladur sein Broterwerb sind. Im Kontrast dazu steht seine Naivität, die manchmal an Dummheit grenzt.

Rahjanto Contadoni wäre wohl in einem Steinbruch gestorben, wenn Baron Sumudan nicht von einer Verurteilung wegen Mordes abgesehen und den Mann in seine Dienste genommen hätte. Der 29jährige, bei dem das tulamidische Erbe nicht zu übersehen ist, hat wohl um die zwei Dutzend Menschen im Dienste der Omertá getötet...so genau weiß selbst er das nicht mehr. Er liefert, was bestellt wird: „Unfälle“ ebenso wie grausamste Hinrichtungen. Zwar ist er mit dem Schwert nicht schlecht, aber er kämpft lieber mit Waffen wie Mengbilar, Ogerfänger und Orchidee...natürlich alles vergiftet.

Lanvolo Trappanni ist ein ehemaliger Söldner der KorKnaben, bis er aus der Waldwacht ein lukrativeres Angebot bekam. 31 Jahre, Muskeln wie Taue, dabei sich im Kampf bewegend wie ein Tänzer...er ist nach wie vor mit dem Bastardschwert oder Zweihänder eine Bedrohung. Daß er mit seinem gepflegtem Äußeren und seinen hervorragenden Manieren (was auf eine





höhere Geburt schließen läßt) dazu noch Erfolge bei der Damenwelt feiert, will nicht zu seinem sonstigen Jähzorn passen.

Alrik Bauernfeind war einst Medicus in Honingen, bis er bei dem Aufstand dort vor einigen Jahren auf der falschen Seite kämpfte. Nach der Niederschlagung floh er nach Almada und trat in die Dienste der Handelscompagnie. Das Wissen des 49jährigen um Gifte, Arzneien und sonstige Tinkturen und Kräuter ist enorm, so daß er für die Gruppe Arzt und Giftmischer in einem ist.

Travinjan von Arddurs Hof ist Darpatier, eigentlich sogar ein fürstlicher Soldat. Nach einigen Streitereien mit Vorgesetzten, die ihn in eine Strafkompagnie brachten, stellte er sich nach einem Gefecht tot und floh dann nach Almada. Seine Spezialität liegt im Kampf mit Partisane oder Hellebarde, doch auch mit Axt und Schleuder ist er nicht schlecht. Dies allerdings nur, wenn er nicht wieder ein wenig Rauschkraut zu sich genommen hat...

Einsatz im Spiel: Die Flogglonder können ganz nach Gusto des Meisters eingesetzt werden. Sie haben ihren eigenen Auftrag, aber der mag ja hier und da Ähnlichkeiten mit dem der Helden aufweisen...oder mit ihm kollidieren. So können die Spezialisten als Kavallerie in letzter Minute einen Kampf entscheiden oder den Helden Stolpersteine in den Weg legen. Oder abwechselnd beides tun. Die Flogglonder werden es übrigens auch sein, die kurz vor der Erstürmung der Stadt Faldoro Cavaziri gefangennehmen und heimlich aus Omlad herauschaffen.

Barone des Mittelreiches

Neben den Flogglondern befinden sich zwei Barone in der Stadt: Corrin zu Draustein und Bernfried zu Falado. Sie haben ebenfalls ganz eigene Ziele: Vor langer Zeit kam Baron Corrin an ein kleines Kästchen mit rahjagefälligen Motiven. In der Folgezeit wuchs das Korn in seiner Baronie besser, das Vieh vermehrte sich, das Land war insgesamt fruchtbarer geworden. Corrin, nicht dumm, erkannte schnell, daß es dabei einen Zusammenhang mit dem Kästchen geben mußte.

Bei seinen Nachforschungen fand er heraus, daß sich in einem Geheimfach der Penis des Hl. Vascurio befand (wobei dieser weder von der Rahja-, noch von der Tsakirche als Heiliger anerkannt ist, aber von der Bevölkerung des östlichen Süd-Almada abwechselnd als solcher verehrt wird). Diese Reliquie wurde bei der Besetzung von Omlad durch die Novadis gestohlen und kam irgend-

wie nach Albernia. Baron Corrin fühlte sich daraufhin genötigt, das Artefakt zurückzubringen.

In Omlad angekommen, ging er mit seinem Schwager Dom Bernfried zuerst zum Tsatempel, um das Kästchen abzuliefern. Doch es kam zum Streit, als der Geweihte nach Ansicht des Drausteiners seine Sympathie für die Novadis zu sehr bekundete und außerdem reichsfeindliche Töne anschlug. Im gleichen Augenblick stürmten die Flogglonder herein und wollten den Tsapriester töten, da er zu den „Freiheitskämpfern“ gehört. Es kam zum Kampf, in den die Helden hineingerieten.

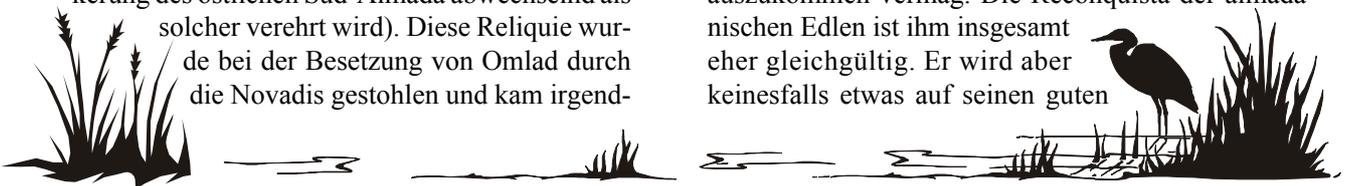
Die beiden Barone bleiben danach in der Stadt, da die Reconquista anläuft und sie sich denken, noch einige gute Dinge verrichten zu können. Ihr Einsatz im Spiel ist dementsprechend ähnlich dem der Flogglonder: als Helfer oder als Gegenspieler, ganz nach Willen des Meisters.

Baron Corrin Stepahan ä.H. von Stepahan zu Draustein.

Corrin ist ein hochgewachsener, dunkelhaariger Mann um die Vierzig. Er hat ein schmales Gesicht und einen kurzen schmalen Kinnbart und einen dünnen Oberlippenbart. Er ist kräftig und offensichtlich im Kampf geschult. Allerdings ist sein rechtes Bein nach einer Verletzung bei der Dämonenschlacht weitgehend steif geblieben. Nichtsdestotrotz ist er ein gefährlicher Schwertkämpfer – mehr noch, er ist ein leidenschaftlicher Kämpfer, und wenn er (zumal hier im Ausland) einen halbwegs gerechten Vorwand findet, wird er den Kampf – vor allem ein Duell – geradezu suchen.

Gekleidet ist Corrin nach der Art tulamidischer Krieger in einen Spiegelpanzer und einen turbanumwickelten Helm. Corrin befindet sich auf einer Pilgerfahrt und tritt daher nicht als Baron der fernen Baronie Draustein in Albernia auf, von der hierzulande ohnehin noch kaum jemand gehört hat. Dennoch ist seine Selbstsicherheit ungedämpft.

Er spricht wenig, scheint sich jeden Satz gut zu überlegen, setzt aber darauf, daß seine Worte dafür dann um so gewichtiger wirken – geradezu als Urteilsschluß, der nicht mehr anzutasten ist. Er spricht holpriges Tulamidya und Garethi mit starkem albernischen Akzent. Sein einziges Ziel ist es, seine Pilgerfahrt zu vollenden und den Penis des Hl. Vascurio in geeignete Hände zu geben. Die gottlose Kollaboration der Geweihten mit den Rastullahdienern reizt allerdings seinen Jähzorn, auch wenn er sonst mit gläubigen Novadis durchaus auszukommen vermag. Die Reconquista der almadanischen Edlen ist ihm insgesamt eher gleichgültig. Er wird aber keinesfalls etwas auf seinen guten





Namen kommen lassen und, wenn es ernst wird, mit vollem Einsatz für das Reich kämpfen.

Dom Corrins Werte:

KO: 16 INI-Basis: 14 LE: 43 AT: 17 PA: 12

TP: 1W+4 (Doppelkunchomer) RS: 6

MR: 2 Größe: 1,87 Schritt Alter: 40

Baron Bernfried von Falado zum Rabenfels

Bei dem almadanischen Magnaten Dom Bernfried handelt es sich um einen mittelgroßen Endzwanziger, dessen blondes, leicht ergrautes Haar ihn wesentlich älter erscheinen läßt, als er tatsächlich ist. Dieser Makel ist die permanente Erinnerung an eine erfolglose Strafexpedition in die Schwarzen Lande, welche die Rückführung des abtrünnigen Reichsverrätters (und vormaligen Schwertbruders in der Loyalistisch-Almadanischen Wehr) Rakolus v. Schrotenstein zum Ziel hatte. Bernfried ist von durchschnittlichem Körperbau, Haltung und Gebaren sind das eines selbstbewußten Edlen des Reiches.



Zwar sieht Bernfried, der seit seiner Jugend ein reges (theoretisches) Interesse an arkanen Phänomenen zeigt, sich selbst eher als einen Hesindejünger denn als einen Streiter für Rondra. Doch nach jahrelangem Unterricht bei diversen Fechtlehrern und der Teilnahme an einer Vielzahl von Gefechten an den verschiedenen Grenzen Almadas und des Reiches, ist Bernfried auch ein ernstzunehmender Gegner im bewaffneten Kampf.

Sein vormals wohlgestutzter Bart und das mittellange Haupthaar lassen nach dem längeren heimlichen Aufenthalt in einer Stadt des Feindes ein wenig Pflege vermissen. Er kleidet sich in Omlad nach der Tracht der hiesigen Händler und Bürger und versucht, sein

Antlitz im Schatten einer weiten Kapuze zu verbergen. Seinem Charakter nach ist Bernfried an sich stets um Ausgleich und maßvolles Handeln bemüht, doch immer

wieder passiert es, das er und sein Schwager Corrin sich in ihrem plötzlich aufbrandenden Jähzorn nicht etwa bremsen, sondern gegenseitig aufschaukeln. Dies hat den beiden hier im Feindesland bereits mehr als eine schwierige Situationen beschert. Für diesen unangenehmen Auslandsaufenthalt im Besonderen macht Bernfried seinen Schwager verantwortlich. Er ist sich der prekären Lage durchaus bewußt, denn im Grunde geht ihm mit dem Beginn der Reconquista ein Herzenswunsch in Erfüllung – doch warum bei allen Zwölfen muß sie ausgerechnet jetzt und hier beginnen? Bernfried grübelt seit der Nachricht, die Almadaner stünden vor den Toren, nach einer Möglichkeit, aus dieser Situation herauszukommen, ohne das Reichsgericht auf den Plan zu rufen. Sein kompromißloses Bemühen um göttergefälliges Handeln und die Treue gegenüber dem Reich, Almada und natürlich auch Corrin, sowie sein aufbrausendes Temperament lassen ihm jedoch keinen Handlungsspielraum. Bernfrieds Kenntnisse des Tulamidya gehen nur in geringem Maße über die seines Begleiters hinaus, sein Garethi ist deutlich almadanisch eingefärbt und mit häufigen Ausdrücken in Bosparano durchsetzt; die Sprache eines hesindianisch gebildeten Edlen.

Dom Bernfrieds Werte:

KO: 15 INI-Basis: 16 LE: 41 AT: 15 PA: 14

TP: 1W+5 (Anderthalbhänder) RS: 3

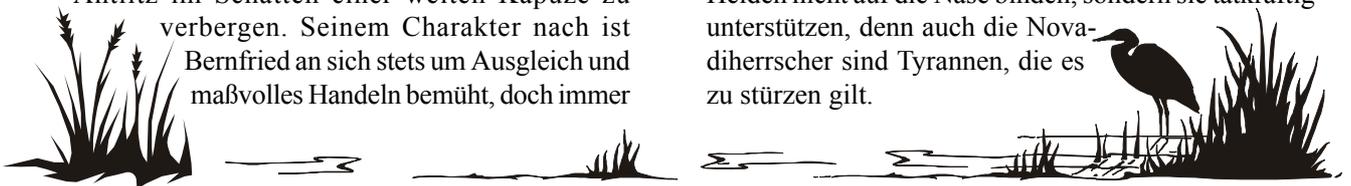
MR: 4 Größe: 1,73 Schritt Alter: 29

Andere

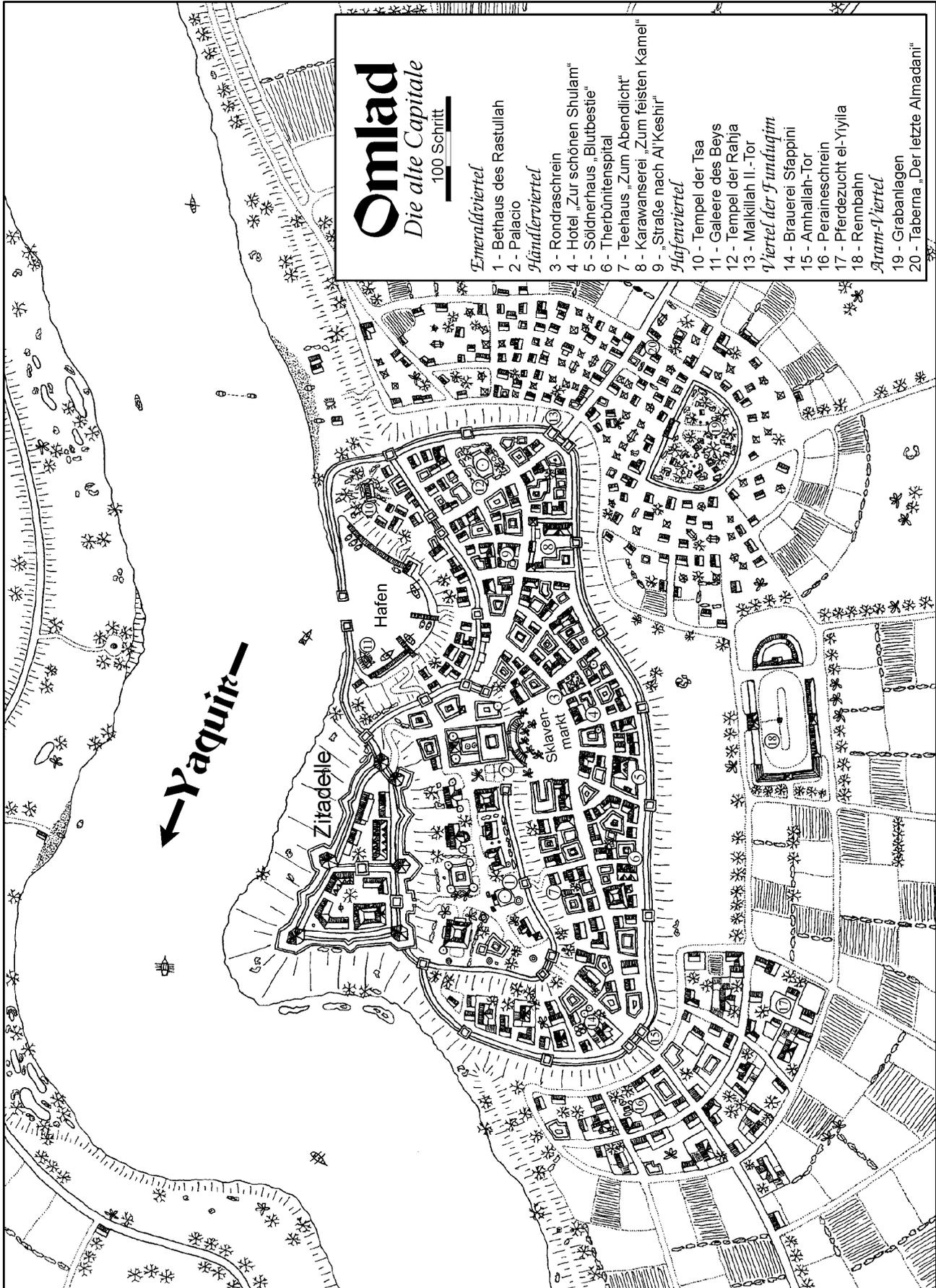
Tsajadan Bauernfeind, Geweihter der Tsa.

Der Mittvierziger ist der einzige Geweihte der Göttin in Omlad und damit auch „Tempelvorsteher“. Er wirkt sehr gemütlich, sein Bauchansatz und das verschmitzte Lächeln, das von einem schwarzen Vollbart umrahmt wird, lassen ihn väterlich erscheinen. Doch diese Maske trägt, denn Tsajadan gehört zu den Freiheitskämpfern (mehr dazu in „Kirchen, Kulte, Ordenskrieger“ im Abschnitt über die Tsakirche).

In Almada hat er schon sein Unwesen getrieben und die Zahoris zum Aufstand gegen die Magnaten angestachelt, im Lieblichen Feld war er ebenfalls dabei, als die Bauschpflücker gegen die Adligen opponierten. Danach wurde es etwas stiller um ihn, doch er hat sich in Omlad nur niedergelassen, um neue Kraft zu schöpfen und Pläne zu schmieden... bis die Flogglonder auf ihn aufmerksam wurden. Natürlich wird er das den Helden nicht auf die Nase binden, sondern sie tatkräftig unterstützen, denn auch die Novadiherrscher sind Tyrannen, die es zu stürzen gilt.







Omlad

Die alte Capitale

100 Schritt

Emeraldviertel

- 1 - Bethaus des Rastullah
- 2 - Palacio

Händlerviertel

- 3 - Rondraschrein
- 4 - Hotel „Zur schönen Shulam“
- 5 - Soldnerhaus „Blutbestie“
- 6 - Therbünenspital
- 7 - Teehaus „Zum Abendlicht“
- 8 - Karawanserei „Zum feisten Kamel“
- 9 - „Straße nach Al'Keshir“

Hafenviertel

- 10 - Tempel der Isa
- 11 - Galerie des Beys
- 12 - Tempel der Rahja
- 13 - Maikillah II.-Tor

Viertel der Funduqim

- 14 - Brauerei Sfappini
- 15 - Amhallah-Tor
- 16 - Peraineschrein
- 17 - Pferdezucht el-Yiyila
- 18 - Rennbahn

Aram-Viertel

- 19 - Grabanlagen
- 20 - Taberna „Der letzte Almadani“



Omlad – Die alte Capitale

Stadtherr: Bey Kazan al'Mougan ibn Surkan
Einwohner: 1.050 (40% Mittelreicher)
Wappen der Stadt: silberner Mond (Kelch) über einem silbernen Sparren auf grünem Grund
Heraldische Farben: weiß-grün
Garnison: 1 Lanze schwere Spahija, 1 Lanze Askarija, 40 Shurtah (Stadtwatchen), im Kriegsfall 150 aus der Bevölkerung rekrutierte Speerträger und Bogenschützen
Tempel: Bethaus des Rasthullah, Tsa, Rahja, Schrein der Rondra, Schrein der Peraine
Handwerk und Gewerbe: Sklavenhändler, Fisch-, Getreide- und Pferdehändler
Gasthäuser und Schenken: Hotel „Zur schönen Shulam“ (Q8/P7/S30), Karawanserei „Zum feisten Kamel“ (Q6/P10/S40), Teehaus „Zum Abendlicht“ (Q4/P4), „Straße nach Al'Keshir“ (Q2/P2)

Früher einmal war es die pulsierende Capitale Süd-Almadas, jetzt ist Omlad nur wegen zwei Dingen bekannt: dem größten Sklavenmarkt nördlich der Khom und als Anfangs- bzw. Endpunkt einer bedeutenden Handelsroute vom Yaquirtal nach Mhanadistan.

Die Zeit der Eroberung hat das Antlitz der Stadt geprägt: Häuser im güldenländischen Stil reihen sich nahtlos an Bauten, die man eher in Unau erwarten würde. Schlanken Zwiebeltürmen stehen die wehrhaften Streittürme der alten almadanischen Magnatenfamilien gegenüber. Gänzlich novadisch jedoch ist die Foggara, die teils künstliche, teils natürliche Bewässerungs- und Kanalisationsanlage der Stadt. Und über allem thront die Zitadelle des Beys, einst der Palast der Markverweser von Süd-Almada.

Wiewohl das Wort „novadisch“ für Omlad schon fast fehl am Platze ist, eher kann man die einstige Capitale mit den Städten der Tulamiden vergleichen – mit ihren prächtigen Palästen einerseits, den heruntergekommenen Armenvierteln andererseits.

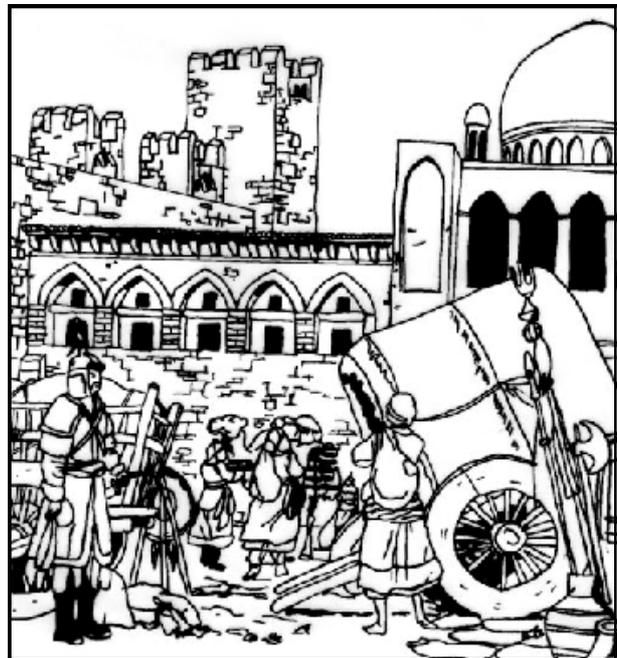
Gerade mit letzteren hat es seine eigene Bewandnis. Bei der Eroberung der Reichsmark Süd-Almada flüchtete die Bevölkerung des Hinterlandes zu den scheinbar sicheren Städten am Flußufer des Yaquir. Doch hier war die Reise zu Ende, denn Omlad wurde im Handstreich von den Truppen Malkillahs II. genommen, die Flüchtlinge konnten nicht mehr ins sichere Almada übersetzen. Aus den Lagern vor der Stadtmauer von einst gingen die Armenviertel von heute hervor. Sieht man z.T. noch Familien, die in Zelten und Bretterbuden hau-

sen, so sind es an anderer Stelle bereits Häuser aus Lehm und Stein.

Das Zusammenleben von Novadis und Mittelreichern hat sich über die Jahrzehnte friedlicher gestaltet. Die Tempel der Zwölfe sind geduldet, zumal z. B. Rondra (als Rhondara, vierte Frau Rastullahs) und Rahja (die viel Ähnlichkeit mit Rastullahs sechster Frau Dschella hat) den Novadis nicht fremd sind. Wiewohl wenige Mittelreicher es zu Ruhm und Ehren innerhalb des Emirates bringen, so sind sie doch nicht die geknechteten Brüder und Schwestern, die die Almadanis gerne in ihnen sehen.

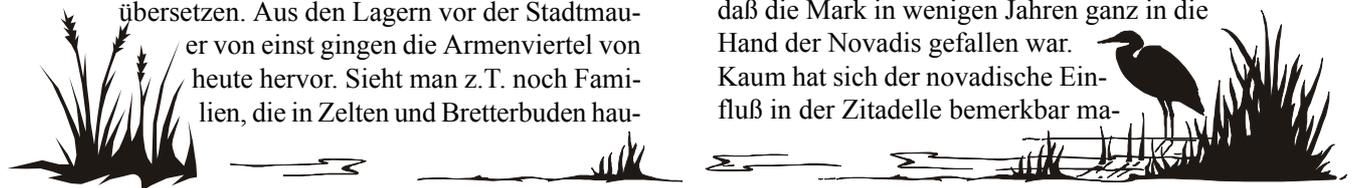
Zitadelle

Auf einem Felsen gelegen, blickt die Zitadelle der einstigen Capitale Süd-Almadas erhaben über den Yaquir, stolz, unnahbar und – zumindest dem Anschein nach – unbezwingbar, eine rot im Licht der sinkenden Sonne leuchtende Festung mit sechseckigen Türmen aus Granit und eisenbeschlagenen Toren.



Einst war die Festung der Stolz Süd-Almadas. Kaiserliche und markverweserliche Truppen standen gerüstet bereit, um jeden Feind abzuwehren. Aber dann kam die kaiserlose Zeit und mit ihm die Verwahrlosung, so daß die Mark in wenigen Jahren ganz in die Hand der Novadis gefallen war.

Kaum hat sich der novadische Einfluß in der Zitadelle bemerkbar ma-





chen können, und selbst die tulamidischen Teppiche an den Wänden der großen Hallen gleichen dem lächerlichen Versuch, einen steinernen Riesen in ein Festkleid zu zwingen. Nackt und schmucklos winden sich dunkle Treppen die schießschartenbewehrten Türme hinauf, und ebenso karg und düster sind die Gefängnisse unter der Burg, und wer sich in den durch den nahen Yaquir feuchten Zellen befindet, den wird es kaum trösten, daß Omlads Kerker sich in keiner Weise messen können mit den Verliesen Al'Mukturs oder Fercabas. Alles in allem macht die Zitadelle einen abweisenden und trostlosen Eindruck, doch wen wundert es, wurde die Anlage doch einst mit Hilfe von Zwergen erbaut, die wenig Sinn für die verspielte Architektur der Menschenvölker hatten und die Burg allein unter dem Gesichtspunkt der optimalen Verteidigungsstärke errichteten. Als Fluchtpunkt für die Stadtbevölkerung dient die Zitadelle nach 100 Jahren Frieden jedoch schon lange nicht mehr.

Zweigeteilt ist die Festung: in den öffentlichen, administrativen Teil und in den privaten. Beide sind streng voneinander getrennt und haben separate Eingänge, wiewohl es auch Verbindungsgänge gibt. Heute sind die Männer des Beys von Omlad in der Kaserne untergebracht, die nur noch wenig mit den wilden Wüstensöhnen zu tun haben, welche einst das Land besetzten. Waren die Einheiten früher noch nach Stämmen organisiert, so haben die Emire viel von ihren Feinden nördlich des Yaquir gelernt. Neben den Spahija und Askarija sind auch die Mannschaften für die Rotzen an den Toren und die Geschütze in der Zitadelle kaserniert. Befehlshaber aller Truppen ist Faldoro Cavazziri, ein zum Rastullahglauben konvertierter Almadaner.

Emeraldviertel

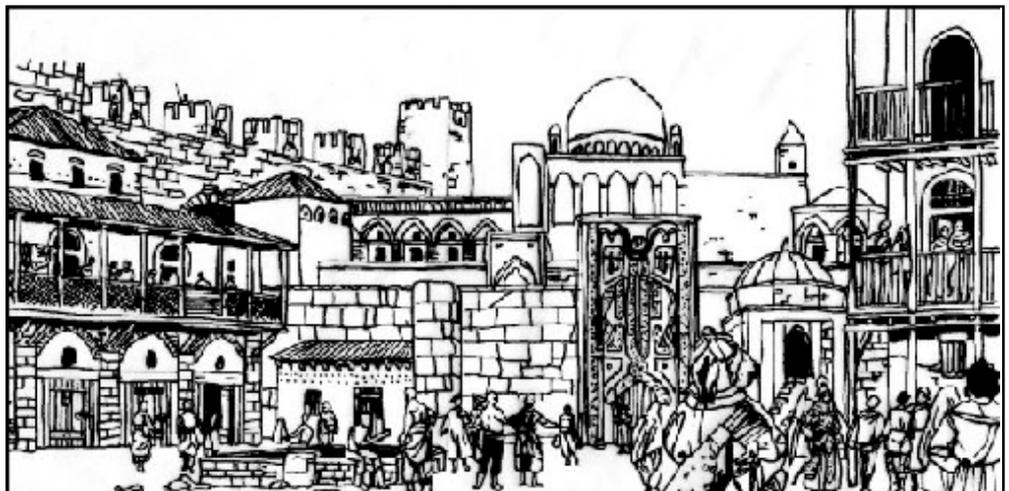
Direkt an die Zitadelle anschließend, in der die Truppen des Beys untergebracht sind, findet sich das Viertel der Reichen Omlads. In den Palästen

aus dem grünem und grauem Marmor des Rashtulswalls laden kühle Innenhöfe mit Springbrunnen und Obstbäumen zum Verweilen ein. Die alten Häuser der Almadanis wurden von den Novadis ihren Ansprüchen gemäß umgebaut, so daß ehemals trutzige Gemäuer nunmehr kleine Türme und Erker aufweisen, wie man

sie verspielter und verzierter in Khunchom nicht findet. Unter vielen der Häuser befinden sich inzwischen zudem unterirdische Kavernen, in die Eis aus den Bergen gebracht wird. Ja, man liest richtig, Eis! In der Kühle der Gewölbe, gerade nahe des Flusses, hält sich das Element Firuns recht lang. Eigene Karawanen und spezielle Schiffe sind nur dazu abgestellt, diesen Luxus aus dem Rashtulswall herzutransportieren. Denn kein Novadi von Rang (und vor allem mit Geld) wird ohne sein tägliches „*sharbu*“ bleiben, in kleinste Stücke zerbrochenes Eis, das mit dem Saft von Früchten verfeinert wird. Wenn den Novadis des Amhallassih von ihren Brüdern in den Oasen der Khom oft vorgeworfen wird, daß sie verweichlicht und degeneriert sind, so liegt das nicht zuletzt an den Eindrücken, welche die Stammeskrieger an Orten wie diesem bekommen.

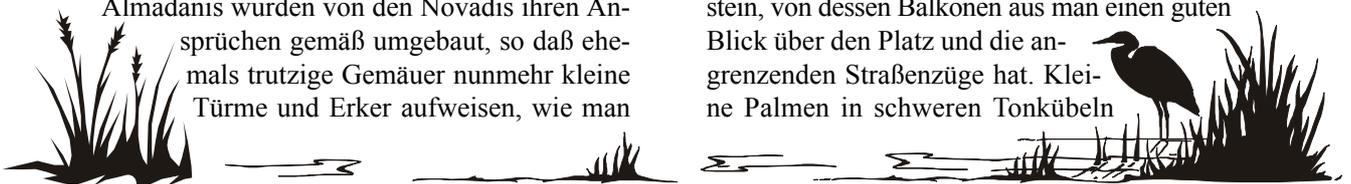
Bethaus des Rastullah

Groß ist es nicht, das Bethaus des Rastullah zu Omlad, doch an Pracht steht der Bau mit der kupfern in der Sonne glänzenden Kuppel den großen Tempeln des Eingottes in nichts nach. Im Süden des Bethauses ragt das Minarett empor, von dem aus die Stimme des Tempeldieners die Gläubigen zum Gebet ruft. Den Eingang bildet ein reich mit grün-blauen Mosaiken verzierter Spitzbogen; links und rechts des Tores, das nur nachts geschlossen wird, stehen die vergoldeten Standbilder zweier Löwen, die einst ein reicher Kaufmann dem Gotteshaus gestiftet hat, über deren Bedeutung sich jedoch die Mawdliyat streiten.



Palacio

Am Sklavenmarkt gelegen ist das einstige Rathaus Omlads, ein großer, rechteckiger Bau aus rötlichem Gestein, von dessen Balkonen aus man einen guten Blick über den Platz und die angrenzenden Straßenzüge hat. Kleine Palmen in schweren Tonkübeln





säumen die Freitreppe zu den drei Rundbögen, durch die man in die Eingangshalle des Palacios gelangt, in der die almadanische Architektur sich mit der novadischen Einrichtung zu einem ansprechenden Gesamtbild verbindet.

Von der Eingangshalle gelangt man einerseits in die sich seitlich anschließenden Gänge mit den Geschäftsräumen, andererseits über zwei breite Treppen in die oberen beiden Stockwerke. Zwischen den Treppen befindet sich der Durchgang in den arkadengesäumten Innenhof, der mit seinem Springbrunnen und den zwitschernden Vögeln in den Olivenbäumen einen Ort der Ruhe bildet, an den sich die Beamten in der Mittagsstunde zurückziehen können. Reicher Bauschmuck, Wasserspiele und duftende Ziersträucher verbinden sich zu einer raffinierten Verfeinerung des Lebensgenusses. Der Palacio ist das Stadthaus des Beys von Omlad, das er jedoch nicht selbst bewohnt und dessen Säle er nur zu festlichen Anlässen nutzt.



In den ehemaligen Kanzleien und Schreibstuben haben die Würdenträger der Stadt ihren Sitz, den rückwärtigen Flügel des Palacios, vom vorderen Teil durch den Innenhof getrennt, bewohnt Mawdli Shazad ben Kazem, der höchste Rechtsgelehrte der Stadt.

Händlerviertel

Sklavenmarkt

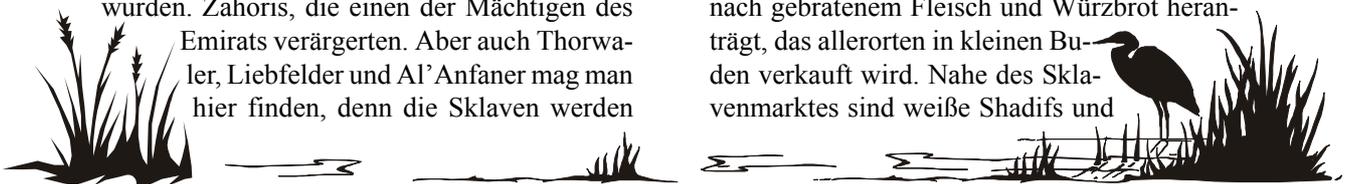
Wenn Al'Anfa die Pestbeule des Südens ist, so ist Omlad die am Yaquir. So sagen zumindest die Yaquirtaler, und wenn sie darüber sprechen, so nur im Gedenken an den größten Sklavenmarkt nördlich der Khom. Bemitleidenswert sind all die armen Seelen, die hier an jedem neunten Tag verkauft werden. Gefangene aus Almada, die bei einer *Razzia* mitgenommen wurden. Unglückliche Aranier, die von den wilden Ferkinas verschleppt und dann an die Novadis weiterverkauft wurden. Zahoris, die einen der Mächtigen des Emirats verärgerten. Aber auch Thorwaler, Liebfelder und Al'Anfener mag man hier finden, denn die Sklaven werden

selbst vom fernen Perlenmeer bis nach Omlad gebracht, um für gutes Geld an den Mann gebracht zu werden. Und die Preise für solche „Exoten“ sind durchaus hoch. Und so sieht man an einem normalen Auktionstag reiche Beys und Händler die Sklaven begutachten, Almadaner auf der Suche nach einem vermißten Familienmitglied oder Schwarzmagier und anderes Gelichter, die Probanden für ihre „Experimente“ kaufen möchten. Hier und da mag man sogar die Kutte eines Therbüniten oder Badilakaners aus dem Mittelreich sehen, der versucht, Zwölfgöttergläubige aus der Sklaverei der Heiden loszukaufen.

Bazar

Der Bazar Omlads beschränkt sich nicht allein auf einen oder einige wenige Plätze, so wie man dies aus den mittelreichischen Städten kennt, sondern zieht sich durch die gesamte Stadt, wiewohl das Zentrum tatsächlich der ehemalige Marktplatz bildet, auf dem zweimal in jedem Gottesnamen die große Sklavenschau abgehalten wird.

Schon an den Toren finden sich die ersten Stände, an denen Fellachen ihre Ware feilbieten, und je weiter der Reisende in die Stadt vordringt, desto erlesener wird das Angebot. Wo er am Stadtrand auf Bauern, Töpfer und Kleinkrämer trifft, muß er sich bald schon der aufdringlichen Werbung der Gerber und Weber erwehren, bevor ihn die süßen Düfte verschleierter Händlerinnen verführen, die Parfüme und Öle aus Yaseminblüten und Rosenholz darbieten oder, auf Schnüre aufgereiht, feines Geschmeide, das zart im Winde klingt, der den Duft nach gebratenem Fleisch und Würzbrot herantägt, das allorten in kleinen Buden verkauft wird. Nahe des Sklavenmarktes sind weiße Shadifs und





nachtschwarze Khomrösser zu bewundern. Feiste Waffenhändler bieten für horrenden Preise Klingen aus Taladur und Tuzak feil, und wer es schließlich bis zum Emeraldviertel schafft, findet Mirhamer Seide, Fasarer Teppiche und in Leder gebundene Bücher.

Rondraschrein

Der Rondraschrein, einst ein imposantes Gebäude aus großen Sandsteinblöcken und bosparanischen Säulen, wurde vor vielen Jahren durch ein Erdbeben fast vollständig zerstört und nur zum Teil wieder aufgebaut. Allein die Fassade steht noch, auch wenn dem Bildnis des löwenköpfigen Famerlor, der vormals stolz und furchterregend über den Eingang wachte, die halbe Schnauze und ein guter Teil seines Körpers fehlen. Durch die vier Säulen gelangt man nun in die Ruine, in der abgebrochene Pfeiler und Mauerreste von vergangener Größe zeugen. Heute steht ein schlichtes Zelt in der Mitte des Tempels, um die Betenden vor der sengenden Sonne zu schützen. Die Novadis, die *Rhondara* als vierte Frau Rastullahs verehren, suchen den Tempel auf, um sich Beistand und Rat für Gefechte und Sippenstreitigkeiten zu erbitten. Einen Geweihten gibt es nicht, und den Zwölfgöttergläubigen ist der ehemalige Famerlortempel eher eine Pilgerstätte als ein Bethaus.

Söldnerhaus „Blutbestie“

„Aram Zulhemsan“ nennen die Novadis das gedrungene Sandsteinhaus am Rande des Händlerviertels: Das „Zelt des Blutieres“. Ein Zelt freilich findet sich nur auf dem ausgedehnten Hinterhof des Gebäudes, in dem Nahad ben Sulem, der Besitzer des Hauses, Waffen und gebrauchte Rüstungen verkauft. Zusammen mit seinem Sohn betreibt Nahad zudem einen Art Schankbetrieb für die Soldaten und Stadtwachen, die sich nach Dienstende auf einem mit Teppichen ausgelegten Podest zu Würfelspielen oder einer Partie „Rote und weiße Kamele“ treffen. Allerdings wacht der gläubige Novadi streng darüber, daß keiner seiner Gäste mehr als das erlaubte Maß Wein zu sich nimmt. Ungläubigen verkauft er zwar ebenfalls Waffen, sie müssen das Haus jedoch durch einen Seiteneingang betreten, und der Zutritt zur Gaststube ist ihnen verwehrt. Frauen, und seien sie noch so geschätzte Kriegerinnen, werden von Nahads Gehilfen am Tor abgefangen und höflich, aber umso dringlicher abgewiesen.

Therbûniten-Spital

Marcesco Hieros, der Vorsteher des Therbûniten-Spitals, ist eine stattliche Erscheinung. Die dunklen Glutaugen und der sauber gestutzte Bart verleihen ihm etwas Würdevolles, und die gepflegte Kleidung läßt ihn in dem

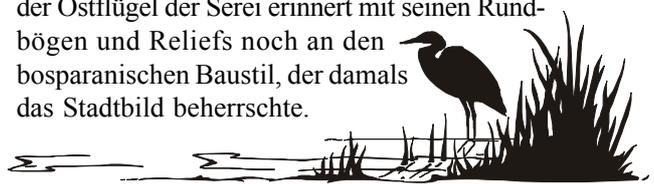
Elendsviertel fremd erscheinen. Die Armen aber bewundern ihn, wie sie ihn fürchten, denn Hieros zählt sicher zu den besten Ärzten nördlich der Khom, und auch, wenn er eine tiefe Verachtung für die in dreckigen Bretterbuden hausenden Menschen des Aramviertels hegt, hat er so manchem von ihnen bereits das Leben gerettet. Der Al'Anfaner ist selbst kein Therbûnit, und Barmherzigkeit ist es kaum, die ihn die Armen unentgeltlich behandeln läßt. Vielmehr scheint es, als betrachte er sie als Studienobjekte, um seine Kenntnisse der Medizin zu erweitern und sich sein Wissen dann von den Reichen mit gutem Gold bezahlen zu lassen. Die Schwestern und Brüder des heiligen Therbûn dulden die unverhohlene Arroganz des Medicus stillschweigend, müssen sie sich doch eingestehen, daß die Zahl der Siechentoten stark zurückgegangen ist, seit Hieros in der Stadt ist. Dieser genießt übrigens ein hohes Ansehen beim Bey von Omlad, was sich darin äußert, daß er, wie andere Würdenträger der Stadt, einen eigenen Salon im Palacio am ehemaligen Marktplatz besitzt.

Karawanserei

Mächtig ragen die Mauern der Karawanserei in die Höhe, Bollwerke, die einer Bastion würdig wären. Tatsächlich wird die Serei Tag und Nacht von einem Duzend in den Farben Omlads gewandeter Soldaten bewacht, die mit unbeweglicher Miene auf den Wehrgängen patrouillieren und den Reisenden einen so sicheren Aufenthalt gewähren, wie sie ihn kaum anderswo in der Stadt fänden.



Als Omlad noch zum Reichsgebiet gehörte, befand sich in dem Gebäude tatsächlich die Garnison, doch nur der Ostflügel der Serei erinnert mit seinen Rundbögen und Reliefs noch an den bosparanischen Baustil, der damals das Stadtbild beherrschte.





Der Großteil der alten Garnison fiel vor gut 60 Jahren dem Erdbeben zum Opfer, das auch den Rondratempel zerstörte, und nun besticht die Karawanserei durch Arkaden und Türme tulamidischer Bauart.

In Omlad gibt es insgesamt drei Karawansereien, zwei im Händler- und eine im Funduqim-Viertel. In der Spielhilfe „Tempel, Türme und Tavernen“ auf S. 33 ist eine solche Herberge ausführlich beschrieben.

Hafenviertel

Lastboote und schnelle Segler, Kriegsschiffe und Treidelkähne liegen im Hafen von Omlad vor Anker. Kleine Fischerboote fahren hinaus auf den Yaquir und bringen gute Beute heim, so sie nicht „zufällig“ von einem almadanischen Schiff gerammt werden...ein fast alltäglicher Vorgang, da auch die Novadis es mit den Feinden vom anderen Ufer nicht anders machen.

Hafenanlagen

Omlad ist einer der bedeutendsten Häfen auf amhallassischem Gebiet. Gesichert wird das Hafenbecken durch eine Einfahrt, an der links und rechts Türme stehen, die mit mittelschweren Rotzen und je einer Hornisse bestückt sind. Mauern gehen von den Türmen ab und treffen auf weitere Befestigungen, die die Stadt gegen den Fluß absichern, so daß es auch keine Möglichkeit gibt, in den Hafen anders als durch die Einfahrt zu gelangen. Auf den Mauern aber flanieren ständig Städter, die ein wenig frische Luft schnuppern oder einen Blick auf den Fluß und das gegenüberliegende Ufer erhaschen wollen.

Der Hafen ist dreigeteilt. Im militärischen Bereich sind zwei schnelle Flußsegler des Emirs untergebracht, der Bey von Omlad hat zudem eine Galeere zur Sicherung der Stadt in Sold. Im Handelshafen sind die Frachtkähne untergebracht, die Ladung in das Horasreich bringen oder noch weiter gen Punin segeln. Denn trotz des heimlichen Krieges geht der *Commercio* weiter...

Im Fischereihafen schließlich (der aus kaum mehr als einem langen Strand besteht) liegen die Boote der Fischer, die reichlich Ernte aus Efferds Reich holen und es in die nahen Räuhereien bringen.

Tsatempel

Auf einer kleinen Anhöhe im Hafenviertel steht der Tempel der Tsa, ein eher unscheinbares Gebäude aus schlichtem Sandstein, das keinen Baumeister zu einem zweiten Blick verleiten würde. Auffällig sind allein die Kletterranken, die sich an allen Seiten an den alten Mauern empor-schlängeln und dem Gebäude das Aus-

sehen eines überwucherten Felsens verleihen. „Koruk Toumla“ nennen die Omladim den Tempel deshalb auch, den Schmetterlingsfelsen, denn wann immer die Ranken blühen, finden sich Hunderte von Faltern und Schmetterlingen zwischen dem Grün.

Rahjatempel

Der Rahjatempel stammt noch aus der Zeit der almadanischen Herrschaft. Die filigranen Säulen aus weißem oder zart rosanem Marmor wirken zwischen den vorherrschenden Sandsteingebäuden befremdlich, die Reliefs über dem Eingang, die eher efferdgefällige Muscheln und Schnecken zeigen, so weit des Meeres fehl am Platze. Nichtsdestotrotz ist der Tempel eines der kunstvollsten Bauwerke der Stadt, und die große Kuppelhalle in seinem Zentrum gleicht eher einem Garten als einer Betstätte. Olivenbäume und blühender Jasmin umgeben kreisförmig eine marmorne Tanzfläche, und in kleinen Nischen lassen sich die Gäste auf seidenen Kissen nieder, um Wein und Wasserpfeife zu genießen. So ist denn der Rahjatempel auch der einzige Ort der Stadt, an welchem Rastullah- und Zwölfgöttergläubige beider Geschlechter zu Gesprächen und Feiern ohne Berührungsängste zusammenkommen, und auch wenn die Mawdliyat und Strenggläubigen diese Vermischung der Sitten und Völker mißbilligen, konnten sie den wachsenden Einfluß des Tempels auf die Bevölkerung nicht unterbinden. Der Rahjatempel Omlads ist weniger ein Haus der Liebe als eines des Friedens und der Geselligkeit, und so ungewöhnlich seine Gäste sind, so bemerkenswert sind doch auch seine Dienerinnen. Wen mag es wundern, ist doch die erst 24jährige Tempelvorsteherin Yolanda Solivan eine Zahori. Im Gegensatz zu den meisten Häusern der Rahja sind nicht alle Dienerinnen und Diener des Omlader Tempels von auffällender Schönheit, doch wenn sie im Dämmerlicht zwischen den rosenberankten Marmorsäulen einen *Suenyo* tanzen, haben die Zuschauer ohnehin nur Augen für wirbelnde Füße und fliegende Hände...

Malkillah II.-Tor

Das Tor, benannt nach dem Eroberer Süd-Almadas, ist baugleich mit dem am anderen Ende der Stadt (s.u.).

Viertel der Funduqim

Teilweise vor, teilweise innerhalb der Mauer gelegen, ist das Funduqim-Viertel ein eher ländlicher Ort. Bauern bestellen ihre Felder, Mühlen und Silos für Reis und Getreide prägen das Bild. Daher auch der Name, denn ein Funduq ist ein Ort, den jede Oase





besitzt: Zahlreiche Räume für Datteln, Hirse und Räucherfleisch werden in Notzeiten auch für die Unterbringung von Menschen genutzt, die somit eine Fluchtburg haben.

Brauerei Sfappini

Ist Almada als Land des Weines in ganz Aventurien bekannt, so stimmt dies doch nur teilweise. Denn in der Reichsmark Süd-Almada wurde immer schon lieber Bier getrunken, die Götter allein wissen, wie dieser Teil des Königreiches dermaßen aus der Art schlagen konnte. Die bekannteste Brauerei steht auch heute noch in Omlad, betrieben seit acht Generationen von der Familie Sfappini. Das „Omlader Extra Herb“ ist der Verkaufsschlager, auch unter den Novadis, womit die Matriarchin Hajona Sfappini selbst als Zwölfgöttergläubige geehrt durch die Straßen der Stadt schreiten kann. Nicht so bekannt ist die Tatsache, daß die Sfappinis schon seit der Eroberung Süd-Almadas jede Gruppierung unterstützen, welche die Reichsmark wieder dem Mittelreich zuführen will...ob mit List oder Gewalt.

Amhallah-Tor

Wie an seinem Schwestertor auf der anderen Seite der Stadt sind hier von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang sechs Shurtah mit einem Arif (was in etwa einem Weibel entspricht) stationiert, des Nachts wird die Wache auf vier und einen Arif reduziert.

Die beiden viereckigen Türme links und rechts des Tores bestehen aus Ziegel- und Haustein und sind drei Stockwerke hoch. Eine Wendeltreppe reicht vom Eingang bis zum zinnenbewehrten Dach. Im Erdgeschoß des linken Turmes ist der Wachraum für die Shurtah, in dem sich auch der Mechanismus für das Fallgitter befindet. Darüber befindet sich ein Zimmer für die Mannschaft der Rotze, im dritten ist ein Lagerraum mit Geschossen für die mittelschwere Rotze, die sich auf dem Dach befindet.

Im rechten Turm ist im Erdgeschoß ein Lagerraum für konfiszierte Güter. Darüber befindet sich der Wachraum des Arif, der nur bei bestimmten Rückfragen von den Wachen am Tor geholt wird. Im dritten Stockwerk ist ein weiterer Wachraum für eventuelle Verstärkungen auf den Mauern. Die beiden Türme sind auf der dritten Etage miteinander verbunden, zwei Holztüren führen auf einen breiten Wehgang mit Zinnen auf beiden Seiten. Weitere Türen in der zweiten Etage führen auf die Stadtmauer. Fünf der Shurtah

bewachen das Tor selbst, durchsuchen Wagen, kontrollieren Reisende etc., ein weiterer ist auf dem Dach eines der

Türme und beobachtet das Umland. Die Mannschaft für die Rotze wird nur im Falle der Gefahr an ihren Posten befohlen und ist sonst in der Zitadelle untergebracht. Gesichert wird das Tor durch ein Fallgatter und zwei eisenverstärkte Holztüren, die über Nacht geschlossen werden. Es gibt noch ein Mannloch, das aber nur selten benutzt wird, da man ein Schreiben des Beys besitzen oder mit einer Nachricht des Emirs selbst vor dem Tor stehen muß, um eingelassen zu werden. Je nachdem mag aber auch eine wohlgefüllte Geldkatze diesen Dienst leisten...

Pferdezucht

In seiner Jugend wurde Hassan el-Yiyila vom Stamme der Beni Shadif aus seiner Sippe verbannt, nachdem er den Hairan nicht nur um gutes Gold betrogen, sondern in seiner Dreistigkeit auch noch dessen Tochter verführt hatte. Nur die Fürsprache seines reichen Oheims, einem der angesehensten Pferdehändler des ganzen Stammes, verdankte er, daß der Hairan ihn nicht auf der Stelle töten ließ.

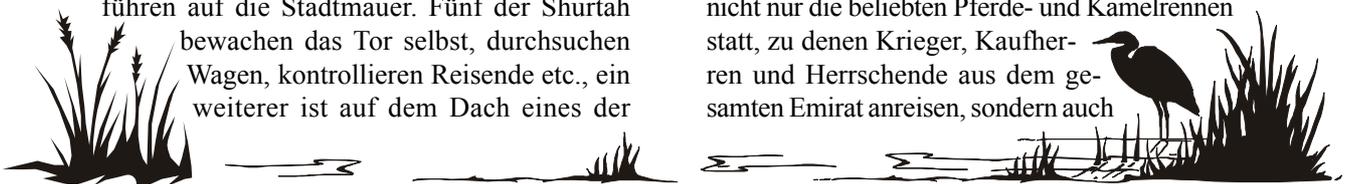
Als Glücksritter und Söldner verdiente sich der Ausgestoßene von da an seinen Lebensunterhalt, und Gerüchten zufolge soll er in Khunchom gar einige Jahre einem Meisterdieb zur Hand gegangen sein.

Erst als Hassan in einem Gefecht den rechten Arm verlor, mußte er sich nach ehrbarer Arbeit umsehen, und da kam ihm das Wissen, das er im Hause seines Onkels über die Pferdezucht erworben hatte, gerade recht.

Seit über fünfzehn Jahren lebt der mittlerweile 50jährige Mann in Omlad, und aus seinem einst ärmlichen Hof ist mittlerweile eines der bekanntesten Gestüte des Amhallassih geworden. Seinen Beinamen aber, der sich etwa mit „Sandviper“ übersetzen läßt, und den die Novadis jenen verleihen, denen sie kaum mehr als einer Schlange trauen, trägt Hassan noch immer, und wie es heißt, nicht zu unrecht. Denn neben seiner Arbeit als Pferdehändler geht Hassan el-Yiyila im Schutz der Nacht und unter dem Tarnmantel des angesehenen Kaufmanns noch manch anderem Geschäft nach; und wer Rauschkräuter oder anderswo nicht zu erlangende Informationen erhalten möchte, der ist bei Hassan ebenso an der richtigen Adresse wie jene, die Diebesgut oder gar einen von den Wachen gesuchten Freund außer Landes schaffen wollen.

Rennbahn

In einer kleinen Arena vor den Toren Omlads finden nicht nur die beliebten Pferde- und Kamelrennen statt, zu denen Krieger, Kaufherren und Herrschende aus dem gesamten Emirats anreisen, sondern auch





andere Schauspiele unterschiedlichster Art. Seien dies Tanzdarbietungen verschleierter Sharisadim oder Gladiatorenkämpfe, bei denen Sklaven gegeneinander oder gegen wilde Tiere antreten müssen. Und es heißt, in jüngerer Zeit sei der Bey von Omlad dazu übergegangen, Verbrecher von seiner Lieblingsgepardin Achazal über den glühenden Sand der Rennbahn hetzen zu lassen...

Aramviertel

Im Süden und Osten Omlads befinden sich die Armenviertel der Stadt, die ihren Namen vom novadischen Wort „Aram“ (für „Zelt“) ableiten.

Es sind vor allem Mittelreicher, die nunmehr als Fellachen ihrer Arbeit nachgehen und hier ihre Heimat haben. Aber auch die Bettler, die tagsüber auf den Basaren um Almosen flehen, und zur Abenddämmerung tunlichst die Mauern verlassen sollten (da die Garde scharfe Wacht über solches Gelichter hält und Bettler nach Einbruch der Dunkelheit nicht innerhalb der Wehrmauer duldet), ziehen sich in ihre Bretterverschläge zurück. So wie das Viertel der Reichen Luxus und Pracht aufweist, so sind hier Not und Entbehrung an der Tagesordnung.

Grabanlagen

Einem verwilderten Park gleichen die Grabanlagen aus almadanischer Zeit. Entlang der begrenzenden Mauer reihen sich Standbilder und Nasuleen der einstigen Herrscher der Stadt, und zwischen Zedern und Zypressen steht manch verwitterter Grabstein mit dem zerbrochenen Rad des Boron.

Die Novadis begraben ihre Toten nicht, und den Gläubigen ist es untersagt, diesen unheiligen Boden zu betreten. Seit der letzte Boronpriester vor gut zehn Jahren grausam entstellt inmitten der Gräber aufgefunden wurde, wagen jedoch nicht einmal die Anhänger der Zwölfgötter, den Totenanger zu betreten, und so ist es Tsä, deren Wirken seitdem hier sichtbar wird, und die aus alten Steinen und dürrer Erde Sträucher und Ranken wachsen läßt, die allmählich das Gelände in einen wilden Garten verwandeln: Ein grüner Fleck inmitten des Gelb und Braun des Aramviertels.

Taberna „Der letzte Almadani“

Nazir Yafariño, der Inhaber des ordentlichen Gasthauses mit den Butzenglasscheiben, ist es, der sich selbst „der letzte echte Almadani in diesem götterverlassenen Heidennest“ zu nennen pflegt. In der in dunklem Holz gehaltenen Schankstube bewirtet er seine Gä-

ste mit Speisen und Wein von der anderen Seite des Flusses, und auf den Fensterbrettern und auf kleinen Simschen in den Nischen an der Wand, stehen allerlei Kuriositäten, welche die „almadanische Stimmung“ steigern sollen, doch selbst bei manchem Patrioten aus dem Land des Mondes, der sich hier in die Schenke verirrt, nur ein amüsiertes Stirnrunzeln hervorrufen. Kaiser-Eslam-Reiterfiguren gibt es dort zu bewundern und einen Degen aus rostfreiem Taladurer Stahl, über den Yafariño, auf die rotbraunen Flecken angesprochen, welche die ansonsten blanke Klinge verunzieren, stolz erzählt, es handle sich dabei um das Blut der Heiden, welche sein Vater – ein Caballero der Ragather Lanzenreiter – erschlagen habe. Statt eines Vorhangs trennt eine almadanische Flagge den Durchgang zur Küche ab, und auch die versilberten Pelurakugeln, die saitenlose Vihuela und die verstaubte Weinflasche „985er Ragazo“ erwecken den Eindruck, als sei der Besitzer des Gasthauses ein fanatischer Scharlatan.

Allein, die Fellachen und ärmeren Bürger Omlads lieben Yafariño und seine haarsträubenden Geschichten, und jeden Abend findet sich eine kleine Runde hartgesottener Zecher, die mit vom Brannt belegten Stimmen lauthals das Almadalied anstimmen.

Novadis, ja sogar „rechtgläubigen“ Tulamiden ist der Zutritt zum „letzten Almadani“ verboten, doch kaum einer würde sich in der feindseligen Atmosphäre das Essen schmecken lassen können, und selbst die meisten Reisenden aus dem Reich ziehen es vor, in einem gemäßigeren Gasthaus zu nächtigen, denn spätestens das fünfzigste, heisere „Nimmermehr!“ vermag sogar dem überzeugtesten Patrioten die Laune zu verderben.

