

30 Tage im Boron

Ein DSA-Szenario von Jörg Raddatz und Heike Kamaris
für 3–5 Helden der Erfahrungsstufe 6–10.
Illustrationen von Christoph Hoppenbrock und Ina Kramer.
Stadtkarte von Ralf Hlawatsch.

Hintergrund (Meisterinformation)

"30 Tage im Boron" spielt im Jahr 29 Hal/1022 BF in der südaranischen Stadt Anchopal. Anchopal ist die altehrwürdige Hauptstadt Goriens, des südlichsten Sultanates von Aranien. Der östliche Teil Goriens, Chalukistan, ist seit einigen Monden von Truppen des benachbarten Sultans Hasrabal von Rashdul, eines Meisters der Illusionen und der Dschinnenmagie, besetzt, vor Beginn des Abenteuers halten die Aranier ihn jedoch für einen Verbündeten, der hilft, ihr Land gegen einen gemeinsamen Feind zu sichern. Erst Ende Travia enthüllt Hasrabal seine wahren Absichten, als seine Truppen im Handstreich die Kontrolle über Chalukistan an sich reißen und dann gegen Anchopal ziehen.
"30 Tage" behandelt diesen Eroberungsversuch mit Söldnern und Golemiden, den die Anchopaler (und mit ihnen die Helden) möglichst lange abwehren müssen, um der aranischen Armee Gelegenheit zum Entsatz der Stadt zu geben.

Hintergrund: Das Königreich Aranien

Aranien ist das größte Land der Tulamiden mit einer uralten Tradition. Es ist reich, mit üppigen Dattelhainen, Obst- und Weingärten; Peraine und Rahja zählen zu den meistverehrten Göttinnen in Aranien, wo traditionell die Frauen regieren. Doch im Süden des Sultanates Gorien, wo sich die lebensfeindliche Gorische Wüste erhebt und zähe Nomaden von der Straußenzucht leben, gibt es auch Dürre und Kargheit: Sträucher und Bäume wie Akazien, Wildrosen, Hibiskus, Disteln und der gefährliche Sicheldorn sind typisch, besonders aber die Steppenhexe, ein Dornbusch, der sich mit dem Wind treiben läßt. An Tieren sind Klapperschlangen und Skorpione, Warzennashörner, Antilopen und Strauße, Sandlöwen, Geparden und Riesenameisen zu nennen.
In der Gorische Steppe leben nur wenige Menschen, die vor allem davon leben, Straußenherden zu folgen und die großen Vögel zur rechten Zeit zu den Märkten am Gadang und Mhanadi oder nach Anchopal zu treiben, denn das rote Fleisch der Strauße ist ebenso begehrt wie ihr feines Leder und ihr Federschmuck, Strauße werden sogar als Zugtiere für leichte Jagd- oder Schmuckwagen abgerichtet.

Die Stadt Anchopal

Die Stadt, Ziel vieler perainefrommer Pilger, ist seit jeher Mittelpunkt Goriens und immer wieder von Feinden bedrängt worden: Auf die Angriffe der Magiermogule vor 2300 Jahren folgten diverse Kriege innerhalb des Diamantenen Sultanates von Khunchom, Angriffe der unabhängigen Aranier und der Bospraner. In den Magierkriegen zog hier Rohal mit seinem Heer gegen Borbarad; und in jüngerer Zeit haben mehrfach Banden der Novadis die Stadt angegriffen, die der Schlüssel zur Herrschaft über Gorien ist: Verlöre Aranien diesen Ort, müßte es sich vielleicht bis zum Barun-Ulah zurückziehen.
Anchopal umfaßt drei deutlich geschiedene Bereiche: die Altstadt mit Palast und Tempeln, den (unbewohnten) Hain der Peraine in ihrem Süden und das Rahjaviertel im Osten, wo die Pilger leben.

Alt-Anchopal

Der älteste Teil der Stadt beherbergt neben diversen öffentlichen Gebäuden vor allem die Häuser der wohlhabenderen Einwohner, vom Händler über die Schreiberin bis zum Handwerker. Anchopal besitzt zwei breite Straßen, fast alle anderen Wege sind enge Gassen, die gut gegen Feinde zu verteidigen sind und an denen die Eingänge zu den befestigten Wohnhäusern liegen: Die meisten Gebäude sind nach außen wehrhaft und besitzen zur Gasse hin nur kleine Fenster wie Schießscharten. Der Innenhof, der von der Straße über einen überdachten und bewachten Gang erreicht werden kann, ist jedoch offen und freundlich und oft üppig mit Blumen und Sträuchern bepflanzt. Zu ihm öffnen sich die diversen Wohn, Schlaf- und Vorratsräume.
Sultanspalast: Das uralte Bauwerk aus weißen Ziegeln im Herzen der ehrwürdigen Stadt wird nur relativ selten durch die Sultana von Gorien, Mara ay Samra, bewohnt, da sie zugleich die Großwesirin ganz Araniens ist, doch ist hier der Sultanshofstaat aus Schreibern und Verwaltern zu finden, gelenkt von der Palastwesirin als Regentin des Sultanates. Während der Belagerung wird der Palast zum Zentrum der Verteidiger, die hier ihre Gegenwehr und die Versorgung der Eingeschlossen organisieren: Die Gewölbe unter dem Palast bergen Vorräte, auf ihren tieferen Ebenen aber auch die Grüfte unzähliger früherer Sultane, bis vor die Zeit der Skorpionkriege, als Gorien noch ein blühender Garten war. Im einzigen Tor zum Palast ist die Sultansgarde einquartiert. Im Garten des Palastes weiden die Pferde der "Furchtlosen".

Karawanserei der Mada Basari und Tempel des Phex: Ein großes Bauwerk mit einem weiten Innenhof, der eine Karawane von vielen Maultieren oder Kamelen aufnehmen kann. Im Innenhof liegt ein Brunnen, um die Schläuche zu füllen und die Tiere zu tränken. Rings um den Hof sind die Schankstube und der Schlafsaal für Reisende sowie einige Zimmer für reiche Gäste und Ställe für Vieh zu finden, ebenso Lagerräume für die Waren und die Station der Blauen Pfeile. Die Mada Basari ist ein phexgefälliger Händlerorden, der dem aranischen Staat eng verbunden ist. Im Obergeschoß der Karawanserei liegt der kleine Tempel mit einer türkisblauen Kuppel, in dem Phex als Gott des Handels verehrt wird.

Basar: Der Anchopaler Basar liegt direkt nördlich der Karawanserei und umfaßt mehrere überdachte Ladenzeilen, grob eingeteilt in je einen Bereich für Metallwaren und Schmuck, für Kleidung und Lederzeug und für Lebensmittel, Tee und Wein sowie einen Trödelmarkt. Letzterer quillt bald über vor billigem Krempel, wenn Flüchtlinge ihr Hab und gut verramschen, um Nahrung zu kaufen. Wohnhäuser gibt es hier keine, der Basar wird bei Nacht abgesperrt.

Marktaufseher ist Almas al Mutasib, ein Laiendiener des Phex, mit seiner eigenen Wachtruppe von zehn Leuten.

Hammam: Dieses mit einer Säulenfassade geschmückte Badehaus liegt nördlich der Ordensburg Keshal Rohal. Es besitzt einen gemeinsamen Aufenthaltsraum, der auch als Teestube dient, zwei Umkleideräume und drei Trakte (für Frauen, für Männer und für Paare), mit je einem kalten und einem warmen Becken und einem Schwitzbad. Direkt mit Beginn der Belagerung wird das Baden hier untersagt, um Wasser zu sparen.

Tempel der Rondra: Das Haus der Kriegsgöttin gegenüber dem Badehaus wird von einer spitz zulaufenden hohen Kuppel gekrönt, die dünn mit Kupfer gedeckt ist, was an einen tulamidischen Kriegerhelm erinnert; der aber einem Giganten gehört haben muß. Schwertbruder Arnawat al Kirmah und die drei weiteren Geweihten leisten während der Belagerung vor allem Dienst an der Moral der Verteidiger.

Stadttempel der Peraine: Im größten der drei Anchopaler Perainetempel, südlich der Karawanserei, finden die wöchentlichen Andachtsfeiern statt, aber auch die tägliche Speisung der Gläubigen mit Brot und Knoblauch. Auf dem großen, reich mit Heilkräutern bepflanzten Vorplatz des Tempels ist der Heilsame Brunnen zu finden, an dem die Pilger ihre Kürbisflaschen mit dem gesegneten Naß auffüllen, das als besonders erfrischend und stärkend gilt. Ob es durch ein Mirakel zu einem wirklichen Heilmittel wird, hängt ganz vom Meisterwillen und der Dringlichkeit ab.

Stadtmauer: Die in vielen Teilen altehrwürdige Anlage umgibt das eigentliche Anchopal und wird nur von vier Toren durchbrochen. Sie ist zwischen 25 und 30 Schritt hoch und besitzt einen zwei Schritt breiten Wehrgang.

Morgenrötetor: Das ehrwürdige Tor der Morgenröte auf dem Weg nach Chalukistan und Khunchom besteht aus einem von zwei hohen Minaretten flankierten Torbogen, es besitzt zum Stadtinneren hin ein zweiflügeliges Holztor und zum Umland ein Fallgatter mitsamt einer schwenkbaren Zugbrücke. In Friedenszeiten dient es als Gefängnis für Raufbolde, danach wird es zur Verteidigung eingerichtet: Nach Beginn der Belagerung sind das Fallgatter und die Brückenplatte permanent geschlossen, das Holztor zur Stadt hin offen, aber bewacht.

Sternentor: Das Tor zur Gorischen Wüste besteht aus zwei von je zwei Türmen flankierten Torbögen mit Innenhof, doch da die Tore im äußeren Bogen seit den Magierkriegen verschlossen sind, stellt das Sternentor eine veritable Burg dar, *Keshal Rohal,* die Ordensburg der Grauen Stäbe, mit ihrer großen Bibliothek. Die Grauen Stäbe werden sich und ihre Burg gut selber schützen können.

[Eine genauere Darstellung der Ordensburg finden Sie in der Spielhilfe "Armorium Ardariticum".]

Abendsonnentor: Das Stadttor in Richtung Samra und Mherwed entspricht vom Alter und Aussehen dem Tor der Morgenröte. Es wird immer wieder einmal von Überraschungsangriffen bedrängt, gerade weil es der Hauptmacht der Truppen Hasrabals am entferntesten liegt.

Mondtor: Im Norden wurde zusammen mit der Transarania Richtung Zorgan ein viertes Stadttor erbaut. Es ist besonders wehrhaft, da die beiden flankierenden Türme in der Stadtmauer noch von einem weiter innen liegenden Wehrturm von 40 Schritt überragt werden.

Rund um die Stadt erstreckt sich die fruchtbare Oase, deren Felder, Dattelpalmen und Obsthaine im Boron 29 bereits abgeerntet sind. Eigentlich müßte auch alsbald ein zusätzlicher Transport von Korn und Dörrobst eintreffen, dieser wird jedoch Anfang Boron von den Söldnern Hasrabals abgefangen.

Zitadelle: Südlich der Altstadt liegt die Festung, die einst dem aranischen Marschall als vorgeschobene Residenz diente. Danach wurde sie als Garnison für ein Banner Soldaten genutzt, die einen Überfall novadischer Tempelschänder auf den heiligen Hain entgegentreten sollten. Nach dem Angriff hält die Zitadelle nur kurze Zeit gegen Hasrabal aus, ehe sie einem forcierten Angriff der Belagerer zum Opfer fällt und der Sultan hier sein Hauptquartier aufschlägt: Hier sind die Offiziere der Söldner untergebracht, aber auch die "Stabsräume", in denen inmitten von Plänen und Karten der Umgebung die Strategie besprochen wird. Zahlreiche Sklaven und Konkubinen, kostbarer Wandschmuck und reiche Teppiche sorgen dafür, daß es dem Dschinnenmeister an nichts mangelt.

Der Heilige Hain der Peraine: Nur der durch ein göttliches Wunder entstandene Hain der Peraine, der sich in einem Bogen schützend um die Südseite der Oase gelegt hat, steht zwischen den Menschen und den lebensfeindlichen Massen aus dem roten Staub der Gorischen Wüste, die vom heftigen Südwind auf Anchopal zugetrieben werden.

Tamariskentempel: Das wichtigste Ziel der Pilger ist dieses Göttinnenhaus im Herzen des Haines, ein schon vor Jahrhunderten von Kaiser Gerbald II. gestifteter, überkuppelter Sechseckbau aus grünem Marmor. Im Tempelinneren findet sich eine uralte Hütte, der noch vor der Entstehung des Haines aus schlichtem Holz erbaute Schrein mit dem Perainebild aus Tamariskenholz, vor dem kniend einst die Geweihte die Rettung der Stadt vor dem Sand erfleht haben soll.

Die Belagerer ignorieren den ganzen Tempel weitgehend, um nicht den Zorn der Himmlischen herauszufordern. Flüchtige Gegner würden sie jedoch bis zum Altar verfolgen.

Rahjaviertel: Diese Siedlung liegt eine halbe Meile im Rahja (Osten) Anchopals und bereits außerhalb der fruchtbaren Oase. Hier lagern üblicherweise die Pilger in einer großen Zeltstadt, die sich um die festen Bauwerke ausbreitet, zu anderen Zeiten bringen die Straußenzüchter der Gorischen Steppe ihre Tiere zum Markt. Die seßhaften Bewohner gehen meist recht robusten Handwerken und Gewerben nach, und man findet hier recht rauhe Atmosphäre, die der in vielen Hafenvierteln ähnelt: Zahlreiche Dirnen und Lustknaben beweisen, daß perainefromme Pilger keineswegs enthaltsam sind; und neben zwielichtigen Andenken- und Devotionalienhändlern gibt es auch rundheraus verbrecherische Taschendiebe und Straßenräuber. Bei Beginn der Belagerung werden sie alle, Fromme und Gauner, in die Altstadt Anchopals getrieben.

Pilgertempel der Peraine: Die vier Geweihten und Laiengeschwister des kleinen Tempels kümmern sich um die geistliche, vor allem aber die leibliche Betreuung der Pilger, denn trotz all ihrer Mühen sind die hygienischen und damit gesundheitlichen Verhältnisse in den Zeltdörfern eher schlecht. Außerhalb der Pilgerzeiten betreut ein einzelner Laienbruder den Tempel, der von den Hasrabaliten ergriffen und zwangsweise den eigenen Feldscheren zugewiesen wird, die hier ihr Lazarett aufschlagen.

Neubau eines Rahjatempels: Für kultiviertere Verhältnisse und echte Lebensfreude statt dumpfer Gelüste soll einmal ein Haus der Liebesgöttin sorgen, das vom neuen aranischen König, Mhaharan Arkos Schah, gestiftet wurde. Noch ist es nicht vollendet, und die Belagerer nutzen den halbfertigen Bau als Unterstand.

Die Verteidiger

SHULIBETH AY MORIBIS, DIE PALASTWESIRIN GORIENS

Shulibeth ist die Stellvertreterin und Statthalterin der Sultana Mara von Gorien. Die Tochter aus vornehmstem gorischem Adel ist eine gute und zuverlässige Verwalterin, aber ohne irgendwelche Erfahrung als Abenteurerin. Vielleicht deshalb ist sie auch recht konventionell und kann in Krisensituationen wie der Belagerung zwar gut organisieren und alles zusammenhalten, entwickelt aber keine originellen Strategien – dafür

sind die Helden da. Äußerlich ist Shulibeth eher reizlos, angeblich einer der Gründe, weshalb die ebenso eitle wie hübsche Sultana sie erwählt hat.
Wenn es zum Äußersten kommt, rüstet sie sich mit einem wattierten Waffenrock und einem Säbel.

CHARANYA SABA TESSARITH, DIE OBRISTIN DER *FURCHTLOSEN*

Die Miralaya (tulamidisch für Oberste) kommandiert das Reiterregiment der Sultana; eine unerschütterliche und mutige, wenn auch völlig phantasielose Offizierin. Charanya ist trotz der Belagerung eine stets tadellose Erscheinung in korrekter und gepflegter Uniform, die deutlich mit ihrem vernarbten und mitgenommenen Gesicht kontrastiert.
Sie eignet sich als "berufliche" Rivalin der Helden, die im Kriegsrat deren phantasievollere Pläne schon aus Prinzip ablehnt. Charanya ist stets wie ihre Soldaten gerüstet.

MAGISTER THORSTOR IBN THORWULF, DER GROSSMEISTER DER GRAUEN STÄBE

Der hochgewachsene, wallebärtige Graumagier ist ein gebürtiger Thorwaler aus Llanka, der sich fast ganz der tulamidischen Kultur und Lebensweise zugewandt hat. Den Helden gegenüber wird er vor allem als magietheoretischer Berater wichtig sein, der eine profunde Kenntnis der tulamidischen Mystik mit der gesunden Skepsis und dem etwas derben Humor der Thorwaler verbindet. Im Kampf ist er eher der Anführer eines kleinen Trupps als der distanzierte Kommandant.
Wenn die Ordensburg bedrängt wird oder der Riesengolem angreift, trägt der Magus einen metallisch glänzenden Chitinpanzer mit alttulamidischen Glyphen (ein uraltes Artefakt), der ihm offensichtlich das Zaubern erlaubt, und kämpft mit dem Flammenschwert.

MEISTER SHERANBÎL, DER MONDSILBERWESIR VON ANCHOPAL

Sheranbîl ist ein kleinwüchsiger Mann mit schmalem Wieselgesicht. Manche hochrangigen Mitglieder der Mada Basari sind erfahrene Spione und Agentenführer, Sheranbîl ist eher ein begabter Händler und Schacherer, der den Helden nahezu jegliche Ausrüstung organisieren kann, wenn man ihn von deren Notwendigkeit überzeugt. Von allen Mitgliedern des Kriegsrates wird am ehesten er Geistesblitze bezüglicher erfolgversprechender Unternehmungen haben.
Meister Sheranbîl wird sich nicht erkennbar rüsten, sondern eher verschwinden.

MUTTER BERIATH AL-SIDDIM, HOCHWÜRDEN DES PERAINETEMPELS

Die Vorsteherin des Perainetempels kümmert sich vor allem um die Verpflegung der zusammengepferchten Einwohner und Flüchtlinge. Sie ist ein joviale, rundliche Frau mit der Art eines Landarztes, die sich ohne viel Getue um die Notleidenden kümmert. Sie wird vehement jeden Vorschlag bekämpfen, der das Überleben des einfachen Volkes bedrohen könnte, und fordert von Anfang an die gleichmäßige Verteilung aller Ressourcen – also auch derer, die sich rechtmäßig im Besitz der vornehmen Familien Anchopals befinden.
Wenn die letzten Reserven mobilisiert werden (etwa beim Angriff des Riesengolems), wird sie eine dicke grüne Robe (wie Gambeson) anlegen und einen robusten Kriegsflegel ergreifen, ein ebenso rührendes wie ergreifendes Bild.

SULAMAN AL-RASSAFI, KADI DES RAHJAVIERTELS

Der Friedensrichter des Pilgerstädtchens ist ein vorzeitig ergrauter Mann, der einiges von der Welt gesehen hat und die Örtlichkeiten des Rahjaviertels genau kennt. Wenn er nicht direkt am Anfang getötet wird, ist er "Opfer Nr.1", wann immer Agenten Hasrabals den Kriegsrat attackieren.

HALARIKA ALRICKER

Halarika ist eine Bäuerin Ende Zwanzig und mit ihrem jungen Sohn Tharias (5 Jahre) nach Anchopal aufgebrochen, um Peraine für seine Rettung vor einem schweren Fieber zu danken.
Die junge Mutter ist einfach ein Beispiels-Flüchtling, um den Helden und Spielern die Not der Eingeschlossenen auch dann vor Augen zu führen, wenn sie selber privilegierte Arrangements getroffen haben sollten. Denkbar wäre, daß einer der Helden sie aus seiner Jugend kennt; in jedem Fall sollte sie ihre Sympathie erwerben, damit der Meister immer wieder auf die Probleme der "einfachen Leute" aufmerksam machen kann.

Das Volk

Von den gut 1000 alteingesessenen Bewohner Anchopals arbeiten viele in der ein oder anderen Weise für die Sultana: Wenn ein Sultanat mit 120.000 Untertanen von einem 1.000-Seelen-Stadt aus verwaltet wird, entwickelt sich die Stadt unvermeidlich zur Palastsiedlung. Die Höflinge und Schreiber fühlen sich häufig als etwas besseres als die meist bäuerlichen Pilger. Das heißt nicht, daß die Anchopaler nicht hilfsbereit wären und die Gastfreundschaft hochhielten, doch regelrechte Einquartierungen Fremder in ihre gepflegten Häuser und Villen sind ihnen dann doch zuwider.
Die meisten Flüchtlinge aus dem Rahjaviertel sind natürlich fromme Pilger aus ganz Aventurien (vor allem aus Aranien selbst und aus dem zentralen Mittelreich), die der Herrin Peraine für eine gute Ernte, für eine wundersame Heilung oder einfach für die Beendigung der dämonisch-borbaradianischen Gefahr im letzten Sommer danken wollen. Die meisten sind einfache Bauern, ungeübt mit der Waffe und im städtischen Leben, aber auch einige Landwehrveteranen, die zum Teil gar an der Trollpforte mitgefochten haben; und auch der ein oder andere Ritter ist unter ihnen, der für die Errettung vor dem Wundfieber die Pilgerfahrt gelobt hat.
Die dritte, kleinste Gruppe stellen die "echten" Flüchtlinge da, die bereits auf dem Rückzug vor den Maraskanern und anderen Feinden ihre Heimat im Yalaiad nordöstlich Khunchoms verlassen mußten.
Zwischen den drei Gruppen, die jeweils eine besonders fürsorgliche Behandlung durch die Obrigkeit erwarten, bestehen von Anfang an leichte Spannungen, die immer mehr zunehmen, je länger die Belagerung dauert. Ein Ausruf, den man sehr häufig hört, ist "Challawalla!", tulamidisch für "Erhabene Stute!". Dieser Ausdruck gilt ursprünglich der Göttin Rahja und wird von arm und reich bei Verwunderung, Aufregung, Ärger, eigentlich allen Formen von Gemütserregung gebraucht.

SULTANSTRUPPEN "DIE FURCHTLOSEN"

Stärke: 400 Leute der 6. Stufe + leichte Streitrösser
Werte: MU 16, AT 14, PA 13, LE 45, MR 4
Rüstung: Kettenhemd und Baburiner Helm (RS: 5)
Bewaffnung: Reitersäbel (TP: 1W+4)
Abzeichen: grüne Standarten mit weißem Ibis, grüne Waffenröcke, weiße Turbane und Schärpen
Anführer: Miralaya (Oberste) Charanya saba Tessarith
Die "Furchtlosen" sind ein Alay (Regiment) der aranischen Armee, das der gorischen Sultana unterstellt ist. Vor Beginn der Belagerung werden sie nach Anchopal verlegt, um auf noch unklare Warnungen zu reagieren. Im Verlauf der Belagerung werden sie stark dezimiert.

PALASTGARDE

Stärke: 50 Leute der 8. Stufe
Werte: MU 15, AT 15, PA 14, LE 50, MR 5
Rüstung: Gambeson und Baburiner Helm (RS: 4)
Bewaffnung: Khunchomer (TP 1W+4)
Abzeichen: grüne Waffenröcke, grüne Turbane und weiße Schärpen
Anführer: Agha Reshmathol ay Arabiq
Die Palastgarde dient zugleich als Stadtwache, sie besteht aus den Besten, die Gorien als Kämpfer zu bieten hat. Da sie häufig an vorderster Front zu finden sind, mag ihr Agha (Hauptmann) in einem Gefecht fallen, eventuell rückt dann ein Helden-Krieger bei der Neubesetzung der Posten (für die Dauer der Belagerung) auf einen Offiziersposten auf.

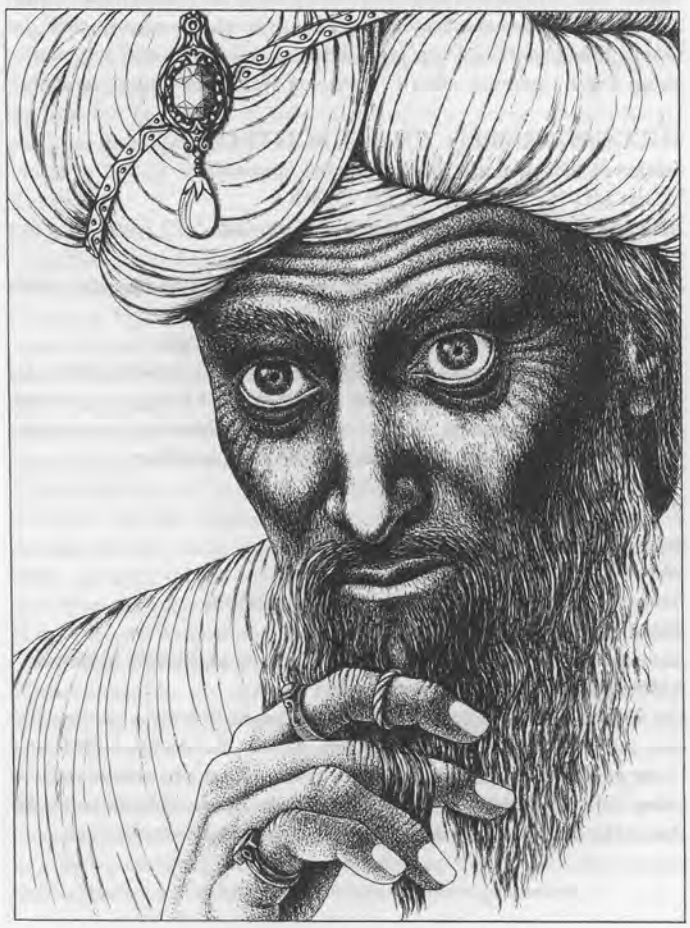
MILIZ

Stärke: 200 Leute der 0. und 1. Stufe
Werte: MU 11, AT 10, PA 10, LE 30, MR 0
Rüstung: unterschiedlich (RS 1)
Bewaffnung: unterschiedlich (TP 1W+2)
Abzeichen: improvisierte grüne Standarten und grüne Schärpen
Anführer: Basharim (Weibel) für je 50 Leute
Die Miliz sind bewaffnete Freiwillige, die vor allem in den Gassen und auf der Mauer patrouillieren und eher als Wachposten und Alarmgeber denn als Kämpfer geeignet sind.

Die Angreifer

SULTAN HASRABAL VON RASHDUL

Hasrabal ben Yakuban, der Stammesherr der Beni Avad, träumt seit jeher von einem neuen Gorischen Großreich – die Herrschaft über Stadt, Land und Akademie von Rashdul und das Chaluktal hat er schon erreicht, und nun will er sich den aranischen Teil der Region sichern.
Der 66 Jahre alte brillante Dschinnenmeister und Intrigant verbindet wie kaum ein anderer außergewöhnliche magische Kenntnisse mit politischer Verschlagenheit und Skrupellosigkeit. Seine Gesamtstrategie ist relativ einfach: Nachdem er bereits das östliche Gorien, Chalukistan, unter seine Kontrolle gebracht hat, schickt er 750 Kämpfer und 333 Golemiden gegen Anchopal, die Hauptstadt der Provinz, um sie einzuschließen und zügig zu erobern. Er hat den Angriffszeitpunkt gut gewählt, denn im Chaluktal ist die Ernte schon eingebracht, und zugleich wird derzeit die aranische Armee durch Truppenbewegung der abtrünnigen, borbaradianischen Elburier im Umland der Königsstadt Zorgan festgehalten und kann den Anchopalern nicht sofort zur Hilfe kommen.
Dennoch ist es für ihn wichtig, daß Anchopal schnell an ihn fällt, denn man kann davon ausgehen, daß etwa drei bis fünf Wochen nach Beginn der Belagerung die Aranier in ihren übrigen Landesteilen genügend Soldaten zusammengezogen haben, um (zusammen mit den Eingeschlossenen) den Belagerungsring zu sprengen.
Hasrabal ist in diesem Szenario nur der bekannte Name hinter den gesichtslosen Reihen der Golemiden, jemand, den man individuell hassen oder verabscheuen kann. Er sollte möglichst nicht direkt den Helden gegenübertreten und schon gar nicht während der Belagerung Anchopals getötet werden; aber davor schützt ihn wohl nicht allein seine Leibgarde aus 27 Veteranen, sondern auch der ein oder andere Dschinn (nach Entscheidung des Meisters), der ihm Schutz und schlimmstenfalls auch eine sichere Fluchtmöglichkeit bietet.



OBERST ALRIK IBN DARIAN

Ein nüchterner Kaufmann des Krieges. Ibn Darian ist ein tulamidisch-garethischer Mischling aus Mhanadistan, der fast eigenhändig die von Hasrabal bezahlten Einzelsöldner und kleinen Haufen zu einer starken Einheit geformt hat – zumindest sieht er es so. Seine derzeitige Aufgabe betrachtet er nüchtern: Er ist Hasrabal für die erhaltene Chance durchaus dankbar, weiß aber, daß er genauso gut unter aranischer Flagge dienen könnte, wenn man ihn gefragt hätte.
Oberst ibn Darian ist blond (und blauäugig), kleidet und gibt sich aber als Tulamide. Ihn zu besiegen ist wirklich ideenreichen Helden zwar möglich, aber nichts, was irgendwelche Racheglüste befriedigt.

SCHEICH MURABAD BEY

Ein novadischer Prahlhans und Aufschneider, wie er im Buche steht. Wenn jemand täglich zur Stadtmauer reitet, um die Eingeschlossenen zu verhöhnen, dann er. Murabad sieht sich als "Rechte Hand" seines Sultans, ist aber für diesen eher ein nötiges Übel, um die wilderen Elemente unter den Beni Avad bei Laune zu halten. Der körperlich imposante Novadi im blitzblanken Spiegelpanzer auf einem edlen Shadif kann durchaus durch die Helden zu Tode kommen, wenn sie ihre Sache gut machen.

Menschliche Truppen

SANDWÖLFE

Stärke: 500 Leute (1 Regiment) der 8. Stufe + leichte Streitrösser
Werte: MU 14, AT 15, PA 12, LE 50, MR 5
Rüstung: Küraß + Lederhelm (RS 4)
Bewaffnung: Kompositbogen (TP 1W+4) oder Reitersäbel (TP 1W+4)
Abzeichen: schwarze Standarte mit gelbem Wolfskopf, gelbe Kleidung
Anführer: Oberst Alrik ibn Darian
Anmerkung: Die Sandwölfe sind eine neugeschaffene Einheit aus Söldnern, die ihrem "Stifter", Sultan Hasrabal, sehr loyal sind. Sie sind geduldig genug für die längere Belagerung und hoffen auf reiche Beute. Sultan Hasrabal verwendet sie vor allem als schnelle Truppe, wenn die Golemiden vor einem der Tore verstärkt werden müssen, und will sie nach dem Fall der Stadt als Garnison verwenden. Einige der besten Schützen (AT 18+) setzt er auch zur Bedeckung wichtiger Offiziere und als Scharfschützen gegen Menschen auf der Stadtmauer ein.

STAMMESKRIEGER DER BENI AVAD

Stärke: 250 Mann der 3. Stufe + leichte Streitrösser
Werte: MU 12, AT 11, PA 11, LE 35, MR 1
Rüstung: Burnus + Turban (RS 2)
Bewaffnung: Kurzbogen (1W+3) oder Säbel (1W+3)
Abzeichen: schwarze Wimpel, schwarze Burnusse und Turbane
Anführer: 10 Hairans unter Scheich Murabad Bey
Anmerkung: Die Beni Avad kämpfen in Sippen von ca. 25 Mann als Plänkler und Schützen. Die Belagerung entspricht gar nicht ihrem Charakter, so daß Hasrabal sie vor allem einsetzt, um das Umland zu plündern und aranische Späher zu beseitigen.

INFILTRATOREN

Stärke: 20 Leute der 8. Stufe
Werte: MU 16, AT 15, PA 12, LE 50, MR 4
Rüstung: Kettenhemd unter normaler Kleidung (RS 4)
Bewaffnung: Mengbilar (TP 1W+1 plus Schlafgift C) oder Würgeschlinge (TP speziell)
Anmerkung: Hasrabal hat 20 Meuchler als Vortrupp in Pilgerkleidung eingeschleust. Sie meiden möglichst den offenen Kampf und verwenden Giftdolch und Würgeschlinge: Letztere kann angewendet werden,

wenn der Angreifer gemäß der Ringen-Regeln einen Würgegriff ansetzen kann. Die nachfolgenden AT-Proben sind jeweils um das doppelte erleichtert wie üblich (für den Verteidiger doppelt so erschwerte PA), der Schaden beträgt 3W6 reale TP. Die Infiltratoren kennen nur ihren unmittelbaren Auftrag und reden nicht ohne magische Beherrschung.

Dschinne

Diese Elementargeister (**Mysteria Arcana**, S. 93 ff) sind mächtig., aber launisch und dem Kampf eher abgeneigt. Hasrabal setzt sie nur selten ein, am ehensten Feuerdschinne, um die Verteidiger mit einem Brand abzulenken.

Golemiden

Nur Sultan Hasrabal weiß, wie man diese nicht-dämonische Konstrukte aus dem Sand der Gor und dem Wasser des Chaluk erzeugt und durch die Kraft der Elemente belebt. In großer Zahl erzeugt, stellen sie ergebene und anspruchslose Kämpfer dar, und angeblich arbeitet der Sultan stets an neueren "Modellen".

SANDGOLEMIDEN

Stärke: 333 Exemplare (je 99 vor dem östlichen, nördlichen und westlichen Tor, 36 in der Zitadelle)
Werte: MU 30, AT 14, PA 6, LE 40, MR 15, GST 2
Rüstung: Außenhaut (RS 4). Sandgolemiden sind *immun* gegen Dolche, Stichwaffen, Peitschen, Pfeile und Bolzen sowie Feuer und nehmen *doppelten Schaden* von Kettenwaffen und Stumpfen Hiebwaffen.
Bewaffnung: "Fäuste" (TP 3W)
Abzeichen: —
Anmerkung: Diese Kreaturen ähneln einer menschengroßen, belebten Statue aus rotem Sandstein, der allerdings alle Details fehlen: Sie besitzen weder Nase, Ohren oder Mund, noch einzelne Finger oder Zehen, die Augen sind wie polierte, rote Kiesel. Sie bestehen grundsätzlich aus dem staubfeinen Sand der Gorischen Wüste und etwas Wasser, was ihnen die Fähigkeit verleiht, sich um einiges geschmeidiger zu bewegen als ein Golem aus Lehm oder Holz.
Andererseits ist der Sandgolemid aber auch weniger robust, vor allem schweren Schlägen gegenüber. Wenn sein Zusammenhalt erst einmal zerstört ist ("LE" auf 0), platzt er jäh auseinander und hüllt alles in einem Schritt Umkreis, also wohl gerade seinen "Mörder", in eine dichte Staubwolke, die 1W6 SP verursacht (nur Vollhelme und dichte Gesichtsschleier schützen mit RS 2).
Sandgolemiden sind keine denkenden Wesen, sondern gehorchen nur ihren (möglichst einfachen) Befehlen. Der Meister sollte sie wie Maschinen führen, die leicht zu überlisten sind, aber furchtbar, wenn man in ihre Fänge gerät.

DER RIESENGOLEMID

Werte: MU 80, AT 6, PA 1, Wurfwaffen 10, LE 250, MR 20, GS 6
Rüstung: Außenhaut (RS 10). Der Riesengolemid ist *immun* gegen Dolche, Stichwaffen, Peitschen, Pfeile und Bolzen sowie Feuer und nimmt *doppelten Schaden* von Kettenwaffen und Stumpfen Hiebwaffen.
Bewaffnung: "Fäuste" (TP 6W20 / TP* 3W), Felsbrocken als Ramme (TP 8W20+20 / TP* 4W + 4), geschleuderte Felsbrocken (TP 6W20+40 / TP* 3W+6)
Anmerkung: Der Riesengolemid ist ein Konstrukt aus Sand, Wasser und Felsbrocken. Er ist vage humanoid und über fünfzehn Schritt hoch, mehr ein Belagerungsgerät als ein Einzelgegner. Hasrabal hält den mächtigen, aber gegen Stürze anfälligen Riesen zurück und zeigt ihn erst kurz vor Schluß.

Ereignisse

DIE KAVALLERIE KOMMT! (29. TRAVIA 29, MARKTTAG)

Am Abend des 29sten reitet unter Hörnerschall, um die Straße zu leeren, ein kleines Heer leichte Reiterei durch das Mondtor direkt zum Palast.
Dem Volk wird über dieses Manöver nichts mitgeteilt, Helden mit guten Verbindungen können aber erfahren, das die "Furchtlosen" nach Anchopal verlegt wurden, weil es Gerüchte über eine Bedrohung der Stadt gegeben hat.

EVAKUIERUNG DES RAHJAVIERTELS (1. BORON 29, ROHALSTAG)

Eines der ersten Ereignisse des Abenteuers beginnt am 1. Boron, wenn die Vorboten des von Osten heranrückenden Heeres Hasrabals die Randgebiete Anchopals erreichen. Sorgen Sie dafür, daß sich die Helden aus irgendeinem Grund tagsüber im Rahjaviertel aufhalten – entweder aus einem im Nachhinein nichtigen Anlaß, oder weil sie einen Pilger finden und befragen sollen, der wilde Gerüchte von einer herannahenden Armee weitergetragen hat.
Es ist die Strategie des Sultans, die zahlreichen Pilger des Rahjaviertels ungehindert als zusätzliche Esser in den schützenden Mauerring der Altstadt flüchten zu lassen, denn dann, so hofft er, werden die Eingeschlossenen rascher aufgeben. Seine Truppen haben daher taktische Anweisungen, nur die Zurückbleibenden so drastisch und brutal zu attackieren, daß die anderen um so schneller flüchten.
Für die Helden dürfte sich das allerdings eher als ein Angriff von blutdürstigen Mördern darstellen, denen die wehrlosen Pilger nur durch rasche Flucht entkommen können – nur Charaktere mit einem meisterlichen *Kriegskunst*-Talent können die wahre Planung durchschauen. Helfen wird ihnen das aber auch wenig, denn die Pilger fliehen nun einmal voller Panik in Richtung der Altstadt. Spielen Sie vor allem das heillose Durcheinander aus, in dem niemand von den Überfallenen wirklich weiß, was eigentlich los ist. Hier bietet es sich an, daß die Helden in diverse Rückzugsgefechte verwickelt werden, wenn von allen Seiten Söldner anstürmen und Golemiden lautlos vormarschieren. Der Kadi des Rahjaviertels versucht, mit zehn Bewaffneten ebenso tapfer wie vergeblich Widerstand zu leisten und die Stellung zu halten, und wird in Stücke gehauen, wenn man ihn nicht zur Flucht zwingt.
Unter anderem ist dieser Teil gut geeignet, um die junge Halarika Alricker mit den Helden bekannt zu machen, wenn sie sie als gestrauchelte Pilgerin vor den grausamen Angriffen der Söldner Hasrabals schützen müssen.

SCHLIESST DAS TOR DER MORGENRÖTE! (1. BORON 29, ROHALSTAG)

Nach einigen Spielrunden kommen die Flüchtenden am östlichsten Tor Anchopals an.
Hier greift nun der zweite Plan des verschlagenen Sultans: Er hat schon vor Tagen eine kleine Streitmacht von dreißig Leuten als Pilger getarnt ins Rahjaviertel geschickt, damit sie beim Angriff die Panik durch schreckenerfülltes Verhalten noch verstärken. Vor allem aber ist die Aufgabe dieser "Pilger", als eine der letzten Flüchtlingsgruppen einzutreffen und dann überraschend das Tor der Morgenröte im Handstreich zu nehmen und zu halten, so daß die heranrückende Armee möglichst ungehindert nach Anchopal eindringen kann und gar keine Belagerung nötig wird. Die Taktik der insgesamt dreißig Meuchler ist simpel: Sie schlagen zu, wenn die Helden (die vermutlich den Rückzug der Pilger decken) als eine der letzten Gruppen durch das Tor kommen. Möglichst viele der zehn Torwachen werden schnell und lautlos mit Seidenschnüren erdrosselt, dann wird das Holztor zur Stadt geschlossen und mit einem bereitliegenden Holzbalken verriegelt, damit das Torhaus vom Stadtinneren nicht mehr befreit werden und Hasrabals Heer ein reguläres Tor für den Einfall benutzen kann.
Die Helden werden kaum das ganze Unternehmen im Keim ersticken können, aber wenn sie die Söldner bereits am Schließen der Holztore hindern, können weitere Anchopaler Gardisten dazukommen und die Söldner überwältigen. Wenn es "nur" gelingt, zur Winde im Ersten Stock vorzudringen und doch das äußere Tor zu schließen, ist Hasrabals Truppen ebenfalls der rasche Einmarsch verwehrt, es kann allerdings noch recht ungemütlich werden, ehe sich die Anchopaler Garde wieder Zutritt verschafft hat.

DER AUFMARSCH DER GOLEMIDEN (2. BORON 29)

Kein Ereignis, bei dem die Helden etwas verhindern können: Am Morgen des 2. Boron zeigt sich, daß vor jedem der drei Tore etwa hundert Golemiden aufmarschiert sind und reglos dastehen. Wenn die Verteidiger sie mit Pfeilen überschütten, ignorieren sie die Angriffe einfach, was

einige auf der Mauer in Panik versetzt – in diesem Moment schlagen die versteckten Schützen unter den Belagerern zu und vertreiben sie von den Zinnen.

Zur Mittagszeit erschallen vor dem Tor der Morgenröte tulamidische Posaunen, die das Signal des Waffenstillstandes geben. Wer aus einem der Minarette hinausschaut, sieht, daß um die Golemiden ein menschliches Reiterheer aufgezogen ist, vor allem aber erblickt er Sultan Hasrabal, der inmitten von Höflingen wie auf einem Ausflug, auf einen zwei Schritt hoch fliegenden Teppich geräkelt der Stadt seine Forderungen bekannt gibt. Ein neben ihm wachender Luftdschinn läßt seine Worte vom Wind zu den Leuten auf der Mauer tragen.

Hasrabal spricht lange und blumig, erklärt aber im Grunde, daß eine neue Zeit der Großmacht für Gorien gekommen sei – unter seiner Herrschaft würden die Tulamidenlande endlich geeint und den Borbaradianern entgegentreten. Um direkt an dem Wunder teilzuhaben, muß die Statthalterin nur seine Herrschaft über Gorien anerkennen und ihm die Stadttore öffnen. Als die Palastwesirin ablehnt und den Abzug der Truppen verlangt, schallt höhnisches Gelächter von den Belagerern herüber. Hasrabal gibt der Stadt Zeit bis zum nächsten Mittag, die weiße Fahne zu hissen, ansonsten werde er sie sich mit Gewalt nehmen.

KRIEGSRAT (AB 2. BORON 29 TÄGLICH)

Angesichts der Bedrohung der Stadt stellt die Palastwesirin zügig einen Kriegsrat zusammen, der im Sultanspalast tagt. Ob einzelne oder gar alle Helden als Mitglieder des Rates geeignet sind, sei dem Urteil des Meisters überlassen, falls nicht, werden die Helden von dieser ersten Sitzung nur aus Gerüchten erfahren.

Ihr Anteil bei der Abwehr des Handstreiches am Tor der Morgenröte sollte die Helden in das Blickfeld der Wesirin gerückt haben und sie bietet ihnen an, als Nachfolger der bislang gefallenen Wachen ihrer persönlichen Garde beizutreten. Neben der etwas überdurchschnittlichen Besoldung (300 Taler/Monat) ist natürlich vor allem interessant, daß Gardisten Unterkunft und Nahrung erhalten, etwas, das alsbald sehr knapp und wertvoll werden mag.

In jedem Fall werden geeignete Helden zur zweiten Sitzung des Kriegsrates (am 3. Boron) eingeladen, bei der (natürlich vertraulich) Informationen über die allgemeine Lage gegeben werden:

Was die Möglichkeit fremder Hilfe durch die aranische Armee angeht, stehen an der Straße nach Zorgan, in Nasir Malkid, die 500 Leichten Reiter der Einheit "Die Getreuen", über deren Schicksal man nichts weiß. Alleine wären sie ohnehin eindeutig zu schwach, um die Belagerer zu besiegen, selbst wenn die Eingeschlossenen ihnen mit einem Ausfall helfen.

In Chalukistan sind die "Goldenen Drachen" vermutlich schon besiegt worden. (Tatsächlich wurden sie in die Festung Chalukand an der Chalukmündung zurückgezogen, aber das wird erst nach der Befreiung Anchopals bekannt.)

Drei weitere schwere Regimenter stehen in und um Zorgan, doch da werden sie auch zum Schutz Zorgans vor den abtrünnigen Elburiern benötigt. Also müssen Einheiten aus der weiteren Ferne, aus den Sultanaten Baburin und Palmyramis, herbeigeführt werden – und das kann bis zu acht Wochen dauern (eine etwas pessimistische Schätzung).

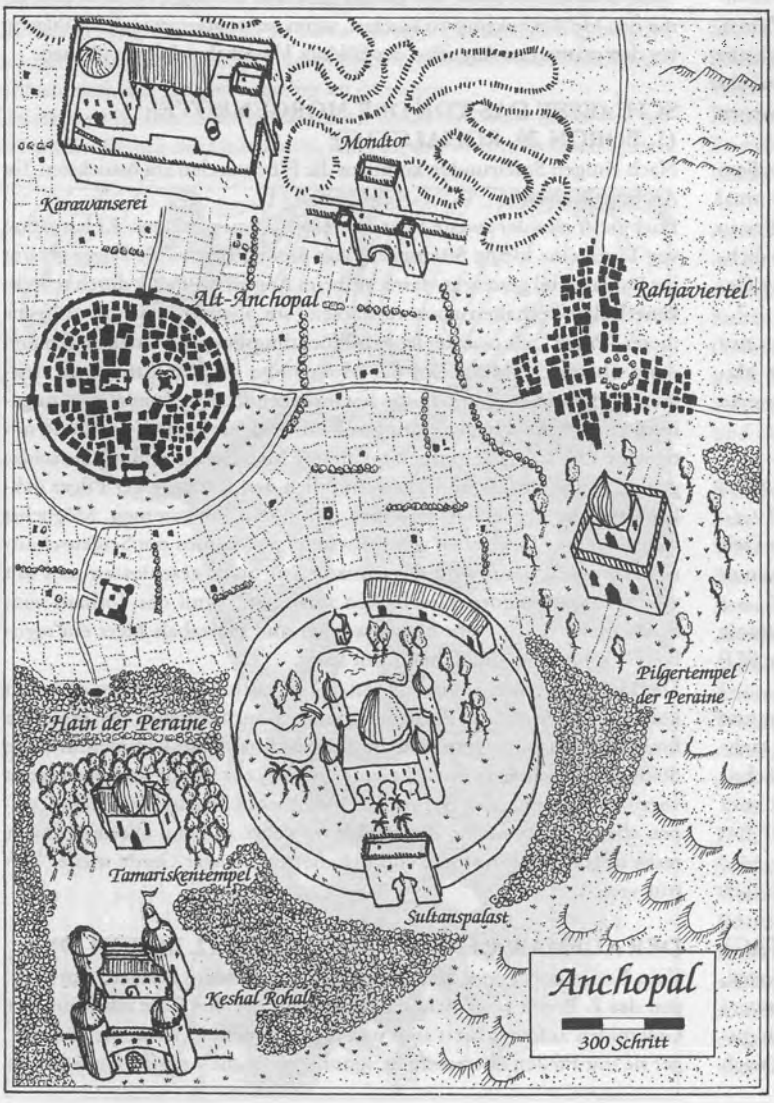
Am 3. Boron werden auch die ersten Gruppen der Miliz ausgehoben und bewaffnet, solange der Vorrat an Waffen reicht.

HUNGER, DURST UND PLATZNOT

Die Stadt bewahrt (unter dem Palast und im Perainetempel) Eiserne Rationen für 1000 Menschen und 60 Tage auf, durch die fast 2000 zusätzlichen Pilger, Flüchtlinge und Soldaten reichen sie aber nur für ein Drittel der Zeit. Bedürftige (und Soldaten) erhalten pro Tag und Kopf eine Ration, Hausbesitzer müssen ihre Bedürftigkeit nachweisen. (Wer nur von Eisernen Rationen lebt, büßt solange je 1 Punkt KK, AT und PA und 20 Punkte AU ein.) Ab dem 15. Boron werden die Rationen notgedrungen für alle Erwachsenen halbiert (täglich einen SP, keine Regeneration). Ab dem 20. Boron wird das Fleisch notgeschlachteter Kavalleriepferde ausgegeben, was die Nahrungsfrage löst.

Die Zisternen geben ausreichend Wasser her, auch wenn die Zuleitungen aus den nördlichen Hügeln unterbrochen wurden. Ab der Monatsmitte wird sogar das Beckenwasser aus dem Badehaus ausgegeben, während der Palast über Weiher (für die Pferde) und eine kleine, aber für die Soldaten ausreichende Quelle verfügt.

Da die Stadt für die Unterbringung der Flüchtlinge nicht gerüstet ist, lagern die meisten im und beim Perainetempel oder in notdürftig gezimmerte Hütten. Von Anfang an werden leerstehende Häuser, deren Besitzer abwesend sind (etwa 20) von Flüchtlingen aufgebrochen und besetzt.



SCHWARZMARKT

Die Nahrungsknappheit führt schnell zum drastischen Ansteigen der Preise: Liegen sie in der ersten Woche "nur" beim Doppelten des Listenpreises, steigen sie in der zweiten auf das fünffache, in der dritten auf das zehnfache, um in der vierten wieder auf das doppelte zu fallen – so sind zumindest die gängigen Schwarzmarktpreise. Die Preise für Schmuck und andere leicht zu versetzende Dinge fallen parallel auf drei Viertel, die Hälfte, ein Viertel und dann die Hälfte des üblichen Wertes. Ob eine konkrete Warenart so oft angeboten wird, daß sie derartig billig wird, liegt an Ihnen, ebenso, wie sehr Sie die Helden in ihrer Versorgung davon abhängig machen wollen – denn natürlich müssen auch Gastwirte die drastischen Preiserhöhungen an ihre Gäste weitergeben oder sie auf die Straße setzen.

Die Palastwesirin will der Teuerung einen Riegel vorschieben, indem sie für viele Lebensmittel einen Höchstpreis (etwa das anderthalbfache bis doppelte des Listenpreises) vorschreibt und alle Schwarzmarkthändler als Wucherer mit schweren Strafen bedroht. Da kaum ein Bewaffneter Zeit für Preiskontrollen hat und selbst die angedrohte Verhaftung oder gar Hinrichtung an Ort und Stelle illusorisch bleibt, werden nur diejenigen erwischt, die es gar zu auffällig treiben. Die etwas diskreteren unter ihnen können gar auf die stillschweigende Duldung des Phextempels hoffen.

"EHRLICHE FINDER" (ZEITWEILIG)

Manche Schacherer zeigen tulamidischen Geschäftsgeist und deutlich größere Findigkeit: So sind an verschiedenen Stellen der Stadt kleine Aushänge mit dem folgenden Text zu lesen:
"Geldbeutel mit 15 Hellern verloren, abzugeben bei Assaf ibn Ali im Basar. Der ehrliche Finder bekommt ein Huhn."
Im Laufe der Tage scheint der schusselige Mann immer wieder Geldbeutel mit immer größeren Summen (30 H, dann 1 S, dann 2 S) zu verlieren. Dahinter steckt natürlich ein findiger Weg, das Wucherverbot zu umgehen, denn nach jedem Aushang hat wenige Stunden später beinahe jeder zweite Anchopaler den Geldbeutel gefunden und zieht zufrieden mit seinem Brathuhn von dannen.
Ob Sie die Spieler mit der Nase auf diesen Trick stoßen oder sie es selbst herausfinden lassen, sei Ihnen überlassen.

AUSFALL! (BELIEBIG)

Gelegentlich unternehmen die "Furchtlosen" Ausfälle durch ein Tor, vor dem gerade die wenigsten Gegner bereitstehen, sei es, um einzelnen Boten den Ausbruch zu erleichtern oder vor dem unvermeidlichen Rückzug oder Ende möglichst viel Schaden anzurichten. Wenn sich Helden daran beteiligen, sparen Sie nicht mit Gefahren und lassen Sie es zu einem dramatischen Rückzug (als letzter durch das sich schließende Tor oder gar im Pfeilhagel über die Mauer) kommen.

KOMMANDOUNTERNEHMEN (BELIEBIG)

Zumindest einmal sollten die Helden die Gelegenheit haben, durch einen Geheimgang ins Freie zu gelangen und unter den Belagerern größeren Schaden anzurichten. Art und Umfang der Unternehmung hängt sehr von den Fähigkeiten der Gruppe ab, aber denkbar sind:
~ das Rauben oder wenigstens Zerstören von Vorräten der Belagerer
~ Angriffe auf die Anführer der Feinde
~ die Befreiung eines zuvor beim Ausfall gefangenen Kameraden
~ Die Sabotage eines Trupps, der im Heiligen Hain (!) Bäume für Belagerungsgeräte fällt, besonders die Entführung/Beseitigung des Kriegsbaumeisters, der solche Geräte konstruieren kann.
Vom Geheimgang, der vom Basar bis zur Baumreihe nördlich der Stadt führt, kann Meister Sheranbîl den Helden etwas erzählen, und es mag weitere, noch geheimere geben.

FRIEDE DEN HÜTTEN! (10. BORON 29, WASSERTAG)

Zwischen Mutter Beriath und Obristin Charanya gärt es, seit letztere gefordert hat, einige notdürftige Hütten in Nähe der Tore abzureißen, damit sie im Falle einer Erstürmung den Verteidigern nicht im Weg sind. Selbst falls sie in der Sache richtig liegt, hat ihre schroffe Art doch den Zorn der fürsorglichen Perainegeweihten geweckt, die um keinen Preis die Flüchtlinge noch weiter verjagt sehen will. Die Köpfe der beiden Streithennen sind schon dunkelrot, sie werfen jeweils der anderen vor, mit ihrer Starrköpfigkeit dem Feind auf das trefflichste in die Hände zu spielen. Beschreiben Sie den Streit der beiden anschaulich, und es wird nicht mehr lange dauern, daß die Damen handgreiflich werden und die Fäuste fliegen. Es sollte jedem Helden klar sein, daß die Verteidiger weder die Reiterobristin noch die Perainegeweihte vor den Kopf stoßen sollten.
Wenn sie nichts unternehmen, wird die Palastwesirin den Streit beenden, indem sie weitgehend der Obristin zustimmt. Wenn die Helden dann für die Hüttenbewohner intervenieren, wird sie ihnen nach einiger Überlegung Plätze in den derzeit ungenutzten Schreibstuben zuweisen lassen, ansonsten wird Mutter Beriath sie irgendwo im ohnehin schon übervollen Perainetempel unterbringen.

KRIEG DEN PALÄSTEN! (AB 14. BORON 29, PRAIOSTAG)

Ob der Ärger und ein unbedachtes Wort Mutter Beriaths dahintersteckt, man weiß es nicht; sie selbst leugnet es jedenfalls. Aber Tatsache ist, daß der Zorn der flüchtigen Pilger auf die "Hofschranzen" den Siedepunkt erreicht hat und nun die Stimmung kocht. Offen sprechen viele der fast 1500 Flüchtlinge davon, sich notfalls mit Gewalt Zugang zu den angeblich noch immer reich mit Lebensmitteln gefüllten und viel Platz bietenden Häusern der alteingesessenen Anchopaler zu verschaffen. Diese haben verständlicherweise Angst vor Plünderungen und Schlimmerem und fordern ihre "Vorgesetzte", die Palastwesirin, auf, ihnen Bewaffnete zum Schutz ihres Eigentums zur Verfügung zu stellen – doch diese zaudert wieder einmal, und diesmal vermutlich zu recht.
Ganz verhindern können auch die Helden den Ausbruch von Gewalt nicht: Konfrontieren Sie sie mit dem Versuch einzelner Flüchtlingsbanden, die befestigte Villa eines Hofschreiber und seiner Sippe zu erstürmen. Ob dieser wirklich größere Lebensmittelvorräte hortet oder mit seiner Sippe ebenfalls darbt, sei Ihrer Entscheidung überlassen.
Am 15. Boron rotten sich jedenfalls fast 500 Leute vor dem Sultanspalast zusammen und versuchen, ihn und die Kornvorräte in seinen Kellergewölben zu erstürmen. Man braucht kein Meister der Kriegskunst zu sein, um zu ahnen, daß das Hasrabal nur in die Hände spielt, denn es werden nicht allein zahlreiche Gardisten sterben, im Falle einer Eroberung wird der um den Verstand gebrachte Mob sicherlich in wenigen Stunden Vorräte vertilgen, die noch über Tage und Wochen gestreckt werden müssen.
Falls die Helden Mitglieder der Garde sind, *müssen* sie den Palast bewachen helfen (Werte für Plünderer wie **Miliz**), es wird aber der Befehl ausgegeben, möglichst wenig Blut zu vergießen und die Versammelten eher zu zerstreuen als zu bekämpfen. Hier ist es mit die beste Taktik, Mutter Beriath dazu zu bringen, die aufgebrachte Menge mit einigen derben Worten zusammenzustauchen und auseinanderzutreiben.
Wenn die Helden für diesen internen Konflikt ungeeignet scheinen, können Sie entweder einen Infiltrator Hasrabals einbauen, der den Mob erst so richtig aufgestachelt hat und nun beseitigt werden muß – oder Sie lassen es zu einer Hetzjagd auf einen solchen Spion kommen, der nun dringend auf die Mauer gelangen will, um den Belagerern zu signalisieren, daß die Belagerten sich gerade selbst zerfleischen.
Auch nach dem Ende dieser akuten Krise werden immer wieder kleinere Gruppen in einzelne Häuser eindringen wollen, um Nahrung zu plündern, so lange die Belagerung andauert.

TOD DEM KATZENMÖRDER! (20. BORON 29, MARKTTAG)

Die aranische Ehrfurcht vor zahmen wie wilden Katzen, die zahlreich in allen Dörfern und Städten leben und nahezu alles tun können, ohne verjagt zu werden, ist bekannt, und auch daß jeder, der eine Katze tötet, mit dem gewalttätigen Zorn aller Aranier rechnen muß. Nun ist es geschehen: Ein Pilger aus dem Kosch hat mit einem Steinwurf eine Straßenkatze getötet, die an seine sorgfältig geschützten Lebensmittel wollte. Als er gerade mit dem toten Tier dastand und sich wohl fragte, wie eßbar eine Katze ist, wurde er von anderen Pilgern aus dem Gadangtal ertappt und angegriffen. Jetzt geht das Wort um, "die Garether" würden im großen Stile Katzen töten und essen, und auch wenn die Kampfeslust der meisten Eingeschlossenen inzwischen gebrochen ist, gibt es doch noch immer einige, die in ihrer Verzweiflung die Fäuste sprechen lassen, wenn es irgendeinen Grund dafür gibt.
Ob die Helden dem blinden Zorn der Dutzend direkt im Weg stehen, ob sie selbst davon betroffen sind, ob sie etwa die Flüchtlingsfamilie Alricker vor solcher Verfolgung schützen müssen, sei Ihrer Phantasie überlassen.

SCHLACHTFEST (20. BORON 29, MARKTTAG)

400 Streitrösser benötigen 8 Quader (Tonnen) Futter – pro Tag! Das gibt die Stadt nicht lange her, und am 17. Boron fällt Miralaya Charanya die schwere Entscheidung, die Pferde zu schlachten, um ihnen einen langsamen Hungertod zu ersparen. Wenn es soweit ist, kann man gestandene Offizierinnen weinen sehen, aber schließlich wird das blutige Werk getan, und von nun an sterben täglich die 50 Rösser eines ausgelosten Banners, um die Belagerten mit jeweils 3000 Portionen Fleisch zu versorgen.
Das Blut der Tiere stinkt jedoch förmlich zum Himmel und zieht Unmengen Geschmeiß an, was die Furcht vor Seuchen noch vergrößert. Tatsächlich geht in den folgenden Tagen der Flinke Difar (Darmfraisch) um.

DIE ORDENSBURG SCHLIESST DIE TORE (22. BORON 29, ROHALSTAG)

Am 22. Boron ist es soweit: Als das Gerücht umgeht, wieder einmal seien "die Magier" an allem schuld, handelt der Großmeister der Grau-

en Stäbe schnell. Magister Thorstor läßt Signal geben, und ein unheimlicher Laut wie der Paarungsruf eines Drachen ist in der ganzen Stadt zu hören, der Befehl für die magischen und weltlichen Gardisten des Ordens, die Burg aufzusuchen. Drei Stunden später werden die Tore zur Stadt geschlossen, und die Magier haben sich verschanzt. Wenn einer der Helden Anlaß hatte, in Keshal Rohal zu sein, mag es für ihn gar nicht so einfach werden, wieder herauszukommen, denn der Orden stellt die Sicherheit der Ordensburg über alles andere.
Für andere Helden können sie anrührende Szenen zeigen, wenn einzelne Gardisten versuchen, ihre in der Stadt lebenden Familien mitzubringen, die von der erschöpften, mitfühlenden, aber unerbittlichen Marschallin zurückgewiesen werden.

ANKUNFT DER STÖRCHE (25. BORON 29, WINDSTAG)

Wenn die Moral der Belagerten kurz vor dem Zerbrechen steht, ereignet sich etwas, daß die Eingeschlossenen als göttlichen Fingerzeig werten: Störche aus dem Norden sind im Herbst südwärts geflogen – und diesmal überfliegen sie nicht nur die Stadt, sondern lassen sich in großer Zahl auf den Feldern rund um Anchopal im Heiligen Hain nieder. Militärisch ohne jede Bedeutung, können wortgewandte Helden das Ereignis nutzen, um verzweifelnde Belagerte aufzumuntern, daß Peraine ihre Stadt nicht vergessen hat.

DER GROSSGOLEM (27. BORON 29, MARKTTAG)

Als sich zeigt, daß die Anchopaler wohl nicht aufgeben werden, befiehlt Hasrabal den Sturm – und unter Ächzen und Knirschen erhebt sich der Riesengolemid, seine furchtbarste Waffe, um dem Angriff voranzuschreiten. Das Monstrum läßt auch die härtesten Veteranen zittern, wenn es übermanngroße Steinbrocken auf die Zinnen schleudert und langsam, aber unaufhaltsam näher stapft, um die Stadt mit bloßen Händen auseinanderzureißen. Pfeile ignoriert es, fliegende Gegner versucht es wie lästiges Geschmeiß aus der Luft zu wischen.
Die beste (und auch naheliegendste) Möglichkeit ist es, den Riesen umzustürzen. Doch das ist nicht so einfach: Druckwellen wie von explodierenden Feuerbällen ignoriert er, man muß also nah, ganz nah an ihn heran. Da er sich vom Rahjaviertel aus nähert, gibt es die (sehr kühne) Möglichkeit, mit einem waghalsigen Ausfall, wenn die Belagerer ihn am wenigsten erwarten, auszubrechen, sich bis zu den Baumreihen 180 Schritt vor dem Tor durchzukämpfen und ein unzerreißbares (Magierstab-)Seil zwischen den Bäumen zu spannen. Da der Riesengolemid von einigen Dutzend Menschen und Sandgolemiden begleitet wird, keine leichte Aufgabe. Ansonsten geht es auch, das Seil direkt um die Knöchel des Riesen zu schlingen, doch bekanntlich muß der Magier das Seil berührt halten – das wird ein sehr rauher Ritt werden. Der Gestürzte ist unfähig, sich wieder aufzurappeln, vor allem, wenn er auf dem Rücken liegt.
Der Kampf gegen den Riesen ist der militärische Höhepunkt der Belagerung – stellen Sie ihn angemessen dar und lassen Sie die Helden einen entscheidenden Teil zum Sturz des Monstrums beitragen, ehe es die Stadttore aus den Angeln reißt.

DER ABZUG DER BELAGERER BEGINNT (29. BORON 29, ROHALSTAG)

Nach dem Ende ihres Riesen beginnt die Zuversicht der Belagerer zu wanken – und als dann noch Nachrichten aus dem Norden kommen, daß ein größeres Entsatzheer heranzieht, tut Sultan Hasrabal das klügste und läßt zum Aufbruch vorbereiten. Nach dem am ganzen 29. Boron besondere Aktivität im Lager beobachtet wurde, können aufmerksame Helden in der Nacht feststellen, daß erst die Beni Avad und dann auch die Sandwölfe abziehen. Ein Ausfall zu ihrer Verfolgung wird jedoch von der Obristein der dezimierten "Furchtlosen" vehement abgelehnt.

EINTREFFEN DER ENTSATZTRUPPEN (30. BORON 29, FEUERTAG)

Etwa die Hälfte der Belagerer ist noch anwesend, und es kommt zur heillosen Flucht und harten Rückzugsgefechten, als ein Reiterregiment (die "Getreuen", das Schwester- und Rivalenregiment der "Furchtlosen") unter der Sultana Mara selbst als Vorhut der aranischen Armee eintrifft. Gegen Mittag sind die übrigen heran: Die Berittenen Schützen der "Silbernen Sättel" aus Palmyramis verjagen die letzten Beni Avad aus dem Umland, während die schweren Streitwagen der Alay "Nebachot" aus dem fernen Baburin staubige Ernte halten unter den langsamen Golemiden, die größtenteils noch in der Nähe Anchopals verblieben sind.

DAS GROSSE FLADENBROT-MASSAKER (30. BORON 29 FEUERTAG)

Als schlechter Verlierer läßt Hasrabal den zurückgelassen Proviant anzünden und das Wasser verschütten. Hier etwas zur Rettung möglichst vieler Vorräte zu tun, wäre etwas für Helden, die nicht (schon wieder) an der Großen Schlacht teilnehmen wollen oder können. Gegen Abend treffen im allgemeinen Jubel auch die aus Niedergorien herbeigeführten Troßwagen der Aranier ein, und eilig wird Brot, Mehl und Obst an die Befreiten verteilt.

Nachspann

Anchopal ist befreit, die Bevölkerung gerettet.
Noch während sich die Helden erholen, beginnen die Reparaturarbeiten an der Zitadelle, wo die auf alte Stärke gebrachten "Furchtlosen" nach einer verdienten Erholungspause künftig Anchopal bewachen sollen. Die Tortürme werden mit Geschützen bestückt.
Die kapriziöse Sultana und Großwesirin Mara ay Samra, eine rothaarige Schöne der Nacht (Katzenhexe) ist trotz ihrer hohen Würde eine sehr heißblütige Schönheit, die stets mit ihrem Vertrauten, dem Jagdpardel Shiko, auftritt. Sie empfängt diejenigen, die bei der Belagerung Tapferkeit gezeigt haben, und belohnt sie mit der *Großen Ghala mit Silber*, einer reich bestickten türkisblauen Schmuckrobe (plus silberner Turbannadel), die für Verdienste um das Mhaharanyat Aranien verliehen wird – die Helden haben sich in Aranien einen gewissen Ruhm erworben.

Präsentation des Szenarios (Meisterinformationen)

Nachdem Sie nun alles gelesen haben, was zur Belagerung Anchopals gehört, werden Sie sich bestimmt schon Gedanken gemacht haben, wie Sie die Sache Ihren Spielern präsentieren können. Einige Vorschläge hätten wir auch zu machen:
~ Weshalb die Helden überhaupt Ende Travia in Anchopal sind, kann mehrere Gründe haben: Schon mehrfach wurde angesprochen, daß Mittelreicher und Tulamiden gleichermaßen eine Pilgerfahrt nach Anchopal geloben können, wenn sie überraschend schnell (oder überhaupt) von einer schweren Krankheit oder Wunde genesen sind. Ein anderes Lockmittel ist die Ordensburg des Magierbundes der Grauen Stäbe, die Bücher (gerade über den Borbaradianismus und seine Bekämpfung) enthält, die sonst nirgendwo auf dem Kontinent zu finden sind – die Helden könnten auf eigene Faust oder für einen Auftraggeber darum bitten, ein bestimmtes Werk kopieren zu dürfen.
Zu guter Letzt ist Anchopal normalerweise auch eine naheliegende Wegstation, wenn man von Norden aus dem garetischen Raum nach Mherwed oder Khunchom reist.
~ Die aufgewendete Spielzeit hängt natürlich besonders von den Vorlieben Ihrer Runde ab. Während sich das Szenario bei Betonung der Kämpfe gut im Rhythmus Auftakt - Ausharren mit Einzelaktionen - Endkampf an einem Spielabend ausspielen läßt, haben viele Gruppen lieber einen längeren Anlauf: Hier bietet es sich an, zwei Sitzungen einzuplanen, den Spielern erst Zeit zu lassen, Anchopal kennenzulernen, und den Schnitt nach der Verteidigung des Tores zu machen.
~ Zur "überderischen" Belohnung sei gesagt, daß Sie entweder pauschal 450 AP für jeden Teilnehmer an der Belagerung vergeben können oder davon Gebrauch machen, daß das Szenario in viele Einzelepisoden geteilt ist: 200 AP erhält jeder für Teilnahme und Rollenspiel, ansonsten werden pro Episode und Kommandounternehmen bis zu 30 AP an die vergeben, die sich besonders um eine stimmungsvolle, konstruktive und rollengerechte Lösung bemühen, ferner ist ein Freiwurf auf "Kriegskunst" gewiß angebracht.