

Der Drachensturm

Febre

und die Ruinen von Tsa'Saril

Quellenband

von Stefan Klocke



Der Drachensturm

Febre und die Ruinen von Tsa'Saril

Quellenband für Orolia

Abenteuerstadt am Atrair • Ruinenkampagnen • Stadtspiel • Expeditionen

Perle am Atrair, Brücke zwischen Dschungel und Ruinen, Handel, Wissen und Abenteuer.

von Stefan Klocke



Stadtkarte von Febre. Die Nummerierung entspricht der in diesem Quellenband verwendeten Ortsübersicht.

Zur Verwendung dieses Bandes

Dieser Band konsolidiert die bisherige Febre-Ausarbeitung, die Weltbeschreibung Orolas und die in den Roman- und Abenteuerentwicklungen entstandenen Ergänzungen. Er ist so aufgebaut, dass eine Spielleitung Febre ohne weitere Vorarbeit als Ausgangsort nutzen kann.

Die Kapitel F-1 bis F-15 beschreiben den dauerhaften Schauplatz. F-16 stellt verschiedene Zeitstände der laufenden Febre-Chronik zur Wahl. Wer ohne Roman-Spoiler spielen möchte, verwendet Zeitstand A oder B. F-17 und F-18 liefern sofort einsetzbare Abenteuer und Zufallstabellen. Konkrete Zufallsergebnisse, Schwierigkeitsvorschläge und einige Verfahrensregeln sind als SL-Richtwerte gedacht; sie ergänzen, aber ersetzen nicht das Regelwerk.



Inhaltsübersicht

F-1	FEBRE AUF EINEN BLICK.....	5
F-1.1	KURZPROFIL	5
F-1.2	DIE SECHS KRÄFTE, DIE JEDE SZENE BEWEGEN.....	5
F-1.3	EINE GRUPPE IN FEBRE STARTEN	6
F-2	LAGE, DSCHUNGEL UND ATRAIR.....	6
F-2.1	DIE FLUSSSCHLINGE	6
F-2.2	DSCHUNGEL DER GULCIAS	6
F-2.3	WETTER.....	6
F-2.4	BAUWEISE UND STADTGESTALT	7
F-3	GESCHICHTE, HERRSCHAFT UND STADTORDNUNG.....	13
F-3.1	VOR FEBRE: TSA'SARIL UND DER KRIEG.....	13
F-3.2	DIE ENTSTEHUNG FEBRES.....	13
F-3.3	DER COVENDO UND DIE LOKALE HERRSCHAFT	13
F-3.4	STADTVOGTIN UND STADTWACHE.....	13
F-4	WIRTSCHAFT, RECHT UND ALLTAG.....	14
F-4.1	VIER BEINE DES REICHTUMS	14
F-4.2	PREISE UND VERFÜGBARKEIT	14
F-4.3	RECHT IN EINER ABENTEUERSTADT.....	15
F-4.4	SPRACHE UND MISSVERSTÄNDNISSE	15
F-4.5	FEBRER ALLTAGSREGELN.....	15
F-5	STADTKARTE UND BESONDERE ORTE.....	15
F-5.1	DER FLUSSHAFEN	17
F-5.2	DER SCHUPPENMARKT.....	17
F-5.3	ZUM DRITTEN SCHLÜSSEL	17
F-5.4	DAMPF DER GRÜNEN KÖNIGIN	17
F-5.5	MÜNZHOF NEMEIAS.....	17
F-5.6	HAUS DER STILLEN KARTEN	17
F-5.7	ROTES KONTOR	18
F-5.8	DIE TEMPELACHSE.....	18
F-5.9	DIE FEHLENDE NUMMER 19.....	18
F-6	GILDEN, ARCHIVE UND MAGISCHE INSTITUTIONEN.....	18
F-6.1	DAS ROTE KONTOR UND DIE ROTE GilDE	18
F-6.2	GRÜNE KAMMER DES ATRAIRS.....	18
F-6.3	ZIRKEL DER BLAUEN SCHLEUSE	18
F-6.4	ASCHENE LOGE DER LETZTEN STIMME.....	19
F-6.5	ARCHIVE ALS MACHT	19
F-7	DIE KULTE FEBRES	19
F-7.1	ATRAILO - HERR DER BREITEN WASSER	19
F-7.2	SARIYA - DIE GRÜNE SCHWELLE.....	19
F-7.3	TAMARUK - WÄCHTER DES RUINENTORES	20
F-7.4	NEMEIA - DIE GOLDENE HAND.....	20
F-7.5	ILVARON - DIE MASKE UNTER DEM STEIN.....	20
F-7.6	DER VERBORGENE SCHREIN YEKTORAS - SL-WISSEN.....	20
F-7.7	HAUS DER BEWAHRTEN NAMEN - SPÄTERER ZEITSTAND.....	21
F-8	COMREDA, NACHTMARKT UND VERBORGENER UNTERGRUND	21
F-8.1	DIE NACHTFALKEN.....	21
F-8.2	DER COMTE, DER ECHTE COMTE UND DER NAME	21
F-8.3	MAR VESK.....	21
F-8.4	DAS MACHTVAKUUM	21
F-8.5	NACHTMARKT UND SCHMUGGELWEGE.....	22
F-9	BEDEUTENDE PERSONEN.....	22
F-9.1	DIE GEFÄHRTEN DER FEBRE-CHRONIK.....	26
F-10	TSA'SARIL - DIE GEFALLENE STADT DER ELFEN	28
F-10.1	NAME UND ERSCHEINUNG	28
F-10.2	RUINENGÜRTEL UND ZONEN.....	28
F-10.3	UNTOTE UND GEISTER	28
F-10.4	MUTIERTER TIERE UND PFLANZEN	28
F-10.5	DIE VERLORENEN SIPPEN	28
F-11	DIE VERSUNKENEN GEWÖLBE UND SIRAETH NAMAR.....	35
F-11.1	DIE DRITTE SCHLEUSE.....	35



F-11.2	WÄCHTER DER SCHULD	36
F-11.3	SERANNA VEL.....	36
F-11.4	SIRALETH NAMAR - DIE GEBUNDENE LEERE	36
F-11.5	DER STERNENABSTIEG.....	36
F-11.6	GALERIE DER UNABGELEGTE NAMEN	36
F-11.7	BRÜCKE DER BESITZLOSEN.....	36
F-11.8	DIE DREI ANKER	37
F-11.9	KEHLE, WÄGEHALLE UND SPEICHERKRANZ	37
F-11.10	WACHHOF DER LETZTEN TREPPE.....	37
F-11.11	FEHLVERBINDUNGEN UND ORTSZEUGNIS	37
F-12	SARILITHEN UND GEBUNDENE RÄUME	37
F-12.1	WAS EIN SARILITH TUT	37
F-12.2	SARILITH-HUSTEN	39
F-12.3	PRÜFUNG, ANKAUF UND SCHMUGGEL	39
F-13	EXPEDITIONEN VON FEBRE AUS.....	40
F-13.1	VORBEREITUNG	40
F-13.2	VERTRÄGE UND BEUTEANTEILE	40
F-13.3	AUSRÜSTUNG, DIE WIRKLICH HILFT	41
F-13.4	DAS RUINENTOR ALS VERFAHREN.....	41
F-13.5	EXPEDITIONSUHR.....	41
F-14	GEFAHREN, KREATUREN UND NACHHALLE.....	41
F-14.1	GEFAHR IST NICHT GLEICH GEGNER.....	41
F-14.2	EISEN UND ALTE ELFENEGEGNER.....	42
F-14.3	GEISTER ALS PERSONEN UND GEISTER ALS AUFZEICHNUNGEN	42
F-14.4	KRANKHEITEN, SPOREN UND DSCHUNGELGEFAHREN.....	42
F-15	DIE STRASSE NACH OSTIA UND DAS UMLAND.....	42
F-15.1	KEIN DURCHGEHENDER FLUSSWEG	42
F-15.2	BEKANNTE STATIONEN	42
F-15.3	STRASSENABENTEUER	42
F-16	CHRONIK UND WÄHLBARE KAMPAGNENZEITSTÄNDE	42
F-16.1	ZEITSTAND A - KLASSISCHES FEBRE	43
F-16.2	ZEITSTAND B - DER COMTE IST IN OSTIA	43
F-16.3	ZEITSTAND C - NACH DEM LEEREN RING	43
F-16.4	ZEITSTAND D - HAUS DER BEWAHRTE NAMEN UND SCHWELLENFEHLER.....	43
F-16.5	WAS ZWISCHEN DEN ZEITSTÄNDEN BESTEHEN BLEIBT	43
F-17	ABENTEUERFERTIGE SZENARIEN UND KAMPAGNENBÖGEN	43
F-17.1	EINSTIEGSABENTEUER: DER HUSTENDE RING.....	43
F-17.2	DIE KARTE AUF DER HAUT	43
F-17.3	KRIEG DER NACHTFALKEN	44
F-17.4	DIE DRITTE SCHLEUSE.....	44
F-17.5	DER SCHREIN DER JÄGERIN	44
F-17.6	DIE FALSCHES TÜR AM SCHUPPENMARKT	44
F-17.7	ZWÖLF KURZE AUFHÄNGER.....	45
F-18	ZUFALLSTABELLEN FÜR STADT UND RUINEN	45
F-18.1	W20 BEGEGNUNGEN IN FEBRE	45
F-18.2	W20 GERÜCHTE.....	46
F-18.3	W20 RUINENKOMPLIKATIONEN	46
F-18.4	W12 FUNDE, DIE KEINE EINFACHE SCHÄTZE SIND	47
F-18.5	W12 REAKTIONEN DER STADT AUF EINEN GROßEN FUND.....	47
F-19	HANDOUTS, SCHNELLREFERENZ UND QUELLENBASIS	47
F-19.1	HANDOUT: ERKLÄRUNG AM RUINENTOR.....	47
F-19.2	HANDOUT: EINFACHER EXPEDITIONSVERTRAG	48
F-19.3	SCHNELLREFERENZ: WER HILFT WOBEI?	48
F-19.4	SCHNELLREFERENZ: ERSTE SITZUNG	48
F-19.5	NAMENSREGISTER DER WICHTIGSTEN FEBRE-BEGRIFFE	48
F-19.6	REDAKTIONELLE QUELLENBASIS	49



F-1 Febre auf einen Blick

Febre ist eine Stadt, die von einer Gefahr lebt, die sie niemals vollständig beherrschen kann. Im Südwesten Selocs, inmitten des feuchten Dschungels der Gulcias, liegt sie in einer gewaltigen Biegung des Atrairs. Der Fluss umschließt die Stadt im Norden, Osten und Süden. Im Westen beginnen die Ruinen von Tsa'Saril. Damit besitzt Febre zwei natürliche Grenzen: Wasser und Vergangenheit.

Etwa zehntausend Fühlende leben hier. Für eine Stadt in dieser abgelegenen Lage ist Febre wohlhabend, dicht bevölkert und erstaunlich kosmopolitisch. Der Atrair bringt Holz, Harze, Gewürze, Nahrung, Reisende und Nachrichten. Tsa'Saril bringt etwas Wertvolleres: Dinge, die niemand anders besitzt, weil niemand anders sie zu bergen wagt. Jeder Ring, jede Steintafel, jeder unverständliche Mechanismus und jedes Stück Elfenschrift kann ein Vermögen bedeuten - oder eine Quarantäne, einen Fluch und mehrere Tote.

Febre riecht nach feuchtem Holz, warmem Stein, Fisch, Harz, Gewürzen, Schweiß, Metall, Kräuterdampf und Ruinstaub. Die Stadt ist laut. Am Hafen schlagen Taue gegen Pfähle. Auf dem Schuppenmarkt wird über Gewichte gestritten. Vor dem Ruinentor verhandeln Führer, Söldner, Träger und Schatzsucher. Im Dritten Schlüssel werden die Namen verschwundener Expeditionen in Tische geritzt. Und über allem liegt die unausgesprochene

Gewissheit, dass die alten Elfenanlagen unter den Straßen noch immer funktionieren - nur nicht unbedingt so, wie Febre glaubt.

Febre in zehn Sätzen

1. Der Atrair ist Lebensader und Gefahr zugleich.
2. Tsa'Saril ist keine einzelne Ruine, sondern eine untergegangene Stadt mit mehreren Schichten.
3. Febre lebt wirtschaftlich von Expeditionen und der Verarbeitung ihrer Funde.
4. Das Rote Kontor will gefährliche Magica prüfen und kontrollieren.
5. Drei lokale Magiergilden betrachten dieselben Ruinen aus völlig verschiedenen Blickwinkeln.
6. Fünf etablierte Kulte bilden zusammen keine Staatsreligion, aber fast die praktische Verfassung des Alltags.
7. Die Stadtwache ist an Dinge gewöhnt, für die andere Städte kein Formular besitzen.
8. Die Comreda ist älter als jeder einzelne Comte und überlebt Köpfe, Masken und Verhaftungen.
9. Unter Febre verlaufen alte Wasser-, Speicher- und Schwellenanlagen Tsa'Sarils.
10. Eine gute Febre-Kampagne kann morgens ein Marktstreit, mittags eine politische Intrige und nachts ein Abstieg in eine unmögliche Halle sein.

F-1.1 Kurzprofil

Merkmal	Angabe
Einwohner	ca. 10.000
Lage	Südwesten Selocs, Gulcias-Dschungel, große Atrair-Schlinge
Bedeutung	Hafen-, Handels-, Abenteuer- und Ruinenstadt
Hauptzugänge	Flusshafen; westliches Ruinentor; Landstraße nach Süden/Südwesten
Übergeordnete Herrschaft	Covendo Mageo Cevereges Lidrales in Ostia
Lokale Führung	Stadtvogtin Marena Vardos; Stadtwache unter Delmar Jurezza
Bekannt für	Tsa'Saril, Sarilithen, Rotes Kontor, Expeditionen, Karten, Seile, Heilung, Gerüchte
Hauptgefahren	Untote, Geister, mutierte Tiere, Verlorene Sippen, magische Fehlfunktionen, Comreda
Verkehrssprache	Xolteca; Händlersprache sehr verbreitet
Leitsatz der Spielleitung	Febre verwandelt Gefahr in Verträge, Gebühren, Geschichten - und neue Gefahr.

F-1.2 Die sechs Kräfte, die jede Szene bewegen

Kraft	Was sie ins Spiel bringt
Der Fluss	Atrailo, Hafen, Versorgung, Hochwasser, Abwasser, alte Wasserwege.
Die Ruinen	Tsa'Saril, Artefakte, Expeditionen, Untote, Nachhalle und unvollständiges Wissen.
Das Amt	Stadtwache, Stadtvogtin, Covendo und der Versuch, Gefahr rechtlich einzuhegen.
Der Handel	Nemeia, Markt, Beuteanteile, Schulden, Ankauf, Fälschung und die Frage nach Besitz.
Die Magie	Rotes Kontor, lokale Gilden, Sarilithen, alte Mechanik und neue Fehlinterpretationen.
Der Untergrund	Comreda, Nachtmarkt, Schmuggel, Schutzgeld, falsche Namen und Yektozi-Gerüchte.



F-1.3 Eine Gruppe in Febre starten

Am einfachsten beginnt eine Kampagne nicht mit einem Auftragsschreiben, sondern am Ruinentor. Die Gruppe kommt an, während gleichzeitig eine verletzte Expedition zurückkehrt, ein roter Schreiber einen Fund beansprucht, ein Führer seinen Lohn verlangt und eine Wache wissen möchte, ob der Sack auf dem Rücken des Zwerges wirklich nur wegen Restmagie zuckt. In fünf Minuten ist klar, wie Febre funktioniert: Jeder hat eine Zuständigkeit, niemand hat die ganze Wahrheit und irgendein Gegenstand hätte besser draußen bleiben sollen.

- Erster sicherer Anlaufpunkt: Zum Dritten Schlüssel. Malca Sorell kann Unterkunft, Gerüchte und einen ersten Kontakt vermitteln.
- Erste offizielle Berührung: Ruinentor oder Flusshafen. Dort werden Namen, Herkunft, Zweck und gefährliche Fracht erfasst.
- Erster kaufbarer Vorteil: gute Seile, eine brauchbare Karte und ein glaubwürdiger Führer sind wertvoller als ein zusätzliches Schwert.
- Erster großer Konflikt: Stadtwache, Rotes Kontor und Auftraggeber können denselben Fund aus drei rechtlich nachvollziehbaren Gründen beanspruchen.
- Erste Ruinenregel: Wenn ein Ort einen Namen, eine Schuld oder einen Besitzanspruch verlangt, ist die wörtliche Antwort selten die sichere Antwort.

F-2 Lage, Stadt, Dschungel und Atrair

F-2.1 Die Flussschlinge

Der Atrair ist bei Febre ungefähr dreihundert Schritt breit. Er bildet keinen sauberen Halbkreis, sondern eine breite, lebendige Schlinge mit Sandbänken, Nebenarmen, Schlickufern, überfluteten Treppen und alten elfischen Wasserläufen. Wer auf einer Karte sieht, wie der Fluss die Stadt an drei Seiten umfasst, hält ihn leicht für einen natürlichen Burggraben. Die Febrer wissen es besser. Ein Burggraben bleibt dort, wo er gegraben wurde. Der Atrair nicht.

Bei Niedrigwasser gibt der Fluss Dinge frei: Münzen, Knochen, Werkzeuge, versunkene Lampen, zerbrochene Steine mit Elfenschrift und gelegentlich Gegenstände, für die kurz darauf drei Besitzer auftauchen. Bei Hochwasser nimmt er Stufen, Pfäh-

le, Keller und ganze Uferstücke. Dass Febre trotzdem so nahe am Wasser gebaut ist, liegt nicht an Unvernunft allein. Der Fluss ist die schnellste Verkehrsader durch den Dschungel und der Grund, weshalb eine Stadt dieser Größe überhaupt versorgt werden kann.

Atrailos praktische Wahrheit

Die Priester Atrailos sagen nicht, der Fluss schütze Febre, weil er die Stadt liebe. Er schützt sie, solange die Stadt gelernt hat, ihm Wege zu lassen. Wer Ufer, Abflüsse und Schleusen vollständig beherrschen will, verwechselt einen Fluss mit einem Kanal.

F-2.2 Dschungel der Gulcias

Westlich und südlich beginnt der Dschungel fast unmittelbar außerhalb der gerodeten Wege. Hohe Bäume schließen das Licht, Lianen wachsen über alte Mauerreste und der Boden wechselt innerhalb weniger Schritt von festem Lehm zu Wurzelwerk, Sumpf oder blankem Elfenstein. Geräusche tragen schlecht und überraschend weit zugleich. Ein Ruf kann vom Blattwerk verschluckt werden, während ein metallischer Schlag in einer Ruinenhalle einen ganzen Hang hinabwandert.

Die Bewohner Febres unterscheiden zwischen gewöhnlichem Dschungel und Ruinengrün. Gewöhnlicher Dschungel ist gefährlich, weil er lebt. Ruinengrün ist gefährlich, weil niemand sicher weiß, worauf es reagiert. Pflanzen in der Nähe alter elfischer Strukturen können auf Wärme, Blut, Licht oder Magie ansprechen. Salmira Neth und die Grüne Kammer betrachten diese Erscheinungen nicht als „Fluch“ im religiösen Sinn, sondern als Folgen einer Umwelt, die seit Jahrhunderten mit gebrochener Magie zusammenlebt.

F-2.3 Wetter

Febre ist heiß, feucht und regenreich. Regen ist kein kurzer atmosphärischer Effekt, sondern ein logistisches Ereignis. Gassen werden zu Rinnen, der Schuppenmarkt riecht doppelt so stark nach Fisch, Seile quellen, Keller füllen sich und die alten Wasserwege unter der Stadt beginnen manchmal zu antworten. Schwere Gewitter können innerhalb weniger Stunden aus fester Straße tiefen Lehm machen.

W12	Wetterlage (SL-Richtwert)
1	Drückende Hitze; kaum Wind, schlechte Erholung bei schwerer Arbeit.
2	Schwüler Morgen, kurzer warmer Schauer.
3	Dichter Flussnebel bis zum späten Vormittag.
4	Mehrere Regenschauer; Markt bleibt offen.
5	Dauerregen; Keller und niedrige Stege werden kontrolliert.
6	Heftiger Nachmittagsregen; Sicht schlecht, Wege rutschig.



W12	Wetterlage (SL-Richtwert)
7	Gewitterfront; Metallarbeiten und offene Boote werden riskant.
8	Sturmregen; Äste brechen, Dächer und Planen lösen sich.
9	Atrair steigt schnell; Hafen beginnt tiefe Lager zu räumen.
10	Ungewöhnlich trockener Tag; Niedrigwasser legt Schlickflächen frei.
11	Unnatürlich kalter Luftzug aus Richtung Tsa'Saril; keine sichere Wetterursache.
12	Regen fällt nur in einzelnen Gassen stärker - meist ein Hinweis auf alte Wasserwege oder ein sehr schlechtes Omen.

F-2.4 Bauweise und Stadtgestalt

Febre ist aus zwei Städten gebaut: aus der gegenwärtigen Stadt und aus Tsa'Saril.

Alte Fundamente, Türstürze, Treppen und Mauersockel bestehen häufig aus hellem Elfenstein. Darüber stehen Dschungelholz, Lehm, Flechtwerk, Palmblätter, Rindenplatten und harzgetränkte Fasern. Ein Haus kann daher einen zweihundert Jahre alten Dachstuhl auf einem Fundament besitzen, das viel älter ist und sich in der Regenzeit in einer Richtung setzt, die kein gegenwärtiger Maurer erklären kann.

Diese Mischung macht Febre reparierbar. Nach Fluten, Bränden und Kämpfen werden Bretter ersetzt, Dächer neu gebunden und Pflastersteine wieder eingesetzt. Sie macht die Stadt aber auch durchlässig. Hinter einer verputzten Kellerwand kann eine elfische Fuge liegen. Unter einem Brunnen kann ein alter Wartungsschacht verlaufen. Ein später zugemauerter Durchgang kann in einer Nacht plötzlich wieder „zuständig“ werden, wenn die darunterliegende Mechanik erwacht.

Febre besitzt dennoch keinen einheitlichen Baustil. Wer die Stadt von einer erhöhten Stelle aus betrachtet, sieht vielmehr ein unruhiges Nebeneinander von hellen Steinhäusern, hölzernen Aufbauten, begrünten Innenhöfen, flachen Wirtschaftsgebäuden, Markisen, Mauern, Türmen, Tempeldächern und zahllosen Anbauten. Die Stadt ist nicht geplant gewachsen. Sie hat sich an den Atrair, die alten Wasserwege, vorhandene Ruinenfundamente und die Bedürfnisse ihrer Bewohner angepasst.

Ein Febrer Haus erkennt man deshalb weniger an seiner Form als daran, dass es mit dem Klima und dem Wasser leben kann.

F-2.4.1 Die Steinhäuser der Wohlhabenden

Reiche Kaufleute, einflussreiche Schreiber, erfolgreiche Expeditionsausrüster und andere vermögende Bürger wohnen häufig in massiven Steinhäusern. Ein erheblicher Teil des verwendeten Materials stammt mittelbar oder unmittelbar aus Tsa'Saril. Nicht jeder Stein wurde persönlich aus den Ruinen geschleppt; seit Generationen werden elfische Quader abgetragen, weiterverkauft und erneut verbaut.

Die besseren Wohnhäuser besitzen höchstens drei Geschosse. Höhere private Gebäude sind in Febre ungewöhnlich. Der feuchte Untergrund, das Hoch-

wasser und die alten Hohlräume unter Teilen der Stadt machen hohe Bauwerke teuer und riskant.

Viele dieser Häuser erinnern eher an kleine herrschaftliche Villen als an gewöhnliche Stadthäuser. Sie stehen etwas von der Straße zurück und besitzen einen ummauerten Garten oder Innenhof. Dort wachsen schattenspendende Bäume, Kräuter, Zierpflanzen und oft auch Nutzpflanzen. Wer reich ist, zeigt dies in Febre nicht nur durch Stein, sondern durch Platz. Ein Garten innerhalb der Stadt ist kostbarer als eine verzierte Fassade.

Typisch sind breite Türen, hohe Fensteröffnungen, überdachte Balkone und offene Galerien. Fenster werden selten dauerhaft mit Glas verschlossen. Holzläden, feinmaschige Gewebe und leichte Gitter halten Regen, Tiere und neugierige Blicke ab und ermöglichen trotzdem Luftzug.

Im Erdgeschoss liegen häufig Geschäftsräume, Schreibstuben, Lagerräume oder Empfangsräume. Die eigentlichen Wohnräume befinden sich weiter oben oder auf der vom Straßenlärm abgewandten Seite.

Ein besonders wohlhabender Febrer lässt alte Elfenamente sichtbar.

Ein sehr wohlhabender Febrer lässt sie prüfen.



F-2.4.2 Bürgerhäuser und Werkhöfe

Der größte Teil Febres besteht aus wesentlich bescheideneren Gebäuden. Handwerker, kleinere Händler, Schifferfamilien, Schreiber, Wirte und Angestellte leben häufig in ein- oder zweigeschossigen Häusern aus einer Mischung von Stein, Lehm und Holz.

Das Erdgeschoss ist dabei selten ausschließlich Wohnraum. Dort befinden sich Werkstatt, Küche,



Stall, Lager, Laden oder Schankraum. Gewohnt wird darüber, dahinter oder um einen kleinen Hof herum.

Ein Schmied hat seine Esse möglichst nahe an einer offenen Hofseite. Ein Seiler benötigt lange freie Flächen. Ein Fischhändler braucht Wasser, Abfluss und Schatten. Ein Kartenschreiber braucht Trockenheit. Febrer Häuser passen sich deshalb stärker dem Beruf ihrer Bewohner an als einem vorge-schriebenen Baustil.

Hinterhöfe sind wichtig. Dort wird gekocht, gewaschen, geflickt, geräuchert, getrocknet, gestritten und gehandelt. Kinder spielen zwischen Bottichen und Seilen, Nachbarn teilen Brunnen und Wasser-fässer, und manche Hintertür ist für den Alltag wichtiger als der repräsentative Eingang an der Straße.

F-2.4.3 Einfache Häuser und Hütten

Am unteren Ende der sozialen Skala stehen Gebäu-de, die Fremde häufig vorschnell als Hütten be-zeichnen. Sie bestehen aus Pfosten, Flechtwerk, Lehm, Brettern, Schilf, Palmblättern und Rinden-platten. Viele sind überraschend sauber, stabil und gut an das Klima angepasst.

Es gibt in Febre jedoch keine klassischen Slums, in denen eine bestimmte arme Bevölkerungsschicht völlig von der übrigen Stadt getrennt lebt.

Arme Häuser stehen zwischen besseren. Eine ein-fache Unterkunft kann hinter einer steinernen Lager-halle liegen, neben einer Werkstatt oder auf einem Hof, dessen Vorderhaus einem wohlhabenden Händler gehört. Wohlstand ist in Febre sichtbar, aber räumlich weniger sauber getrennt als in vielen anderen Städten.

Das hat praktische Gründe. Hafenarbeiter müssen beim Hafen wohnen, Markträger beim Markt, Seiler bei den Seilergassen und Helfer der Expedi-tionen nahe dem Ruinentor. Beruf, Zugang und Beziehungen bestimmen den Wohnort meist stärker als Stand oder Rasse.

Nahe am Wasser stehen manche Gebäude auf kräf-tigen Pfählen oder erhöhten Steinsockeln. Keller sind dort selten. Was in Febre einen Keller besitzt, besitzt früher oder später auch eine Meinung zum Atrair.

F-2.4.4 Die großen Gebäude Febres

Die größten und auffälligsten Bauten der Stadt sind keine privaten Wohnhäuser.

Tempelanlagen, Verwaltungsbauten, Gildenhäuser, Speicher, Wachgebäude und insbesondere das Rote Kontor überragen ihre Umgebung. Solche Gebäude können größere Hallen, Türme, Innenhöfe und mehrgeschossige Gebäudeflügel besitzen.

Ihre Größe ist nicht nur Ausdruck von Reichtum. Sie brauchen Platz für Funktionen, die ein gewöhn-liches Haus nicht erfüllen kann: Archive, Ver-

sammlungen, Rituale, Gericht, Quarantäne, Arte-faktprüfung, Lagerung oder die Unterbringung von Wachen.

Gerade bei solchen Bauten wurde besonders viel Material aus Tsa'Saril verwendet. Im Roten Kontor treffen rötlicher Stein, alte Elfenquader und eisen-beschlagenes Tropenholz aufeinander. Tempel wiederum verbinden die Bauweise häufig mit den Bedürfnissen ihres Kultes: Atrailos braucht Zugang zum Wasser, Sariya Grün und offene Flächen, Ta-maruk Wehrhaftigkeit.



F-2.4.5 Dächer, Schatten und Regen

In Febre wird nicht gegen Regen gebaut.

Es wird damit gerechnet.

Dächer ragen weit über die Außenwände hinaus. Vordächer, Laubengänge und Stoffmarkisen schaf-fen Schatten und ermöglichen es, auch während eines Schauers Waren zu verkaufen oder eine Gasse entlangzugehen. Regenwasser wird über Rinnen, Ketten, geschnittene Speier oder einfache Bambus-rohre in Tonnen, Gärten und Abflüsse geleitet.

Flache Dächer existieren, sind aber dort unbeliebt, wo sich Wasser sammeln kann. Leicht geneigte oder steilere Dächer aus Holzschindeln, Pflanzen-material oder gebrannten Platten sind verbreiteter.

Ein gutes Dach ist in Febre keine Frage des Anse-hens.

Ein schlechtes Dach wird spätestens während der nächsten Regenzeit öffentlich bekannt.

F-2.4.6 Gärten und Grün innerhalb der Stadt

Febre endet nicht dort, wo der Dschungel beginnt. Teile des Dschungels setzen sich innerhalb der Mauern fort.

Höfe tragen Bananenstauden, Gewürzpflanzen, Kräuter, Blumen und schattenspendende Bäume. An Mauern wachsen Ranken. Zwischen Pflaster-steinen drückt Grün hervor. Wohlhabende Häuser besitzen gepflegte Gärten, ärmere Haushalte ziehen in Töpfen oder Kästen essbare Pflanzen.

Die Grenze zwischen erwünschtem und uner-wünschtem Grün wird aufmerksam beobachtet.



Eine gewöhnliche Rankpflanze wird abgeschnitten, wenn sie eine Mauer beschädigt.

Eine Rankpflanze, die nur nachts wächst oder auf Magie reagiert, wird der Grünen Kammer gemeldet.

F-2.5 Die Fühlenden Febres

Etwa zehntausend Fühlende leben dauerhaft in Febre. Schon die Lage zwischen Atrair, Handelswegen, Dschungel und Tsa'Saril macht die Stadt ungewöhnlich vielfältig. Händler kommen wegen des Flusses, Handwerker wegen der Expeditionen, Magiekundige wegen der Ruinen, Priester wegen der Gefahren und Abenteurer aus Gründen, die sich meist in Gold oder Größenwahn ausdrücken lassen.

Febre ist deshalb eine der Städte, in denen die Verschiedenheit Orotas besonders selbstverständlich wirkt.

Die größte Bevölkerungsgruppe bilden Menschen. Danach folgen Orks, Zwerge, Halblinge, Iialvií, Großköpfe, Kelkuris, Szoths, Pedrusianer und Vingari. Angehörige anderer Rassen kommen ebenfalls vor, sind aber deutlich seltener.

Diese Reihenfolge sollte nicht als exakte Volkszählung verstanden werden. Febre zählt Fracht zuverlässiger als Einwohner.



F-2.5.1 Menschen

Menschen bilden die größte Gruppe Febres und sind in nahezu allen Berufen und gesellschaftlichen Schichten vertreten. Stadtverwaltung, Handel, Hafenarbeit, Handwerk, Expeditionen und Tempel besitzen einen hohen menschlichen Anteil.

Eine einheitliche „menschliche Kultur Febres“ gibt es trotzdem kaum. Händlerfamilien, Zugewanderte, Flussschiffer und Expeditionsteilnehmer bringen Gewohnheiten aus unterschiedlichsten Gegenden Selocs und darüber hinaus mit.

Febre macht aus ihnen mit der Zeit Febrer.

Das erkennt man spätestens daran, dass sie bei einem lauten Knall zuerst schauen, aus welcher Richtung er kam, und erst danach erschrecken.

F-2.5.2 Orks

Orks sind im Straßenbild vollkommen normal. Sie arbeiten als Träger, Schiffer, Händler, Handwerker, Söldner, Marktleute und in vielen anderen Berufen.

Ihre kräftigen Körper und ihre lederartig feste Haut sind auffällig, aber in Febre nichts Exotisches. In Febre sind viele längst Stadtbewohner und unterscheiden sich im Alltag stärker durch Beruf, Familie und Wohlstand als durch eine vermeintlich gemeinsame orkische Lebensweise.

Daroq Venn, der Vorsteher des Schuppenmarktes, zeigt gut, wie selbstverständlich ein Ork in Febre erhebliche lokale Autorität besitzen kann.

F-2.5.3 Zwerge

Zwerge sind als Steinmetze, Schmiede, Schlosser, Händler und Handwerker gefragt. Das Vorurteil, jeder Zwerg müsse ein Bergmann sein, überlebt in Febre ungefähr bis zum ersten Streit mit einem zwergischen Seiler, Schreiber oder Wirt.

Das Klima gefällt vielen Zwergen weniger.

Die Geschäfte gefallen ihnen besser.

Besonders alte Elfensteine erzeugen bei zwergischen Handwerkern eine Mischung aus beruflicher Begeisterung und persönlicher Beleidigung, weil sie häufig hervorragend gearbeitet sind und sich nicht immer so verhalten, wie Stein sich ihrer Meinung nach zu verhalten hat.

F-2.5.4 Halblinge

Halblinge sind im Handel, in Gastwirtschaften, als Übersetzer, Schreiber, Vermittler und Handwerker stark vertreten.

Bemerkenswert ist, dass Febre hier von einem verbreiteten halblingischen Muster abweicht. In anderen menschlich dominierten Städten leben Halblinge gern in eigenen Wohngegenden. In Febre existiert kein solches Halblingviertel.

Der Grund ist weniger idealistischer Gleichheitswille als Febrer Pragmatismus. Handel, Hafen, Verwandtschaft und Geschäftspartner verteilen die Familien über die Stadt.

F-2.5.5 Iialvií

Iialvií sind in Febre vergleichsweise häufig. Als Halbelfen besitzen sie ohnehin keine geschlossene eigene Kultur, sondern werden durch die Gesellschaft geprägt, in der sie aufwachsen.

Das macht Febre für manche Iialvií attraktiv. Hier fällt kulturelle Uneindeutigkeit weniger auf als anderswo. Ein Iialvií kann Händler, Jäger, Magier, Schreiber oder Hafenarbeiter sein, ohne dass die Stadt eine Antwort auf die Frage verlangt, welcher Hälfte seiner Herkunft er sich stärker verbunden fühlt.



In der Nähe Tsa'Sarils kann elfische Abstammung allerdings unerwünschte Aufmerksamkeit wecken. Manche Ruinen reagieren auf Dinge, denen es völlig gleichgültig ist, wie sich der Betroffene selbst bezeichnet.

F-2.5.6 Großköpfe

Großköpfe sind vor allem dort auffällig, wo geschrieben, gerechnet, protokolliert und erinnert wird. Das bedeutet ausdrücklich nicht, dass jeder Großkopf ein Schreiber ist. Febre besitzt aber genügend Archive, Kontore, Gerichte, Verträge und Expeditionstagebücher, um ihre Fähigkeiten häufig dort sichtbar zu machen.

Ilyra Nemei als oberste Stadtschreiberin und Tessara Quill im Haus der Stillen Karten sind prominente Beispiele.



F-2.5.7 Kelkuris

Kelkuris sind seltener als die zuvor genannten Gruppen, im Febrer Straßenbild aber keineswegs ungewöhnlich. Ihre körperliche Größe und kräftige Gestalt machen sie leicht erkennbar.

Sie finden sich unter Hafenarbeitern, Wachen, Kämpfern, Handwerkern und Reisenden ebenso wie in ungewöhnlicheren Rollen. Kuzbe zeigt, dass auch ein Kelkuri als Priester und wortgewaltige religiöse Persönlichkeit auftreten kann.

Ein Kelkuri ist ein Kelkuri.

Wer ihn einen Zwerg nennt, sollte wenigstens schnell laufen können.

F-2.5.8 Szoths

Szoths besitzen durch den Atrair eine besondere Verbindung zur Region.

In Febre sind Szoths deshalb besonders häufig in Berufen und Netzwerken anzutreffen, die mit Wasser, Fischerei, Flusshandel und dem Dschungel zusammenhängen.

Das bedeutet nicht, dass sie darauf beschränkt wären. In einer Stadt wie Febre wird jede brauchbare Fähigkeit früher oder später zu einem Beruf.

F-2.5.9 Pedrusianer

Pedrusianer kommen aus den Urwaldregionen und gelten als neugierig, naturverbunden und an fremdem Wissen interessiert.

Febre bietet ihnen vieles, was sie zugleich fasziniert und verstört: fremde Kulturen, seltene Waren, elfische Hinterlassenschaften und eine Stadt, die vom Dschungel nimmt, ohne jemals ganz außerhalb des Dschungels zu liegen.

F-2.5.10 Vingari

Vingari gehören ebenfalls zum gewohnten Bild der Stadt. In Febre lebt die größte Gruppe Vingaris außerhalb ihres Stammlandes, der Vinge. Händler, Magiekundige, Schiffer und Angehörige anderer Berufe leben mitten unter den übrigen Einwohnern.

Ihre besonderen körperlichen Veränderungen zwischen Tag und Nacht sorgen bei Fremden häufig für Aufmerksamkeit.

Febrer achten eher darauf, ob jemand seine Rechnung bezahlt.

F-2.5.11 Eine Stadt ohne Rassenviertel

Febre besitzt kein Orkviertel, keine Zwergengasse, kein Halblingviertel und kein Viertel der Ialvií.

Natürlich gibt es Straßenzüge, in denen bestimmte Familien, Berufe oder Herkunftsgruppen häufiger vorkommen. Ein Vetter zieht in die Nähe eines Veters, ein Handwerker in die Nähe seines Gewerbes, und ein Händler sucht Kundschaft und Lagerraum.

Doch solche Häufungen werden nicht zu abgeschlossenen ethnischen Stadtteilen.

Ein Zwerg kann über einer halblingischen Werkstatt wohnen. Eine menschliche Familie teilt den Hof mit einem orkischen Händler. Ein Großkopf führt neben einem Szoth einen Laden. Zwei Häuser weiter wohnt ein Ialvií.

Febre sortiert seine Bewohner eher danach, was sie tun, als danach, was sie sind.

Hafen. Markt. Kontor. Tempel. Ruinen.

Diese fünf Orte trennen die Bewohner im Alltag stärker als ihre Rasse.

F-2.5.12 Zusammenleben und Spannungen

Febre ist keine Stadt ohne Vorurteile.

Sie ist eine Stadt, in der Vorurteile häufig mit praktischer Erfahrung konkurrieren.

Ein Händler kann Zwerge grundsätzlich für stur halten und trotzdem seit zwanzig Jahren seinem zwergischen Buchhalter vertrauen. Ein Ork kann schlechte Erfahrungen mit Menschen besitzen und mit drei menschlichen Familien gemeinsam einen Marktstand verteidigen. Ein Elf mag in Febre Aufsehen erregen, aber spätestens nach der dritten



gemeinsamen Expedition interessiert stärker, ob er seine Wache hält.

Konflikte verlaufen deshalb häufiger entlang anderer Linien:

- reich gegen arm,
- Kontor gegen unabhängigen Händler,
- Stadtwache gegen Schmuggler,
- alteingesessen gegen neu angekommen,
- Ruinengänger gegen jene, die anschließend ihre Schäden bezahlen müssen,
- oder schlicht Nachbar gegen Nachbar.

Dass Febre vergleichsweise friedlich zusammenlebt, bedeutet nicht, dass Febre friedlich wäre.

F-2.6 Kleidung in Febre

Wer frisch aus einer kühleren Region nach Febre kommt, erkennt Einheimische spätestens am zweiten Tag daran, dass diese vernünftiger angezogen sind.

Febre ist heiß, feucht und regenreich. Kleidung muss deshalb gleichzeitig vor Sonne, Regen, Insekten, Schmutz und Pflanzen schützen und trotzdem genügend Luft an den Körper lassen.

Schwere, mehrlagige Kleidung ist unangenehm.

Schwere Rüstung ist schlimmer.

F-2.6.1 Stoffe und Materialien

Verbreitet sind leichte Gewebe aus pflanzlichen Fasern, dünnes Leder, weiches Fischleder, geflochtene Stoffe und importierte Textilien. Gute Febrer Kleidung trocknet schnell.

Leinenartige Stoffe und lockere Gewebe werden für Hemden, Tuniken, Röcke, weite Hosen und Wickelkleidung verwendet. Wohlhabende Einwohner tragen feinere und stärker gefärbte Stoffe. Arbeiter achten eher darauf, dass sich ein Kleidungsstück waschen, flicken und im Zweifelsfall abschneiden lässt.

Leder wird vor allem dort eingesetzt, wo Schutz nötig ist: Schuhe, Gürtel, Armschienen, Handschuhe, Schürzen, Schulterstücke oder verstärkte Westen.

Dicke Fellkleidung sieht man fast nur an frisch angekommenen Fremden.

Nicht lange.

F-2.6.2 Der Febrer Schnitt

Typische Alltagskleidung ist locker, aber nicht flatternd.

Zu weite Kleidung verfängt sich an Seilen, Nägeln, Marktständen, Ästen und Ruinenmauerwerk. Zu enge Kleidung wird in der Hitze unerträglich.

Deshalb sind knöchel- oder wadenlange Hosen, leichte Hemden, kurze Tuniken, Wickelröcke, Schürzen und ärmellose Überkleidung verbreitet.

Breite Hüte, leichte Kopftücher und Tücher für Hals und Nacken schützen vor Sonne und Insekten. Während eines Regengusses werden geölte oder harzbehandelte Umhänge verwendet. Diese sind nicht besonders angenehm, halten aber einen Teil des Wassers außerhalb der Kleidung.

Sandalen sind verbreitet, doch viele Bewohner bevorzugen feste, leichte Schuhe oder kurze Stiefel.

Wer regelmäßig Tsa'Saril betritt, trägt geschlossene Schuhe.

Wer das einmal nicht getan hat, tut es beim nächsten Mal.

F-2.6.3 Kleidung und Herkunft

Die einzelnen Rassen und Kulturen behalten ihre traditionellen Vorlieben bei, passen sie jedoch dem Klima an.

Menschen zeigen die größte Vielfalt. Ein Händler aus Seloc, ein Reisender aus L'Feüd und ein Besucher aus dem Jade-Imperium können völlig verschieden aussehen.

Orks bevorzugen häufig robuste und einfache Kleidung, die ihrer kräftigen Statur angepasst ist. Breite Gürtel, Lederstücke und widerstandsfähige Stoffe sind praktisch. In Febre werden schwere Felle der alten orkischen Steppentraditionen schnell durch leichtere Materialien ersetzt.

Zwerge halten oft stärker an Schnitt, Schmuck, Gürteln und handwerklich aufwendigen Details ihrer Herkunft fest. Selbst bei dünnerer Kleidung bleiben gute Schnallen, Metallbeschläge und ordentlich gearbeitete Nähte beliebt. Viele tragen Kopfbedeckungen gegen das helle Licht; die hervorragende zwergische Sicht bei Dunkelheit geht laut Weltbeschreibung mit Nachteilen bei hellem Tageslicht einher.

Halblinge tragen meist praktische, gepflegte Kleidung mit zahlreichen Taschen. Händler und Wirte zeigen gern durch gute Stoffqualität, dass ihre Geschäfte erfolgreich laufen, ohne sich deshalb unnötig in schwere Gewänder zu hüllen.

Iialvií besitzen keine einheitliche Tracht. Ihre Kleidung spiegelt meist die Kultur wider, in der sie aufgewachsen sind. Gerade deshalb können zwei Iialvií in derselben Straße vollkommen verschieden gekleidet sein.

Großköpfe lassen Kleidung häufig so schneiden, dass sie den eigenen Körperproportionen entspricht. Leichte Gewänder, Westen und praktische Schreib- oder Arbeitstaschen sind im Stadtbild verbreitet.

Kelkuris benötigen entsprechend ihrer kräftigen und großen Statur robust geschnittene Kleidung. Gürtel, Schulterriemen und größere Taschen fallen bei ihnen breiter aus. Wer Kleidung für Kelkuris verkauft, verlangt mehr Stoff und behauptet, dies sei reine Mathematik.



Szoths tragen Kleidung, die ihre eigene Körperform berücksichtigt und bei Tätigkeiten am Wasser nicht behindert. Leichte, schnell trocknende Materialien sind besonders beliebt.

Pedrusianer passen ihre traditionelle, stark vom Urwald geprägte Lebensweise an die Stadt an. Pflanzenfasern, Holz, geflochtene Elemente und andere natürliche Materialien bleiben verbreitet. Bei ihnen können Kleidungsstücke zugleich Träger kleiner Werkzeuge oder schriftlicher beziehungsweise geschnittener Zeichen sein.

Vingari benötigen Kleidung, die mit ihrer besonderen körperlichen Natur vereinbar ist. Eng geschnürte, stark formende Kleidung ist daher weniger praktisch als flexible Schnitte, Bindungen und Überwürfe.

Die genaue Tracht eines Einzelnen sagt trotzdem häufig mehr über Herkunft, Beruf und persönlichen Geschmack aus als über seine Rasse.

F-2.6.4 Farben und Zeichen

Febre ist farbiger, als sein Ruinenstaub vermuten lässt.

Pflanzenfarben, importierte Farbstoffe und mineralische Pigmente erzeugen Grün, Rot, Ocker, Braun, Blau und Gelb in zahlreichen Abstufungen. Besonders Händler, Tempelangehörige und Gildenmitglieder nutzen Farben bewusst.

Rot kann auf das Rote Kontor verweisen.

Grün findet sich bei Sariyas Umfeld und der Grünen Kammer.

Schreiber tragen gern Gürtel, Bänder und Taschen, an denen Werkzeug befestigt werden kann.

Hafenarbeiter erkennt man eher an Seilfasern und Schlammlecken als an einer vorgeschriebenen Farbe.

Auf dem Schuppenmarkt bedeutet eine auffällige Schürze meist nicht Tradition.

Sie bedeutet, dass jemand gefunden werden möchte.



F-2.6.5 Beruf vor Mode

In Febre verrät die Kleidung häufig zuerst den Beruf.

- Ein Seiler trägt Messer, Handschutz und Gürtelhaken.
- Ein Fischer riecht auch nach dem Waschen noch ein wenig nach Atrair.
- Ein Schreiber besitzt Wachstafel, Griffel und eine trockene Tasche.
- Ein Ruinengänger trägt feste Schuhe, Handschuhe, Seile, Taschen und mehr Gurte, als ein vernünftiger Stadtbewohner benötigt.
- Ein Heiler hat saubere Tücher.
- Ein erfolgreicher Händler hat jemanden, der seine Tücher sauber hält.

F-2.6.6 Rüstung in Febre

Rüstung besitzt in Febre einen sehr klaren Nachteil: Febre.

Metall wird heiß. Polsterung saugt Schweiß und Regen auf. Kettengeflecht scheuert. Leder wird brüchig, wenn es schlecht gepflegt wird. Unter einem geschlossenen Helm wird aus einem Kämpfer sehr schnell ein persönliches Dampfbad.

Deshalb sind schwere Rüstungen im gewöhnlichen Straßenbild extrem selten.

Selbst Krieger tragen innerhalb der Stadt häufig feste Kleidung, Lederarmschienen, leichte Schutzwesten oder einzelne verstärkte Stücke. Cassandra bewegt sich bei einem öffentlichen Gang beispielsweise bewusst ohne Kettenhemd, während Hagen seine auffällige Rüstung zurücklässt und einfache gute Kleidung trägt.

Vollständige schwere Rüstungen sieht man hauptsächlich bei besonderen Wachaufgaben, erwarteten Kämpfen, Expeditionen mit außergewöhnlichem Risiko oder bei Fremden, die noch nicht lange genug in Febre sind.

Am Ruinentor kann schwere Rüstung sinnvoll sein.

Auf dem Schuppenmarkt ist sie ein Gesprächsangebot.

F-2.6.7 Waffen im Alltag

Dass Rüstung selten ist, bedeutet nicht, dass Febre unbewaffnet wäre.

Messer sind Werkzeuge und Waffen zugleich. Dolche, kurze Schwerter und Knüppel fallen kaum auf. Hafenarbeiter tragen Arbeitsmesser, Seiler Schneidwerkzeuge, Jäger ihre üblichen Waffen und Ruinengänger alles, was die Torwache ihnen nicht abgenommen hat.

Große offen getragene Waffen erzeugen dagegen Aufmerksamkeit.

Ein Zweihänder, eine schwere Hellebarde oder ein prächtiges magisches Schwert teilt der Straße etwas



mit, ganz unabhängig davon, ob der Träger das beabsichtigt.

In Febre kann Kleidung deshalb ebenso eine Botschaft sein wie eine gezogene Klinge.

F-2.7 Wie Febre auf Fremde wirkt

Wer Febre zum ersten Mal betritt, sieht meist zuerst Unterschiede.

- Menschen und Orks.
- Großköpfe und Halblinge.
- Steinvillen und Hütten.
- Tempelkuppeln und Palmblattdächer.
- Alte Elfenquader und gestern eingeschlagene Bretter.

Nach einigen Tagen beginnen andere Unterschiede wichtiger zu werden.

- Wer trägt ein rotes Kontorsiegel?
- Wer besitzt eine Ruinenkarte?
- Wer arbeitet für Daroq Venn?
- Wer kennt Malca?
- Wer geht bei Hochwasser als Erster zum Atrair?
- Und wer trägt trotz Mittagshitze eine vollständige Plattenrüstung?

Spätestens dann beginnt der Fremde, Febre nicht mehr als Ansammlung verschiedener Rassen und Gebäude zu sehen.

Sondern als Stadt.

F-3 Geschichte, Herrschaft und Stadtordnung

F-3.1 Vor Febre: Tsa'Saril und der Krieg

Tsa'Saril war eine große elfische Stadt im Dschungel. Ihre Terrassen, Sternwarten, Wasseranlagen und Speicherwerke zeugen von einer Kultur, die Architektur, Magie, Erinnerung und Verwaltung nicht sauber voneinander trennte. Die Stadt ging in den langen Kämpfen der Elfen gegen die Yektozi unter. Die Weltbeschreibung berichtet, dass der Krieg in einen Vernichtungsfeldzug der Elfen mündete und nur die durch mächtige Illusionen verborgene Yektozi-Hauptstadt Buraco entging. Tsa'Saril selbst blieb als ruinierte Grenzlandschaft zurück.

Für Febre ist entscheidend, dass Tsa'Saril nicht einfach zerstört wurde. Viele Systeme liefen weiter. Wächter behielten ihre letzten Befehle. Speicher behielten Inhalte. Wasserwerke reagierten auf Druck. Namen und Schwüre konnten in Anlagen gebunden bleiben. Der Untergang beseitigte die Funktionen der Stadt nicht; er beseitigte vor allem jene, die wussten, wie sie zusammengehörten.

F-3.2 Die Entstehung Febres

Die heutige Stadt wuchs dort, wo Fluss, Ruinenzugang und sichere Lagerung zusammentrafen. Zunächst waren es Anlegestellen, Händler, Führer,

Schreiber, Heiler und die ersten Wachposten. Später wurden aus Lagern Häuser, aus Abgaben eine Verwaltung und aus Expeditionen ein Wirtschaftszweig. Der entscheidende Schritt war nicht die Entdeckung Tsa'Sarils, sondern die Erkenntnis, dass sich die Gefahr wiederholen ließ: Wer Karten, Seile, Verträge, Heiler und Käufer bereitstellte, musste nicht selbst in die Ruinen hinabsteigen, um an ihnen zu verdienen.

Febre wurde deshalb nie zu einer ruhigen Provinzstadt. Seine Institutionen entstanden aus konkreten Problemen. Das Ruinentor kontrolliert Rückkehrer, weil Rückkehrer manchmal nicht allein zurückkehren. Das Rote Kontor prüft Funde, weil ein Ring ein Lagerraum oder ein Loch in etwas Größerem sein kann. Nemeia beglaubigt Beuteanteile, weil eine Gruppe, die drei Gefährten verloren hat, selten nüchtern über deren Erbteil verhandelt. Tamaruk steht am Tor, weil ein Tor nicht nur geöffnet, sondern entschieden werden muss.

F-3.3 Der Covendo und die lokale Herrschaft

Febre ist keine unabhängige Stadtrepublik. Die übergeordnete staatliche und magische Autorität im Süden Selocs liegt beim Covendo Mageo Cevereges Lidrales in Ostia. Der Covendo verfügt über eigene Wachen, Soldaten, Richter, Magier und Schreiber und regiert sowohl Ostia als auch Febre. An seiner Spitze steht Priora Locales Diora Felano. „Priora Locales“ ist ihr Amtstitel, Diora Felano ihr Geburtsname.

Im Alltag besitzt Febre dennoch beträchtliche lokale Eigenständigkeit. Der Covendo kann nicht jede Hafengebühr, jede Schlägerei oder jeden hustenden Sarilith von Ostia aus beurteilen. Stadtvogtin Marena Vardos, Stadtwache, lokale Richter, Gilden und Tempel entscheiden deshalb täglich selbst. Erst wenn ein Fall über die Stadt hinausweist - gefährliche Großartefakte, institutionelle Schuld, ein bedeutender Untergrundprozess, überregionale Magie oder ein politischer Konflikt - wird die übergeordnete Autorität des Covendo unmittelbar spürbar.

Für die Spielleitung

Der Covendo ist ein hervorragender Druck von außen, aber kein Ersatz für lokale Politik. Er kann Prüfbeamte schicken, Berichte verlangen, Verfahren an sich ziehen oder eine Entscheidung aufheben. Er sollte nicht jede lokale Szene lösen. Je gefährlicher ein Fund ist, desto eher fragt sich die Gruppe allerdings, ob es wirklich klug war, ihn vor Ostia zu verbergen.

F-3.4 Stadtvogtin und Stadtwache

Marena Vardos führt die zivile Verwaltung. Sie verhandelt mit Händlern, Tempeln, Gilden und Gesandten, legt Abgaben fest, genehmigt Bauarbeiten und hält die Stadt funktionstüchtig. Sie ist weniger spektakulär als ein Gildenmeister oder Hohepriester, aber ein beschädigter Kai, eine fehlende



Brücke oder ein drei Tage geschlossener Markt können Febre ebenso gefährden wie ein Geist.

Hauptmann Delmar Jurezza führt die Stadtwache mit harter Hand. Seine Leute sind für gewöhnliche Verbrechen ausgebildet und für ungewöhnliche Folgen gewöhnlicher Gier: Schmuggel, verfluchte

Beute, Panik, mutierte Tiere, Stimmen aus Kisten und Expeditionen, deren Rückkehrlisten nicht zu den Personen vor dem Tor passen. Jurezza ist nicht beliebt im einfachen Sinn. Doch selbst viele, die ihn verfluchen, erwarten von ihm, dass er bleibt, wenn andere gehen.

<i>Amt/Einheit</i>	<i>Zuständigkeit</i>	<i>Typischer Konflikt</i>
Stadtvogtin	Steuern, Bau, Versorgung, Verhandlungen	Gilden wollen Sonderrechte; Hafen braucht Geld.
Stadtwache	Sicherheit, Ermittlungen, Tor- und Krisendienst	Beweise sind magisch, Zeugen traumatisiert, Tatorte bewegen sich.
Ruinentor	Ein- und Auslass, Beuteprüfung, Quarantäne	Expedition will hinein oder hinaus, obwohl Warnzeichen bestehen.
Hafenmeisterei	Fracht, Zölle, Anleger, Schiffe	Schmuggelware oder kontaminierte Ruinenfracht.
Stadtschreiberei	Urkunden, Beglaubigungen, Protokolle	Mehrere Verträge behaupten, derselbe Fund gehöre ihnen.
Covendo	Übergeordnete Staats- und Magiegewalt	Febre will lokal lösen, Ostia verlangt Akten, Zeugen oder Artefakt.

F-4 Wirtschaft, Recht und Alltag

F-4.1 Vier Beine des Reichtums

Febres Wirtschaft steht auf vier Beinen: Flusshandel, Dschungelwaren, Ruinenfunde und Expeditionsdienstleistungen. Wer nur an Sarilithen denkt,

übersieht den verlässlichsten Gewinn. Ein Ruinengänger kann sterben. Der Seiler hat sein Seil vorher verkauft. Der Wirt hat das Abendessen vorher kassiert. Der Schreiber hat den Beutevertrag vorher beglaubigt. Der Heiler stellt seine Rechnung auch dann, wenn die Expedition nichts gefunden hat.

<i>Bereich</i>	<i>Typische Güter/Dienste</i>	<i>Wer verdient</i>
Atrairhandel	Holz, Fisch, Harze, Gewürze, Nahrung, Reisende	Hafen, Träger, Händler, Schiffer, Atrailo-Kult
Dschungel	Kräuter, Häute, Chitin, exotische Tiere/Pflanzen	Grüne Kammer, Jäger, Heiler, Schuppenmarkt
Tsa'Saril	Artefakte, Elfenschrift, Metalle, Karten, Sarilithen	Rotes Kontor, Gutachter, Abenteurer, Fälscher
Expeditionen	Seile, Karten, Führer, Träger, Heilung, Verträge	fast die ganze Stadt

F-4.2 Preise und Verfügbarkeit

Die offiziellen Listenpreise des Anhangs bleiben die Grundlage. Febre besitzt jedoch typische Aufschläge. Alltagswaren im Hafen und auf dem Schuppenmarkt sind meist normal verfügbar. Spezialausrüstung für Ruinen ist teurer, wenn gerade mehrere große Expeditionen gleichzeitig ausrüsten. Karten haben keinen einheitlichen Preis, weil eine teure Karte wertlos und eine schmutzige Skizze auf einem Fischpapier lebensrettend sein kann.

zialausrüstung für Ruinen ist teurer, wenn gerade mehrere große Expeditionen gleichzeitig ausrüsten. Karten haben keinen einheitlichen Preis, weil eine teure Karte wertlos und eine schmutzige Skizze auf einem Fischpapier lebensrettend sein kann.

<i>Ware/Dienstleistung</i>	<i>SL-Richtwert</i>	<i>Bemerkung</i>
Alltagsware	Listenpreis $\pm 10\%$	Schuppenmarkt erzeugt starken Wettbewerb.
Seile, Haken, Kletterzeug	+0 bis +20 %	Beste Ware in der Seilergasse.
Ruinenlampen, Schutzbehälter	+10 bis +25 %	Nach Unglücken kurzfristig deutlich teurer.
Führer	frei verhandelt	Preis sagt wenig über Qualität; Ruf zählt.
Karten	1 GS bis Vermögen	Originalität, Aktualität und Herkunft wichtiger als Schönheit.
Artefaktprüfung	nach Risiko	Rotes Kontor/Gilden verlangen bei gefährlichen Funden Aufsicht.
Heilung nach Expedition	normal bis teuer	Sariya und Grüne Kammer priorisieren Lebensgefahr vor Zahlungsfähigkeit.
Schwarzmarktfund	deutlich über offiziellem Ankauf	Preis enthält Schweigen, Risiko und häufig eine Lüge.



F-4.3 Recht in einer Abenteuerstadt

Febres Recht ist nicht sanft. Es ist nur an seltsame Sachverhalte gewöhnt. Eine Messerstecherei bleibt Körperverletzung oder Mord. Ein gefälschtes Gildensiegel bleibt Betrug. Aber sobald ein Gegenstand spricht, ein Zeuge tot ist oder eine Tür an zwei Orte führt, wird die Beweisführung komplizierter.



Besonders streng wird bei nicht gemeldeten magischen Ruinenfunden reagiert. Beschlagnahmung, Vernehmung, Prüfung und einige Tage in einem gesicherten oder geweihten Keller sind nicht unge-

wöhnlich. Die Stadtwache und das Rote Kontor streiten regelmäßig darüber, wer zuerst prüfen darf. Nemeias Priester wiederum interessieren sich dafür, wem der Fund nach Vertrag zusteht, und können beide Seiten damit gleichermaßen ärgern.

Torfrage, die jeder Spieler kennen sollte

Am Ruinentor wird sinngemäß nach Namen, Herkunft, Zweck des Einlasses sowie nach magischen Funden, gebundenen Wesen, Ruinenstücken, unregistrierten Artefakten, lebenden Proben, Toten, Halbtoten und Dingen gefragt, die nach dem Tod noch reden. Wer darüber lacht, ist entweder neu in Febre oder sehr erfahren.

F-4.4 Sprache und Missverständnisse

Xolteca ist die Alltagssprache vieler Febrer. Die Händlersprache ist im Hafen, am Markt und bei überregionalen Geschäften weit verbreitet. Tell wird gesprochen, ist aber keineswegs selbstverständlich. Gerade bei juristischen, militärischen und magischen Fragen ist es ein Unterschied, ob jemand „Besitz“, „Verwahrung“, „Trägerschaft“ oder „Anspruch“ meint.

<i>Sprache</i>	<i>Einsatz in Febre</i>	<i>Spielnutzen</i>
Xolteca	Alltag, Gassen, viele Wachen und Händler	Wer sie nicht spricht, verpasst Ton, Witz und Warnungen.
Händlersprache	Markt, Hafen, Verträge mit Fremden	Gute Brückensprache, aber nicht für jede magische Feinheit.
Tell	Reisende, manche Institutionen	Nützlich, aber kein automatischer Standard.
Dai und andere Sprachen	Reisegruppen, Fremdenviertel, Spezialkontakte	Können als Gruppensprache oder Geheimnis dienen.
Altlyrana/alte Elfensprachen	Tsa'Saril, Inschriften, Nachhalle	Selten; eine richtige Übersetzung kann gefährlicher sein als Unwissenheit.

F-4.5 Febrer Alltagsregeln

- Wer aus Tsa'Saril zurückkommt, wäscht zuerst die Ausrüstung und erzählt später die Geschichte.
- Ein Seil mit unbekannter Herkunft wird nicht an eine Lebensleine geknotet.
- Ein Ring, der zu billig ist, ist entweder falsch oder viel zu echt.
- Wenn Malca Sorell sagt, jemand solle nicht in ihren Keller, ist das keine Einladung zu einer Probe.
- Eine rote Robe bedeutet Zuständigkeit, nicht automatisch Recht.
- Niemand setzt einen Namen auf eine Verlustliste, solange eine glaubwürdige Rückkehrmeldung fehlt.

- Wer am Münzhof einen Vertrag nicht versteht, unterschreibt nicht und lässt ihn erklären.
- Wenn der Atrair ungewöhnlich still ist, schauen erfahrene Hafenleute zuerst aufs Wasser und erst dann zum Himmel.

F-5 Stadtkarte und besondere Orte

Die verbreitete Stadtkarte zählt einundzwanzig Nummern, wobei die 19 in vielen Abschriften fehlt. Febrer Kartenschreiber sehen darin keinen Skandal. Karten seien Werkzeuge, sagen sie, keine göttlichen Offenbarungen. Die Spielleitung kann die Lücke als wiederkehrenden Scherz, Kopierfehler oder bewusst freigelassene Nummer verwenden. Der unterirdische Yektora-Schrein trägt ausdrücklich keine öffentliche Kartenummer.



Nr.	Ort	Nutzung und Eindruck	Abenteuerfunke
1	Flusshafen	Pfahlkais, Lagerhäuser, Kranbäume, Bootswerften und Zolllisten. Raskor Bel kennt die meisten Schiffe und sehr viele Ausreden.	Ein Lastkahn bringt eine Kiste, die auf keiner Frachtliste steht und innen nach kaltem Stein riecht.
2	Schuppenmarkt	Größter Markt: Fisch, Gewürze, Harze, Häute, Chitin, Ruinenausrüstung und Fälschungen. Daroq Venn hält Marktordnung.	Eine Südreihen-Tür zeigt für einen Atemzug nicht ihr Fischlager, sondern schwarzen Stein.
3	Zum Dritten Schlüssel	Abenteurergasthaus nahe dem Ruinentor. Tischritzungen dienen als Warnungen und Erinnerung. Malca Sorell hört mehr, als sie erzählt.	In einem Tisch erscheint ein Name, den niemand eingeritzt hat.
4	Dampf der Grünen Königin	Badehaus mit Kräuterdampf, warmen Becken, Schlammbadern und Quarantäne. Havna Rilk besitzt es; Mira von der Grünen Wanne kennt die Nebenwege.	Ein Becken sinkt über Nacht um drei Handbreit und legt eine elfische Kante frei.
5	Münzhof Nemeias	Markt, Vertragshof und Schlichtungsort um eine große Waage. Sevanna Goldhand beglaubigt und fragt sehr genau.	Die große Waage reagiert auf ein Beutestück, das gar nicht auf ihr liegt.
6	Brücke der hundert Augen	Alte Elfenquader über innerem Wasserlauf; augenförmige Ornamente glimmen nachts.	Drei Augen zeigen dieselbe versunkene Laterne, obwohl der Fluss gerade Niedrigwasser hat.
7	Zur Blauen Mücke	Billiges, feuchtes Gasthaus auf Pfählen. Führer, Schiffer und junge Magier; viele schlechte Karten, einige hervorragende.	Ein Gast bietet einen Weg an, der auf keiner Karte existiert, aber zwei Kinder kennen ihn.
8	Hof der Gebrochenen Statuen	Halb überwuchelter Platz mit beschädigten elfischen Statuen. Einer der drei Anker der Dritten Schleuse: Ort der Zeugen.	Eine Statue zeigt am Morgen in eine andere Richtung und an ihrem Fuß liegt frischer Schlamm.
9	Seilergasse	Seile, Netze, Gurte, Flaschenzüge. Drei-Knoten-Jorun Vell ist lokale Autorität.	Eine ganze Lieferung bester Seile wurde sauber an exakt denselben Stellen angeschnitten.
10	Haus der Stillen Karten	Archiv, Kartenstube und Gedächtnis der Expeditionen. Im Kartenraum wird nicht gesprochen; Tessara Quill ist blind und kennt Wege über Tastsinn und Gedächtnis.	Eine alte Reliefkarte besitzt eine Linie, die erst fühlbar wird, wenn niemand hinsieht.
11	Nachtmarkt unter den roten Laterne	Verbotene Karten, Geisteramulette, Traumstoffe, Fälschungen und echte Dinge ohne Papiere. Mutter Splitter verkauft Fragen.	Ein Händler verkauft denselben Ring dreimal - und alle drei Käufer erhalten ein echtes Exemplar.
12	Rotes Kontor	Prüfung geborgener Magica. Archive, Schätzzräume, gesicherte Keller und institutionelle Geheimnisse.	Katalog Fünfzehn verzeichnet einen stationären Speicher, dessen Standort mit „unter uns“ angegeben ist.
13	Grüne Kammer des Atrairs	Salmira Neths Gilde für Dschungelalchimie, Heilkunst, Schutz und Mutationsforschung.	Eine zurückgebrachte Pflanze reagiert nur auf den Namen eines verschwundenen Expeditionsmitglieds.
14	Zirkel der Blauen Schleuse	Orlan Vesks Gilde für Transportmagie, Flusssiegel, astrale Räume und Sarilithen.	Ein Prüfkreis zeigt eine Gegenstelle, obwohl kein Ziel gesetzt wurde.
15	Aschene Loge der Letzten Stimme	Edras Holuuns Gilde für Geister, Flüche und magischen Nachhall.	Ein Nachhall wiederholt erstmals einen Satz, der noch gar nicht gesprochen wurde.
16	Tempel Atrailos	Hafentempel, Stromhüter und alte Kehle/Atemstein unter dem Bau.	Das Wasser im Heiligtum fließt für drei Minuten bergauf.



Nr.	Ort	Nutzung und Eindruck	Abenteuerfunke
17	Tempel Sariyas	Gartentempel am Rand der Stadt; Heilpflanzen, verborgene Pfade, Versorgung Verwundeter.	Ein Verletzter bringt Sporen mit, die nur in der Nähe von Elfenstein wachsen.
18	Tempel Tamaruks	Wehrhafter Schwellentempel direkt am Ruinentor. Grau, dunkles Rot, Hammer und beinahe geschlossenes Tor als Zeichen.	Darun Khelt ordnet die Schließung des Ruinentores an - ohne zu erklären, was er draußen gesehen hat.
20	Tempel Ilvarons	Halb unterirdischer Tempel im Elfensteinviertel; violette Siegel, Traumkammern, Archive gefährlicher Erkenntnis.	Mehrere Unbekannte träumen denselben Raum, aber jedes Mal fehlt eine andere Tür.
21	Ruinentor	Westliche Grenze zwischen Stadtrecht und Ruinenlogik; Registrierung, Quarantäne und Expeditionen.	Eine Gruppe kehrt mit der richtigen Zahl Personen zurück, aber mit einem falschen Namen.

F-5.1 Der Flusshafen

Der Flusshafen ist der offene Mund Febres. Schwere Lastkähne liegen neben schmalen Fischerbooten, Händlerkanus neben Booten, die nur wegen eines halbwegs glaubwürdigen Segens noch schwimmen. Lagerhäuser stehen auf Stein und Pfählen. Unter den Planken sammelt sich Schlick. Bei Hochwasser werden die unteren Räume zuerst geleert; bei Niedrigwasser suchen Kinder und Schrottsammler zwischen den Pfählen nach Dingen, die der Fluss zurückgibt. Hafenmeister Raskor Bel führt Register mit einer Geduld, die dort endet, wo jemand magische Fracht unter Salzfish versteckt.

F-5.2 Der Schuppenmarkt

Der Schuppenmarkt beginnt früh und endet nie vollständig. Daroq Venn behandelt Marktordnung als ernsthaften Beruf. Händler streiten über Standgebühren, Gewicht, die Herkunft einer Haut oder darüber, ob ein mutierter Zahn als Trophäe oder magische Probe zählt. Die große Waage ist nicht nur praktisch: Während der großen Flut zeigte sich, dass Teile des Münzhofs, des Marktes und der alten Wassermechanik aufeinander antworten können. Der Markt ist deshalb ein idealer Ort für soziale Szenen, Verfolgungen und plötzlich gefährliche Magie.



F-5.3 Zum Dritten Schlüssel

Das Gasthaus ist weder das größte noch das sauberste in Febre. Es ist dasjenige, in dem die richtigen Fühlenden an den richtigen Tischen sitzen. Malca Sorell verwaltet Räume, Essen, Gerüche, Rückwege und Gefallen mit derselben Selbstverständlichkeit. Einige Tische tragen eingeritzte Karten, Namen verschwundener Gruppen und Warnzeichen. Das Haus besitzt Keller, Vorratsräume, Lieferwege und mindestens einen Zusammenhang mit alten Wegen unter der Stadt. Wie viele Ausgänge Malca kennt, hängt davon ab, wer fragt.

F-5.4 Dampf der Grünen Königin

Wer aus Tsaril zurückkehrt, ist oft gefährlicher schmutzig als sichtbar verletzt. Das Badehaus behandelt Parasiten, Pilze, Ruinstaub, Fluchfrost und gewöhnlichen Dschungelschmutz. Das Quarantänebecken heißt im Volksmund „Topf der Dummen“. Hinter Dampfkammern und Wäschehöfen liegen alte Wasseranschlüsse; in den Krisen um die Schleusen dienten Nebenkammern als unauffällige Wege. Das macht das Badehaus zu einem guten Ort für heimliche Treffen, Verkleidungen und hygienische Konsequenzen nach Expeditionen.

F-5.5 Münzhof Nemeias

Im Zentrum steht die Waage. Hier werden Beuteanteile, Expeditionserbschaften, Schulden, Kredite und strittige Verträge verhandelt. Der Münzhof ist weniger eine Bank als ein Ort, an dem Ansprüche sichtbar gemacht werden. In der alten elfischen Infrastruktur besitzt die Waage außerdem eine physische und magische Entsprechung: Während der Flut musste ein Ring unter dem Münzhof ausgerichtet werden, als Atrilos Kehle geöffnet wurde.

F-5.6 Haus der Stillen Karten

Das Haus sammelt nicht nur schöne Karten. Es sammelt Fehler, verschwundene Wege, Berichte über Einstürze, gesperrte Abflüsse, alte Wasserläufe und Expeditionen, deren Karten nicht mehr stimmen. Tessara Quill orientiert sich über Gehör,



Tastsinn, Geruch und Gedächtnis. Reliefkarten und Wachsfäden sind für sie keine Hilfsmittel zweiter Wahl, sondern präzisere Werkzeuge als manche gezeichnete Linie. Im Kartenraum wird geschrieben statt gesprochen - nicht aus Mystik, sondern weil jedes Wort das Geräuschbild verändert.

F-5.7 Rotes Kontor

Das Rote Kontor zur Prüfung geborgener Magica liegt nahe genug am Ruinentor, um fast jeden bedeutenden Fund zu sehen. Innen befinden sich Prüfplätze, Schätzräume, Schreibstuben und Archive. Das berühmteste Archiv ist das der Dinge, die Febre nicht versteht, aber trotzdem nicht verlieren will: rote Kisten, schwarze Steingefäße, versiegelte Röhren, Bleirollen, Elfenplättchen, halbe Masken, vertrocknete Hände und Metallreifen, die keine Sarilithen sind. Katalog Fünfzehn behandelt stationäre Speicher. Die Geschichte des Kontors ist zugleich eine Geschichte nützlicher Forschung und gefährlicher Besitzansprüche.

F-5.8 Die Tempelachse

Atrailo, Sariya, Tamaruk, Nemeia und Ilvaron bilden kein gemeinsames Pantheon, aber ihre Zuständigkeiten überdecken fast jeden Febrer Alltag. In einer einzigen Woche kann derselbe Händler Nemeia um einen sauberen Vertrag bitten, Atrailo vor einer Flussfahrt opfern, Sariya wegen einer entzündeten Wunde aufsuchen und Tamaruk vor dem Ruinentor anrufen. Ilvaron kommt meist zuletzt - wenn bereits feststeht, dass etwas verborgen war.

F-5.9 Die fehlende Nummer 19

Öffentliche Karten überspringen die Neunzehn. Der Quellenstand nennt dafür keine offizielle Erklärung. Spielleiter sollten aus diesem Loch kein festes Weltgeheimnis machen müssen. Es eignet sich aber ausgezeichnet als lokaler Running Gag oder als Projektionsfläche für Gerüchte: eine abgerissene Wache, ein verschwundener Tempel, die Nummer des Nachtmarkts, ein Fehler eines betrunkenen Kartographen. Der unterirdische Schrein Yektoras wird bewusst nicht als Auflösung festgelegt; er ist verborgen, nicht kartographisch offiziell.

F-6 Gilden, Archive und magische Institutionen

F-6.1 Das Rote Kontor und die Rote Gilde

Die Rote Gilde von Glimmerbo betreibt in Febre ihre wichtigste Prüf- und Ankaufstelle für Ruinenmagica. Für Abenteurer ist das Kontor Käufer, Prüfstelle, Bedrohung und Versicherung zugleich. Wer einen gefährlichen Fund freiwillig meldet, kann auf fachliche Hilfe hoffen. Wer versucht, ihn heimlich zu verkaufen, riskiert Beschlagnahmung und eine sehr lange Unterhaltung mit roten Schreibern.

Magistra Veyra Kalthoth leitet das Kontor im klassischen Zeitstand. Sie ist arrogant, kontrolliert, fachlich brillant und mit einem angeborenen Talent für Artefaktkunde ausgestattet. Ihre Schwächen liegen nicht in Goldgier oder Naivität, sondern in Amt, Kontrolle, Angst, Schuld und Macht. Die Ereignisse um Seranna Vel und die Dritte Schleuse zeigen, wie gefährlich institutionelle Überzeugung werden kann, wenn „sichern“ unbemerkt zu „besitzen“ wird.

Sicherheitsprinzipien des Kontors

- Funde werden registriert, bevor sie geöffnet werden.
- Unbekannte Ringe werden nicht am Finger getestet.
- Gegenstände mit Stimmen, Temperaturabfall oder Ortsverzerrung werden getrennt gelagert.
- Archivräume verwenden möglichst wenig offene Flamme.
- Ein rotes Siegel ist eine Zuständigkeitsbehauptung, keine Garantie, dass die alte elfische Mechanik es akzeptiert.



F-6.2 Grüne Kammer des Atrairs

Salmira Neth, eine Iialvií, leitet die Grüne Kammer. Ihre Magier, Alchimisten und Heiler interessieren sich für das, was Tsa'Saril mit der lebendigen Umwelt tut. Mutierte Tiere und Pflanzen sind für sie weder automatisch Monster noch kostbare Kuriositäten. Sie sind Spuren. Wer einen gläsernhäutigen Jaguar tötet und nur das Fell verkauft, hat für die Grüne Kammer möglicherweise die wichtigere Information zerstört.

Die Kammer ist oft die erste Institution, die eine Expedition nach biologischer Kontamination befragt. Sie behandelt Pilze, Sporen, Gifte und magisch veränderte Parasiten. Daraus entsteht regelmäßig Streit mit Abenteurern, die 'lebende Probe' mit 'Beute' verwechseln, und mit dem Roten Kontor, wenn unklar ist, ob eine Mutation alchimistisch, magisch oder artefaktbedingt ist.

F-6.3 Zirkel der Blauen Schleuse

Orlan Vesk, ein Vingari, ist Sprecher des Zirkels. Seine Fachgebiete sind Transportmagie, Flusssie-



gel, astrale Räume und Sarilithen. Der Zirkel untersucht die These, dass Sarilithen nicht voneinander unabhängige Taschen sind, sondern Zugänge oder Splitter eines größeren elfischen Speicher- und Gegenstellennetzes.

Ein wichtiger Begriff des Zirkels ist die Gegenstelle. Sie ist nicht zwingend ein Ort. Sie kann die gebundene zweite Funktion einer Verbindung sein: ein Raum, ein Gegenstand, ein Siegel, eine Formel oder im Extremfall ein lebendes Wesen. Gerade in Febre führt diese Sichtweise zu unangenehmen Fragen. Wenn eine Tür das falsche Lager zeigt, ist die Tür nicht unbedingt verzaubert. Vielleicht antwortet die falsche Gegenstelle.

F-6.4 Aschene Loge der Letzten Stimme

Edras Holuun, ein Lemuryer, leitet die Aschene Loge. Sie beschäftigt sich mit Geistern, Flügen, Totenstimmen und magischem Nachhall. Die Loge widerspricht der verbreiteten Annahme, jede sprechende Erscheinung sei eine Seele. Viele Erscheinungen Tsarils können Wiederholungen eines letzten Augenblicks, Befehlsnachhall oder in Material gebundene Erinnerungsmuster sein.

Das ist keine beruhigende Erklärung. Ein Nachhall kann ebenso tödlich sein wie ein Geist. Er kann nur schwerer verhandeln, weil er nicht wirklich zuhört. Die Loge ist deshalb nützlich, wenn eine Gruppe wissen muss, ob eine Erscheinung erlöst, gebrochen, umgangen oder schlicht aus ihrem letzten Satz herausgeführt werden kann.

F-6.5 Archive als Macht

In Febre sind Archive keine neutralen Lager. Das Haus der Stillen Karten entscheidet, welche Wege erinnert werden. Das Rote Kontor entscheidet, welche Funde als bekannt gelten. Ilvarons Tempel entscheidet, welches Wissen gefährlich genug ist, nicht verbreitet zu werden. Nemeias Schreiber entscheiden, welche Formulierung einen Anspruch überlebt. Wer eine Febre-Kampagne politischer gestalten möchte, behandelt Informationen wie Beute: Sie haben Herkunft, Besitzer, Zeugen, Preis und Nebenwirkungen.

F-7 Die Kulte Febres

Febre besitzt keine einheitliche Staatsreligion. Die fünf etablierten Kulte widersprechen einander in Theologie und Temperament, aber sie sind so eng mit den praktischen Gefahren der Stadt verbunden, dass sie während Krisen zusammenarbeiten müssen. In der großen Flutnacht zeigte sich diese Logik deutlich: Atrailo nahm den Fluss, Nemeia das Gewicht, Sariya die Verletzten, Ilvaron die Angst und Tamaruk die Schwellen.

F-7.1 Atrailo - Herr der breiten Wasser

Atrailo ist Gott des Atrairs, der Strömung, der Überfahrt, der Rettung aus dem Wasser und jener, die zwischen Ufern unterwegs sind. Er gilt weder als sanft noch als zornig. Der Fluss fließt. Aus dieser Schlichtheit entsteht eine Religion, die wenig mit Beherrschung zu tun hat. Ein guter Stromhüter fragt nicht, wie er das Wasser besiegt, sondern wohin es gehen kann, ohne mehr zu nehmen als nötig.

Der Tempel am Hafen steht über einer alten elfischen Wasserfunktion, die in späteren Aufzeichnungen als Atemstein oder Kehle bezeichnet wird. Während einer schweren Flut musste diese Kehle geöffnet werden. Obran Tair war bereit, notfalls den Tempel selbst dem Fluss anzubieten. Erst das Zusammenspiel von Gebet, Mechanik, Münzhof und Stützmauer rettete den Bau und die Stadt.

Priesterschaft und Spielwerte

Einfache Tempeldiener heißen häufig Uferdiener, voll ausgebildete Priester Fährpriester, Leiter bedeutender Tempel Stromhüter. Obran Tair trägt in Febre zusätzlich das weltliche Amt des Tempelverwesers. Novizen verbringen Zeit auf dem Atrair, müssen schwimmen, kleine Boote beherrschen und Ertrinkende bergen können, ohne zum zweiten Opfer zu werden.

Stufe	Typische Wunder Atrailos
1	Gottvertrauen; Herstellen von Elementen - Wasser
2	Segen; Nebel
3	Entdecken von Lebewesen; Schutz vor Frevel; Göttliche Hilfe
4	Kleine Wundheilung; Regeneration; Göttliche Erweckung
5	Botschaft; Gegenstand wiederfinden; Blitzableiter

F-7.2 Sariya - die Grüne Schwelle

Sariya steht für den Übergang zwischen Stadt und lebendiger Wildnis, für Heilpflanzen, verborgene Pfade und die Verantwortung, Leben nicht bloß als Ressource zu behandeln. Ihr Gartentempel liegt am Rand der Stadt. Maressa Ilun, eine Baumelbin, ist die bekannteste Priesterin des Febrer Kultes. In Krisen organisiert Sariya Tragen, Tücher, Salben, Krankenkeller und Helfer, bevor jemand Zeit für eine schöne Predigt findet.

Sariyas Mönche werden in Febre mitunter Grüne Hände genannt. Viele machen Heilkunde, Kräuterkunde, Pflanzenkunde oder Tierkunde zum Lebenswerk. Für Ruinenkampagnen sind sie ideale Auftraggeber, wenn ein Fund lebendig, verletzt, giftig oder missverstanden ist.



Stufe	Typische Wunder Sariyas
1	Kleine Wundheilung
2	Entdecken von Gift; Segen
3	Gegengift; Regeneration
4	Sprechen mit Tieren; Tiere besänftigen
5	Göttliches Heilen von Gebrechen

F-7.3 Tamaruk - Wächter des Ruinentores

Tamaruk ist Gott der Schwellen, Wachen, Mauern und harten Entscheidungen. Sein bekanntester Lehrsatz lautet: 'Ein Tor ist nicht dazu da, jeden auszusperren, sondern zu entscheiden, wer hindurch darf.' Darin liegt fast das ganze Selbstverständnis Febres. Die Stadt lebt davon, dass Fühlende hinausgehen. Sie überlebt nur, wenn nicht alles zurückkommen darf.

Sein Zeichen ist ein rechteckiges Tor mit einem fast geschlossenen Flügel. Der Hammer ist Werkzeug des Bauens, Reparierens und nötigenfalls des Kampfes. Die Kultfarben sind Grau, dunkles Rot und ungebleichtes Leinen. Der Tempel neben dem Ruinentor wirkt wie ein kleines Kastell. Hauptmann Jurezza besucht ihn regelmäßig, wodurch der Kult erheblichen Einfluss auf die Stadtwache besitzt.

Febrer Sprichwort: Tamaruk verzeiht Feigheit selten, Dummheit jedoch nie.

F-7.4 Nemeia - die Goldene Hand

Nemeia ist Göttin des Handels, der Verträge, Gewichte, Münzen und des gerechten Gewinns. Sie verlangt keine Armut. Gewinn ist willkommen. Aber ein Preis soll sichtbar, verstanden und angenommen sein. Ihr Zeichen ist die offene Hand mit Münze oder kleiner Waage. Eine geschlossene Faust kann Gold enthalten, sagen die Priester, aber keinen gültigen Handel.

Sevanna Goldhand beschreibt fünf Bestandteile einer tragfähigen Bindung: Formulierung, Wille, Zeuge, die Macht, welche die Bindung annimmt, und die Folgen, die zeigen, ob mehr als ein schöner Satz entstanden ist. Eine Unterschrift unter einem Vertrag, den eine Partei nicht verstehen konnte, gilt der strengen Lehre eher als Warnzeichen denn als Frömmigkeit.

Waagengänger

Nemeias Mönche prüfen Maße, vergleichen Vertragsformen verschiedener Länder und werden als freiwillig anerkannte Schlichter gerufen. Manche leben an Handelsstraßen und führen über Jahrzehnte Listen über Preise, Zölle und Wegsicherheit. Ein unter Händlern verbreiteter Satz lautet: 'Ein Priester Nemeias sagt dir, ob der Vertrag gilt. Ein Mönch fragt dich, ob du ihn morgen noch für gerecht halten wirst.'

F-7.5 Ilvaron - die Maske unter dem Stein

Ilvarons Bereich umfasst verschüttete Geheimnisse, Träume, verborgene Kammern und gefährliche Erkenntnis. Sein Kult behauptet nicht, Wissen sei gut. Er behauptet, ein Geheimnis werde nicht ungefährlich, nur weil niemand darüber spricht. Das Symbol ist eine ausdruckslose Maske; Violett ist die wichtigste Kultfarbe.

Der Tempel liegt halb unter der Erde im Elfensteinviertel. Schlafräume, Traumkammern, kleine Archive und in alten Stein geschnittene Schreibkammern enthalten Berichte über wiederkehrende Träume, Stimmen aus verschütteten Räumen, verlorene Namen und Fühlende, die an Orten festgingen, die auf gewöhnlichem Weg nicht erreichbar waren. Velisar Om ist der bedeutendste Traumhüter.

Ilvarons Mönche und Priester betrachten ein leeres Feld auf einer Karte nicht automatisch als Lücke. Es kann eine Entscheidung sein, nicht weiterzugehen. Diese Haltung macht sie zu natürlichen Verbündeten vorsichtiger Gruppen und zu unerträglichen Hindernissen für Schatzsucher, die ein Recht auf jede Antwort zu besitzen glauben.

F-7.6 Der verborgene Schrein Yektoras - SL-Wissen

Nicht öffentliches Febre-Wissen

Im Untergrund Febres existiert ein Schrein Yektoras. Er ist kein sechster offizieller Stadtteiltempel und erscheint auf keiner öffentlichen Karte. Yektora ist die oberste Gottheit und Jagdgöttin der Yektozi. In Buraco erziehen ihre Priester die Kinderhorte; Tarnung, Jagd, Beobachtung und das Verbergen der wahren Gestalt sind tief in der yektozischen Kultur verankert.

Der Schrein beweist für sich allein nicht, dass die Comreda von Yektozi beherrscht wird. Gerade diese Unsicherheit macht ihn spielbar. Er kann von einem einzelnen Spion genutzt werden, von einer kleinen Zelle, von Abtrünnigen oder von einer Kultlinie, die älter ist als die gegenwärtige Unterwelt. Yektozi gelten offiziell als ausgestorben und können ihr äußeres Erscheinungsbild, Stimme und Oberflächenbeschaffenheit durch angeborene Illusionsmagie verändern. Wer im Schrein eine vermeintlich bekannte Person antrifft, hat deshalb noch lange nicht bewiesen, wer vor ihm steht.

- Der Schrein sollte klein, praktisch und verborgen sein - eher Jagdstation als Kathedrale.
- Zeichen können auf Beobachtung, Beute, Pfade und Tarnung verweisen, nicht auf offene Herrschaft.
- Eine entdeckte Yektora-Verehrung schafft sofort politischen Sprengstoff: Elfenfeindschaft, Spionageverdacht und die Frage nach Buraco.
- Nicht jeder Yektozi ist automatisch loyal zum Rat; abtrünnige Yektozi existieren.



F-7.7 Haus der bewahrten Namen - späterer Zeitstand

In einem späteren Zeitstand entsteht beinahe aus Versehen ein junger Telpet-Tempel: das Haus der bewahrten Namen. Kuzbe stößt ihn während einer Krise an, übergibt ihn aber keiner einzelnen Person. Über dem Eingang hängt schließlich eine Holztafel. Darunter steht als Febrer Korrektur: Brot vorhanden. Ordnung nicht garantiert.

Das Haus sammelt Namen von Verletzten, Toten, Vermissten, Boten und Gesuchten zusammen mit Hauszeichen, Marktkerben, Routenbändern und mündlichen Meldungen. Wichtige Einträge werden vorgelesen, damit Schriftkenntnis keine Voraussetzung für Erinnerung ist. Nachrichten werden auf mehreren Wegen getragen. Tavi kennt Wege, Nela arbeitet mit Kreide und Zeichen, Nio sortiert Botschaften. Unter dem Grundstück stand einst ein elfisches Botenhaus, ein alter Knoten von Namen und Wegen - ein ausgezeichnetes späteres Kampagnegeheimnis.



F-8 Comreda, Nachtmarkt und verborgener Untergrund

F-8.1 Die Nachtfalken

Die Comreda ist die mächtigste Untergrundorganisation Febres. Im Volksmund heißen ihre Leute Nachtfalken. Sie kontrolliert Schutzgeld, Teile des Schmuggels, verbotene Artefaktgeschäfte, Gefälligkeiten, Warnungen und die sehr direkte Form von Rechtsprechung, die entsteht, wenn niemand zur Stadtwache gehen möchte.

Die Comreda ist keine Organisation einer einzelnen Rasse. Menschen, Halblinge, Vingari, Orks, Szoths und andere Fühlende arbeiten für sie. Einige aus Gier, andere aus Angst, manche, weil die Nachtfalken einer Familie zuverlässigeren Schutz bieten als die Stadt. Dieses Gemisch macht die Organisation zäh. Einen Anführer kann man verhaften. Ein Netz

aus Schulden und Gefälligkeiten muss man einzeln lösen.

F-8.2 Der Comte, der echte Comte und der Name

Der menschliche Anführer der klassischen Comreda nennt sich Comte. Sein wirklicher Name ist unbekannt. Er gibt sich wie ein Adliger, spricht selten selbst und übermittelt Befehle über schwarze Federn, angesengte Münzen oder rußmarkierte Spielkarten. In der Febrer-Chronik gelingt Jurezza schließlich die geheime Festnahme eines Mannes, den er weiterhin für den echten Comte hält. Dieser Gefangene wird heimlich nach Ostia gebracht.

Damit endet der Name nicht. Ein anderer Gegenspieler benutzt Maske, Anspruch und den Titel des Comte. In den Tiefenanlagen Tsarilars zeigt sich, dass Namen nicht nur soziale Bedeutung besitzen können. Ansprüche, alte Befehle und Besitzlogik können an ihnen hängen. Die Galerie der Unabgelegten Namen lockert später die alte Bindung des Comte-Anspruchs. Für eine Kampagne bedeutet das: Der Comte kann Person, Amt, Mythos und Werkzeug zugleich sein.

F-8.3 Mar Vesk

Mar Vesk bewegt sich im Umfeld der Comreda und gehört zu den gefährlichsten Figuren, weil seine Argumente oft vernünftig sind. Er kann glaubwürdig behaupten, eine Eskalation verhindern zu wollen, weil ein unkontrollierter Untergrundkrieg Schuppenmarkt und Hafen blutig treffen würde. Hilfe von Mar ist daher selten kostenlos, aber auch nicht immer gelogen.

Spielleiter sollten Mar nicht als allwissenden Endgegner verwenden. Seine Stärke liegt in Vorbereitung, Beziehungen und dem Verschieben von Folgen. Er lässt andere handeln, gibt nützliche Informationen, rettet vielleicht sogar Leben und sorgt dafür, dass später jemand fragt, wem diese Rettung nun etwas schuldet.

F-8.4 Das Machtvakuum

Nach dem Abtransport des echten Comte greifen die Finger der Organisation. Mehrere Gruppen fordern Schutzgeld im selben Namen. Händler zahlen doppelt oder verweigern Zahlungen. Schmuggelrouten brechen ab. Männer werden als Warnung verletzt statt getötet. Lager werden geöffnet, ohne dass ein Schloss gebrochen ist. Das Vakuum ist für eine Kampagne besser als eine geschlossene Verbrecherhierarchie: Jede Gasse kann eine andere Antwort auf die Frage geben, wer die Comreda gerade vertritt.



<i>Fraktion</i>	<i>Ziel</i>	<i>Methoden</i>	<i>Schwäche</i>
Alte Nachtfalken	Geschäft weiterführen	Schutzgeld, Kontakte, Einschüchterung	kein eindeutiger Kopf
Maskentreue	Comte-Mythos erhalten	Symbole, falsche Befehle, Gerüchte	Anspruch wird zunehmend hinterfragt
Pragmatische Händler	Blutvergießen begrenzen	Absprachen, Schmuggel, Bestechung	wirken schnell wie Mittäter
Rote Hardliner	Artefaktkontrolle ausweiten	Siegel, Beschlagnahmung, Amtssprache	nicht identisch mit gesamtem Kontor
Yektozi-Gerücht	Spionage / Schlüsselpositionen	Illusion, Tarnung, Beobachtung	niemand weiß, ob es überhaupt eine Zelle gibt

F-8.5 Nachtmarkt und Schmuggelwege

Der Nachtmarkt unter den roten Laternen ist kein einzelner illegaler Basar mit Mitgliedskarte. Er ist ein Zeitfenster, ein Netz aus Ständen und Hinterhöfen und die stillschweigende Übereinkunft, bestimmte Fragen nicht an die Stadtwache zu richten. Mutter Splitter, eine Szoth, ist seine berühmteste Informantin. Sie verkauft keine Waren, heißt es, sondern Fragen. Wer die richtige stellt, erfährt vielleicht, wem er die Ware abkaufen muss.

Schmuggel nutzt den Atrair, Keller, Badehauswege, alte Münzgänge, Lieferhöfe und gelegentlich Wege,

von denen selbst die Schmuggler nicht wissen, dass sie elfisch sind. Genau dort wird es gefährlich. Ein geheimer Gang ist wertvoll. Ein geheimer Gang, der in einer Regenacht auf eine andere Gegenstelle antwortet, ist ein Todesurteil mit guter Rendite.

F-9 Bedeutende Personen

Die folgenden Personen sind als wiederkehrende Figuren angelegt. Nicht jede muss in jeder Kampagne auftreten. Für den klassischen Zeitstand stehen die Institutionen in ihrer Grundform. Spätere Chronikänderungen werden in F-16 erläutert.

<i>Name</i>	<i>Rasse</i>	<i>Rolle</i>	<i>Auftreten</i>	<i>Ziel</i>	<i>SL-Geheimnis/Ansatz</i>
Marena Vardos	Mensch	Stadtvogtin	ruhig, sachlich, müde von dramatischen Leuten	Febre funktionsfähig halten; Gilden aus offenem Krieg halten	Sie weiß, wann der Covendo eingreifen würde - und wann sie genau deshalb keine Akte nach Ostia schickt.
Delmar Jurezza	Mensch	Hauptmann der Stadtwache	hart, knapp, misstrauisch	Stadt schützen; belastbare Beweise statt Gerüchte	Er akzeptiert Hilfe, aber nicht fremde Befehlsgewalt über Febre.
Raskor Bel	Mensch	Hafenmeister	trockener Humor, gute Register	Frachtfluss und Zölle sichern	Er erkennt Schmuggel oft daran, dass die Geschichte zu sorgfältig ist.
Ilyra Nemei	Großkopf	oberste Stadtschreiberin	präzise, formell	Urkunden und Protokolle unangreifbar machen	Sie besitzt Abschriften von Verträgen, die offiziell verloren sind.
Korren Dask	Mensch	Kommandant des Ruinentores	praktisch, wachsam	falsche Rückkehrer draußen halten	Er hat eine private Liste von Gesichtern, denen er nicht mehr traut.
Veyra Kalthoth	Mensch	Magistra des Roten Kontors	arrogant, kontrolliert, fachlich scharf	Funde verstehen und Gefahren beherrschen	Seranna Vel und die alte Kontorschuld treffen sie härter als jede Bestechung.
Salmira Neth	Iialvií	Meisterin der Grünen Kammer	beobachtend, unbeeindruckt von Status	lebendige Folgen Tsarils begrenzen	Sie würde einen seltenen Fund vernichten, wenn er den Dschungel verseucht.
Orlan Vesk	Vingari	Sprecher der Blauen Schleuse	fachlich vorsichtig, geduldig	Sarilithen-Netz und Gegenstellen verstehen	Er hat Hinweise auf Verbindungen, die weiter reichen als Febre.
Edras Holuun	Lemur-ryer	Aschenhörer	leise, nüchtern bei Geistern	Nachhall von Seele unterscheiden	Er verschweigt manchmal eine Deutung, wenn sie die Erscheinung stärken würde.



WICHTIGE PERSONEN FEBRES



1. MARENA VARDOS
Stadtvogtin von Febre



2. DELMAR JUREZZA
Hauptmann der Stadtwache



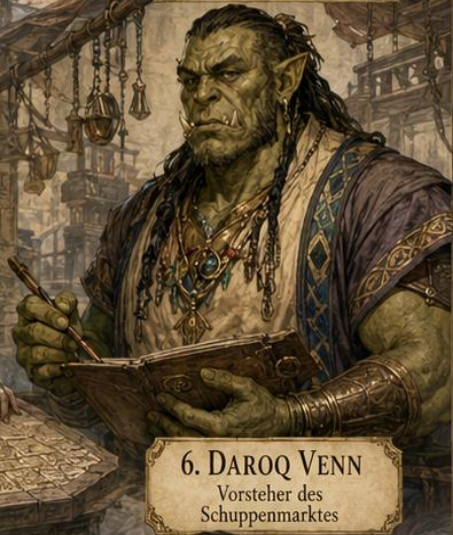
3. MALCA SORELL
Wirtin des Dritten Schlüssels



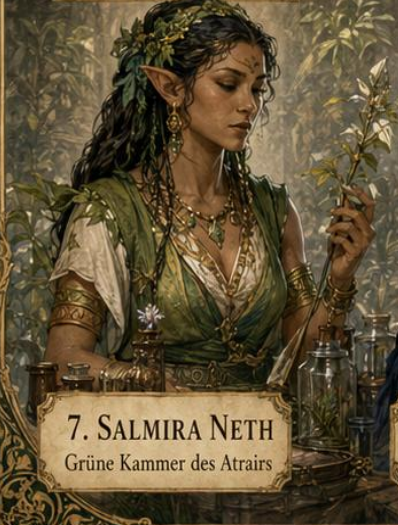
4. VEYRA KALMOTH
Magistra des Roten Kontors



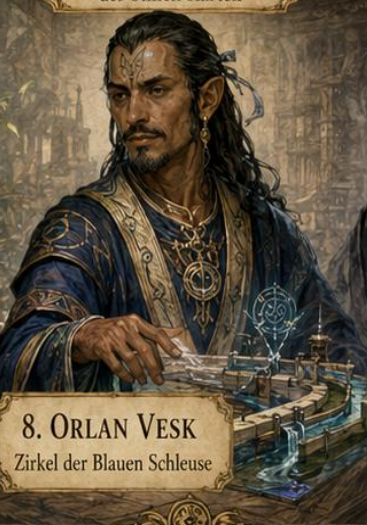
5. TESSARA QUILL
Leiterin des Hauses
der Stillen Karten



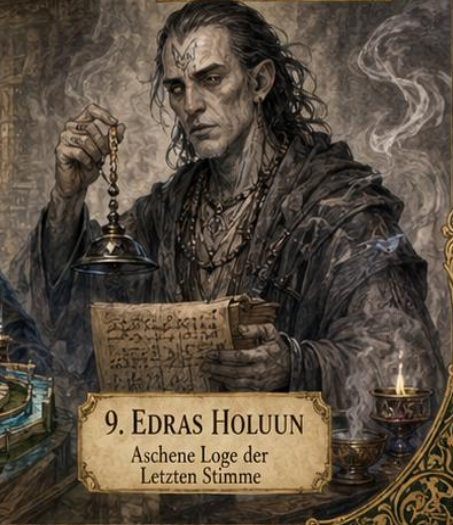
6. DAROQ VENN
Vorsteher des
Schuppenmarktes



7. SALMIRA NETH
Grüne Kammer des Atrairs



8. ORLAN VESK
Zirkel der Blauen Schleuse



9. EDRAS HOLUUN
Aschene Loge der
Letzten Stimme



Name	Rasse	Rolle	Auftreten	Ziel	SL-Geheimnis/Ansatz
Obran Tair	Mensch	Tempelverwesser Atrailos	ernst, flussnah	Wasserwege offenhalten, Leben retten	Er würde im äußersten Fall den Tempel dem Atrair opfern.
Maressa Ilun	Baumelbin	Priesterin Sariyas	ruhig, praktisch, medizinisch direkt	Heilung ohne Besitzanspruch	Sie sagt Nein, wenn eine weitere Heilung nur die nächste Unvernunft ermöglicht.
Darun Khelt	Zwerg	Hohepriester Tamaruks	knapp, handfest	Schwellen sichern, Entscheidungen tragen	Sein Hammer ist häufiger Werkzeug als Waffe - aber nicht immer.
Sevanna Goldhand	Halbling	Vertragspriesterin Nemeias	höflich, unerbittlich genau	gerechten Tausch und klare Bindung herstellen	Sie kann eine ganze Intrige mit einer einzigen Definitionsfrage ruinieren.
Velisar Om	Nachtelb	Traumhüter Ilvarons	unheimlich gelassen	gefährliche Erkenntnis verantworten	Er kennt Berichte über Orte, die auf keiner Karte liegen und trotzdem wiederkehrend geträumt werden.
Malca Sorell	Halbling	Wirtin des Dritten Schlüssels	trocken, autoritativ, fürsorglich ohne Sentimentalität	Haus, Gäste und Informationsnetz schützen	Sie kennt Ausgänge, die sie offiziell nicht kennt.
Tessara Quill	Großkopf	Leiterin Haus der Stillen Karten	blind, präzise, geduldig	Wege verantwortlich erinnern	Sie erkennt Lügen weniger an Gesichtern als an Schritten, Staub, Atem und fehlenden Geräuschen.
Jorun Vell	Zwerg	Drei-Knoten-Jorun, Seiler	laut, handwerklich stolz	niemand soll wegen schlechtem Seil sterben	Er merkt sich, wer seine Seile falsch benutzt.
Havna Rilk	Mensch	Besitzerin Dampf der Grünen Königin	geschäftstüchtig, robust	Badehaus rentabel und sicher halten	Sie weiß, welche Gäste nach dem Bad anders riechen als vorher.
Mira von der Grünen Wanne	Mensch	Badehausmitarbeiterin	pragmatisch, schlagfertig	Gäste durch Nebenräume bringen, wenn nötig	Sie gewinnt Zeit lieber mit Läusewasser als mit einem Messer.
Daroq Venn	Ork	Marktaufseher	breit, direkt, überraschend fair	Marktordnung	Er hält selbst tote Elfen für standgebührenpflichtig, wenn sie einen Stand zerstören.
Yalara Sen	Halbling	unabhängige Artefaktgutachterin	neugierig, vorsichtig	ehrliche Bewertung unabhängig vom Kontor	Sie hat Kunden in beiden Märkten.
Mutter Splitter	Szoth	Informantin des Nachmarkts	rätselhaft, fragt zurück	Information gegen Nutzen tauschen	Sie verrät selten die Antwort, aber oft die gefährlichere Frage.
Sivren Kaltzahn	Vingari	Schmugglerfürst	kalt, höflich	Wasser- und Untergrundrouten kontrollieren	Er vermeidet Ruinenmagie aus Erfahrung, nicht aus Aberglauben.
Naro Peth, „der Leise“	Halbling	Ruinenguide	sparsam mit Worten	lebend zurückkehren	Er kennt Kinderwege und Wartungslücken, aber nicht jede ihrer Gegenstellen.





Name	Rasse	Rolle	Auftreten	Ziel	SL-Geheimnis/Ansatz
Briska Mondnarb	Amazone	Abenteurerin; spätere Verbündete der Wache	direkt, kampferfahren	Abenteurer schützen, offene Gefahren bekämpfen	Sie bleibt in Krisenzeiten eher in Febre, als einem sicheren Auftrag zu folgen.
Eruan Sileth	Elf	Antiquar und Sprachkundler	distanziert, scharf	Elfenschrift bewahren und verstehen	Tsa'Saril ist für ihn weder Schatzkammer noch nur Geschichte.
Ravo	Mensch	Wachmann und Bote Jurezzas	loyal, belastbar	Nachrichten durchbringen	Sein Name wurde bereits für falsche Botschaften missbraucht.
Seranna Vel	Mensch, Geist/Nachhall	frühere Schülerin Veyras	ruhig, unversöhnt	Wahrheit über die Dritte Schleuse bewahren	Sie will Verantwortung, nicht Entschuldigung.
Mara	Mensch	Fischhändlerin am Schuppenmarkt	laut, mutig	Stand und Nachbarn schützen	Sie wirft notfalls eine Fischkiste als Paradehilfe.
Tavi	Mensch	Küchenjunge/Bote; später Haus der bewahrten Namen	redet schnell, kennt Wege	niemand soll auf falschem Weg verschwinden	Er ist wichtig, aber nicht unsterblich.
Nela	Mensch	Bote und Zeichnerin späterer Schwellenzeichen	mutig, spöttisch	Wege praktisch sichern	Sie rennt los, wenn ein Schieber oder eine Kreidemarke fehlt.
Nio	Mensch	Botschaftsordner im späteren Haus	knapp, aufmerksam	Meldungen und Zeichen auseinanderhalten	Er vertraut guten Knotenschnüren mehr als hübschen Handschriften.

F-9.1 Die Gefährten der Febre-Chronik

Mehrere große Ereignisse der jüngeren Stadtgeschichte sind mit einer reisenden Heldengruppe

verbunden. Sie müssen in einer eigenen Kampagne nicht anwesend sein. Ihre Spuren können Gerüchte, Beziehungen und veränderte Institutionen erklären.

Name	Rasse	Rolle	Bedeutung in Febre
Hagen von Slöja	Mensch	Ritter, Fürst, Hauptmann von Glimmerbo	Führung, Verantwortung, Schwert des Pandiridat
Kassandra Tatüta	Amazone	Kriegerin, Ava-gläubig	hochschwanger mit Zwillingen, dennoch handlungsfähig und autoritativ
Nephontius Silberblick	Nephide	Schmied, Schlosser, außergewöhnlich ausgebildeter Zauberkundiger	mechanische Präzision, Streit und Zusammenarbeit mit Veyra
Silk	Mensch	Händler, Medicus, Sprachgenie	Verhandlung, Übersetzung, Verkleidung und Improvisation
Lo Lala	Mensch	Stöcknerin	mutig, kleptomanisch, Netzstock und unvernünftige Lösungen
YaTo	Mensch	Mönch des Glücksgottes	obsidianfarbener Fuß mit silbernen Adern; Wege und Möglichkeiten
Mezzo Uomo	Iialvií	Magierin, Spruchbildnerin	Auren, Resonanzen, Brüche und Karten während der Febre-Ereignisse
Kuzbe	Kelkuri	Priester Telpets	Ordnung ohne Besitz; stößt Haus der bewahrten Namen an
Gaza	Iialvií	Bogenschützin, Jägerin	Klaustrophobie, Präzision, silbern gefiederter Pfeil als Möglichkeit
Quenyan	Halbling	Übersetzer	Xolteca, Feilschen, wichtige Gegenlesungen alter Texte





F-10 Tsa'Saril - die gefallene Stadt der Elfen

F-10.1 Name und Erscheinung

Die Ruinen westlich Febres heißen heute Tsa'Saril. In der Handelssprache wird der Name gern als „Stätte des verlorenen Glanzes“ gedeutet. Gelehrte bieten andere Übersetzungen an: Sternentreppe, Haus der letzten Stimme und weitere Varianten. Dass niemand eine endgültige Übersetzung besitzt, passt zur Stadt. Tsa'Saril gibt genug Bedeutung

preis, um Expeditionen anzulocken, und nie genug, um sie sicher zu machen.

Über dem Dschungel ragen Terrassen, gebrochene Himmelswege, Tempelplattformen, Sternwarten, Wasserläufe und Hallen. Wurzeln ziehen durch Fugen, Bäume stehen in ehemaligen Innenräumen und manche Straßen enden an Abbrüchen, die früher Brücken gewesen sein müssen. Von Febre aus wirken die Ruinen nah. Wer hineinläuft, lernt schnell, dass räumliche Nähe und erreichbarer Weg verschiedene Dinge sind.

F-10.2 Ruinengürtel und Zonen

<i>Zone</i>	<i>Charakter</i>	<i>Typische Gefahr</i>	<i>Typischer Fund</i>
Gesicherter Vorbereich	von Wachen/Expeditionen regelmäßig begangen	Diebstahl, schlechte Führer, einzelne Mutationen	Schrott, moderne Lagerreste, kleine Elfenscherben
Äußere Terrassen	Dschungel + sichtbare Architektur	Einsturz, Tiere, Fallen, Untote	Inschriften, Werkzeuge, kleine Artefakteile
Tempel- und Sternenbezirk	komplexe Bauwerke, hohe Plattformen	Geister, alte Befehle, räumliche Irritation	Tafeln, Ritualgeräte, astronomische Zeichen
Versunkene Gewölbe	Brunnenkammern, Archive, Speicher, Schächte	Enge, schwarzes Wasser, Nachhalle, verlorene Wege	Sarilithen, alte Pläne, stationäre Speicher
Tiefe Anlagen	Schleusen, Speicherkranz, Siraeth-Namar-System	Namen, Schwüre, Besitzansprüche werden funktional	einzigartige Artefakte, aber oft keine „Beute“ im üblichen Sinn

F-10.3 Untote und Geister

Durch Tsa'Saril streifen Untote und Erscheinungen. Manche sind gewöhnliche ruhelose Tote. Andere sind Nachhalle: eine Wache, die ein längst zerstörtes Tor hält; eine Sängerin, die immer wieder den Beginn eines Alarmrufs anstimmt; ein Kind, das auf jemanden wartet, der seit Jahrhunderten tot ist. Ein Nachhall kann auf bestimmte Worte reagieren, ohne wirklich zu verstehen. Er kann einen Befehl beenden, wenn dessen Bedingung erfüllt wird, oder für immer weiterarbeiten, wenn niemand die Bedingung mehr kennt.



Die Unterscheidung ist spielrelevant. Eine Seele kann verhandeln, erlöst oder überzeugt werden. Ein Befehlsnachhall muss oft funktional verstanden werden. Der Torhauptmann der Letzten Treppe ist ein extremes Beispiel: ein gebundener elfischer

Wachbefehl, dessen Körper, Maske und Sarilithenrest gemeinsam eine Schwelle stabilisieren.

F-10.4 Mutierte Tiere und Pflanzen

In den Ruinen wurden gläsernhäutige Jaguare, blinde Würgeschlangen mit astralem Wärmesinn, leuchtäugige affenartige Wesen, stechende Schwärme und auf Körperwärme reagierende Pflanzen beschrieben. Sie sollten nicht als vollständige neue Tierwelt verstanden werden, sondern als sichtbare Spitze einer langen Wechselwirkung zwischen Dschungel und gebrochener Elfenmagie.

Regelhinweis

Für bestehende Tiere und Monster gelten die Werte des Bestiariums. Eine Tsa'Saril-Mutation verändert bevorzugt eine Wahrnehmung, Schutzwirkung, Bewegungsart oder Reaktion auf Magie, statt einfach nur mehr Lebensenergie zu verleihen. So bleibt die Kreatur erkennbar und wird trotzdem unberechenbar.

F-10.5 Die Verlorenen Sippen

Am meisten missverstanden sind die Verlorenen Sippen. Es handelt sich um Gruppen ehemals oder weiterhin fühlender Wesen, die seit Generationen in und unter Tsa'Saril leben. Manche sprechen, handeln, beten und erinnern sich an Bruchstücke alter Regeln. Ihre Gesellschaften können von einer einzigen funktionierenden Kammer abhängen oder einen Wächterbefehl als Religion missverstehen.



Eine Sippe ist deshalb kein Monsterstamm. Sie kann Gegner, Handelspartner, Opfer oder Erbe der Ruinen sein. Wer ihre Kammer plündert, hat möglicherweise keinen Dungeonraum ausgeräumt, sondern einen Speicher, von dem eine Familie seit hundert Jahren lebt.



F-10.5.1 „Verloren“ für wen?

Der Begriff „Verlorene Sippe“ stammt aus Febre.

Nur wenige der so bezeichneten Gemeinschaften würden ihn auf sich selbst anwenden.

Für die Febrer sind sie verloren, weil sie außerhalb der Stadt leben, keine Steuern entrichten, in keinem Einwohnerregister stehen, häufig keine anerkannten Götter verehren und Orte bewohnen, die vernünftige Fühlende nach Auffassung der Stadt nur betreten sollten, wenn jemand vorher einen Expeditionsvertrag unterschrieben hat.

Die Bewohner der Ruinen sehen die Sache häufig anders.

Manche halten Febre für die verlorene Siedlung.

Die junge Stadt am Fluss sei von Leuten gegründet worden, die nicht mehr wüssten, welche Türen geschlossen bleiben müssten, welche Wasserwege man niemals unterbrechen dürfe und warum bestimmte Namen in bestimmten Hallen nicht ausgesprochen werden.

Ein alter Ruinenbewohner kann deshalb einen Febrer durchaus mit echtem Mitleid ansehen.

Er lebt schließlich in einer Stadt, deren Bewohner ihre eigenen Keller nicht verstehen.

F-10.5.2 Keine eigene Rasse

Verlorene Sippen bilden keine eigene Rasse.

Unter ihnen können Menschen, Orks, Zwerge, Halblinge, Iialvií und Angehörige anderer fühlender Rassen Orotas vorkommen. Manche Gemeinschaften bestehen weitgehend aus Angehörigen einer einzigen Rasse, andere sind seit Generationen gemischt.

Entscheidend ist nicht Abstammung.

Entscheidend ist das Leben in Tsa'Saril.

Ein Kind, dessen Eltern einer verschollenen Febrer Expedition angehörten, kann kulturell vollständig zur Sippe gehören. Ein Ork, ein Mensch und ein Halbling können sich gegenseitig als Angehörige derselben Sippe betrachten, während ein fremder Ork für sie ebenso sehr Außenseiter ist wie jeder andere Ruinengänger.

Damit sind die Verlorenen Sippen eher *Kulturen der Ruinen* als Völker im üblichen Sinn.

F-10.5.3 Woher die Sippen stammen

Es gibt keinen gemeinsamen Ursprung aller Verlorenen Sippen.

Einige könnten tatsächlich auf Bewohner oder Hilfskräfte aus den letzten Tagen Tsa'Sarils zurückgehen. Andere entstanden sehr viel später.

Über die Jahrhunderte verschwanden immer wieder Jäger, Flüchtlinge, Verbrecher, Schatzsucher, Händler, Pilger und vollständige Expeditionen in den Ruinen. Nicht alle starben.

Manche fanden Wasser.

Manche fanden Nahrung.

Manche fanden eine Tür, die hinter ihnen nicht wieder aufging.

Und manche fanden andere Menschen.

Aus einer Handvoll Überlebender kann nach mehreren Generationen eine Gemeinschaft werden, deren Angehörige nie einen Fuß nach Febre gesetzt haben.

Deshalb können zwei Sippen vollkommen verschiedene Erinnerungen an ihre eigene Herkunft besitzen. Eine erzählt von elfischen Vorfahren. Eine andere behauptet, ihre Ahnen seien „von oben gefallen“. Eine dritte kennt die Namen ihrer ersten sieben Mitglieder und kann sogar sagen, aus welchem Gasthaus in Febre sie einst aufgebrochen sind.

Ob diese Geschichten stimmen, ist eine andere Frage.

F-10.5.4 Kammern statt Länder

Die Verlorenen Sippen besitzen selten ein zusammenhängendes Territorium im üblichen Sinn.

- Ihr Reich kann eine einzige Halle sein.
- Drei trockene Kammern.
- Ein Pilzgarten.
- Ein Wasserbecken.
- Zwei Treppen.
- Und eine Tür, die niemals geöffnet werden darf.

In Tsa'Saril kann eine kleine funktionierende Anlage wertvoller sein als hundert Morgen Land. Wer über sauberes Wasser, einen trockenen Schlafplatz und einen Weg verfügt, auf dem keine Nachhalle erscheinen, besitzt bereits erheblichen Wohlstand.



Deshalb denken viele Sippen räumlich anders als Febrer.

Ein Gang gehört nicht automatisch dem, dessen Wohnraum dahinter liegt.

Eine Treppe kann gemeinsam benutzt werden.

Ein Wasserbecken kann heilig sein.

Eine Tür kann niemandem gehören.

Und eine Kammer kann einer Familie gehören, obwohl seit drei Generationen niemand mehr weiß, was sich darin befindet.



F-10.5.5 Das Kammerrecht

Viele Sippen kennen irgendeine Form des *Kammerrechts*.

Dieses Recht ist nicht einheitlich. Es entstand aus Generationen praktischer Erfahrung und aus Missverständnissen alter elfischer Funktionen.

Eine verbreitete Vorstellung lautet:

Was du erhältst, musst du erhalten.

Wer eine Kammer nutzt, übernimmt damit Verantwortung für sie.

Ein Wasserbecken darf benutzt werden, aber der Zulauf muss gereinigt werden.

Eine Lichtkammer darf Wärme spenden, aber ihre Steine dürfen nicht entfernt werden.

Eine Tür darf geschlossen werden, aber nicht geöffnet, wenn niemand weiß, was die Öffnung verlangt.

Ein Speicher darf Nahrung enthalten.

Dann ist sein Inhalt Nahrung.

Kein Schatz.

Für einen Febrer Ruinengänger kann genau hier ein Konflikt entstehen. Ein bronzenes elfisches Gerät, das auf dem Markt hundert Goldstücke wert wäre, kann für eine Sippe schlicht das Teil sein, ohne das morgen kein Wasser mehr fließt.

F-10.5.6 Nahrung und Überleben

Keine Gemeinschaft überlebt jahrhundertlang ausschließlich von geheimnisvoller Elfenmagie.

Die meisten Sippen betreiben eine erstaunlich nüchterne Überlebenswirtschaft.

In lichtoffenen Bereichen werden Pilze, Knollen, Kräuter und schattenverträgliche Pflanzen gezogen. Unterirdische Wasserläufe liefern Fische, Krebse und andere kleine Tiere. In sicheren Ruinengärten wachsen Pflanzen, die ursprünglich vielleicht Teil elfischer Anlagen waren und längst verwildert sind.

Jäger wagen sich in die oberen Ruinen und an den Rand des Dschungels.

Andere sammeln Insekten, Eier, Früchte und essbare Pflanzen.

Nichts wird unnötig verschwendet.

Metall ist wertvoll.

Salz ist wertvoller.

Sauberes Tuch ist begehrt.

Eine gute Nadel kann ein Familienerbstück sein.

Ein Febrer Expeditionsteilnehmer, der einer Sippe eine Handvoll Nägel anbietet, kann deshalb einen besseren Handel machen als jemand, der einen Beutel Silber auf den Boden wirft.

F-10.5.7 Ruinengut ist nicht automatisch Beute

Die wichtigste kulturelle Differenz zwischen Febre und vielen Sippen betrifft den Begriff *Besitz*.

Febre lebt wirtschaftlich davon, Gegenstände aus Tsa'Saril herauszuholen.

Für eine Sippe kann derselbe Vorgang Diebstahl sein.

Dabei muss niemand einen Gegenstand persönlich hergestellt haben.

Ein alter Speicher kann seit sieben Generationen zur Lebensgrundlage einer Sippe gehören. Eine elfische Lampe kann seit hundert Jahren ihre Geburtskammer beleuchten. Ein Wandmechanismus kann bei jedem Regen das Trinkwasser reinigen.

Dass all diese Dinge älter sind als die gegenwärtigen Bewohner, macht sie in deren Augen nicht herrenlos.

Febrer Schatzsucher sagen:

„Wir haben es gefunden.“

Die Sippe antwortet:

„Wir wussten immer, wo es war.“

F-10.5.8 Namen sind gefährlich

In den tieferen Anlagen Tsa'Sarils können Namen, Ansprüche, Schwüre und Besitzangaben funktionale Bedeutung besitzen. Die später erschlossenen Anlagen um Siraeth Namar zeigen besonders deutlich, dass solche Begriffe für elfische Systeme mehr als bloße Sprache sein können.

Einige Verlorene Sippen haben daraus komplizierte Namensbräuche entwickelt.



Manche geben Fremden nur Rufnamen.

Andere besitzen einen Namen für die Familie, einen für den Alltag und einen Namen, der ausschließlich innerhalb der eigenen Kammer ausgesprochen wird.

Eine Sippe kann sogar die Frage

„Wie heißt du?“

für ausgesprochen unhöflich halten.

Nicht weil sie ihren Namen geheim halten möchte.

Sondern weil niemand weiß, was die Wand hinter dem Fragenden damit anfangen wird.

Kinder lernen deshalb teilweise früher, wann ein Name gesagt werden darf, als wie er geschrieben wird.



F-10.5.9 Wenn Maschinen zu Göttern werden

Nicht jede Verlorene Sippe verehrt die alten Anlagen.

Aber fast jede erzählt Geschichten über sie.

Ein Wächter, der seit Jahrhunderten dieselben drei Sätze spricht, kann zum Propheten werden.

Ein Wasserwerk, das jeden Morgen zu einem bestimmten Zeitpunkt öffnet, kann als göttliche Versorgung gelten.

Eine Sternenanlage, die alle achtundzwanzig Nächte Licht erzeugt, kann einen Kalender begründen.

Aus technischen Bezeichnungen werden Titel.

Aus Wartungsvorschriften werden Gebote.

Aus Warnungen werden Gebete.

Ein ursprünglicher elfischer Satz wie

„Zugang nur bei geschlossener zweiter Schleuse“

kann nach zwanzig Generationen zu einem religiösen Grundsatz geworden sein:

„Wenn die Zweite offensteht, darf niemand den heiligen Weg betreten.“

Das Tragische daran ist:

Der Kult kann völlig falsch sein.

Und trotzdem seit Jahrhunderten Leben retten.

F-10.5.10 Nachhalle als Ahnen

Besonders gefährlich wird die Grenze zwischen Religion und alter Funktion bei den Nachhallen.

Tsa'Saril enthält Erscheinungen, die keine frei handelnden Geister sein müssen, sondern alte Befehle oder Wiederholungen darstellen.

Eine Sippe kann einen solchen Nachhall für einen Ahnen halten.

Vielleicht erscheint jede Nacht dieselbe Elfenfrau am Wasserbecken und sagt:

„Der dritte Zufluss bleibt geschlossen.“

Für einen Gelehrten der Aschenen Loge ist dies möglicherweise ein jahrhundertealter Wartungsnachhall.

Für die Sippe ist sie *Großmutter des Wassers*.

Beide können recht haben, was ihre Wirkung betrifft.

Nur die Erklärung unterscheidet sich.

Noch problematischer wird es, wenn der Nachhall eines Tages nicht erscheint.

Für die Sippe ist ihre Heilige verstummt.

Für einen Magier bedeutet es:

Irgendetwas hat den Zustand der Anlage verändert.

F-10.5.11 Sprache der Ruinen

Die Sprache vieler Sippen ist ein Gemisch.

Alte Wörter, moderne Begriffe, Lautverschiebungen und auswendig gelernte elfische Formeln können nebeneinander existieren.

Eine Gemeinschaft mit sporadischem Kontakt zu Febre kann Xolteca sprechen, aber Begriffe verwenden, die in der Stadt seit Generationen niemand mehr kennt.

Andere Sippen verstehen nur einzelne moderne Wörter:

Wasser. Handel. Metall. Febre. Zurück.

Besonders interessant sind Wörter, deren Bedeutung innerhalb der Sippe erhalten blieb, während Febrer Gelehrte sie nur aus alten Inschriften kennen.

Ein dreizehnjähriger Ruinenbewohner kann deshalb gelegentlich eine elfische Anlagenbezeichnung korrekt verwenden, über deren Übersetzung sich drei Magier seit zwanzig Jahren streiten.

Er weiß nur nicht, dass es elfisch ist.

Für ihn heißt das Ding eben so.

F-10.5.12 Die Ruinen verändern ihre Bewohner

Jahrhundertlanges Leben in Tsa'Saril hinterlässt Spuren.

Das bedeutet nicht, dass jede Verlorene Sippe mutiert ist. Viele ihrer Angehörigen sehen auf den



ersten Blick vollkommen gewöhnlich aus. Andere zeigen Veränderungen, die mit den magisch veränderten Tieren und Pflanzen der Ruinen vergleichbar sind: ungewöhnliche Augenfarben, extreme Lichtempfindlichkeit, außergewöhnlich gutes Gehör, Hautverfärbungen, veränderte Temperaturwahrnehmung oder Reaktionen auf bestimmte magische Anlagen.

Hinzu kommt jedoch eine Veränderung, die nichts mit gebrochener Elfenmagie zu tun haben muss.

Die Verlorenen Sippen leben seit vielen Generationen weitgehend abgeschnitten von den Völkern und Gesellschaften außerhalb Tsarils. Überlebende verschiedener Herkunft fanden zusammen, schlossen sich bestehenden Gemeinschaften an, gründeten Familien und bekamen Kinder. Neue Versprengte kamen hinzu. Andere Linien starben aus.

Dadurch sind klare Zuordnungen zu den ursprünglichen Rassen bei vielen Verlorenen kaum noch möglich.

Ein Angehöriger einer Sippe kann die kräftige Gestalt eines orkischen Vorfahren besitzen, die Körpergröße eines Menschen, leicht zugespitzte Ohren aus einer alten Ialvi-Linie und Gesichtszüge, die niemand in Febre eindeutig zuordnen könnte. Bei einem anderen überwiegen halblingische Merkmale, obwohl seine Eltern diese kaum zeigen. Wieder andere wirken äußerlich fast wie Menschen, tragen aber Spuren mehrerer Abstammungslinien in sich.

Reine Abstammungslinien sind unter den Verlorenen extrem selten.

Allenfalls Sippen, die über sehr lange Zeit vollständig isoliert blieben oder ursprünglich aus einer größeren, weitgehend einheitlichen Gruppe hervorgingen, können noch überwiegend einer einzigen Rasse zugerechnet werden. Selbst dort sollte man mit vorschnellen Annahmen vorsichtig sein. Ein einzelner vor Generationen aufgenommener Fremder kann Spuren hinterlassen haben, die erst viel später wieder sichtbar werden.

Für die Verlorenen selbst ist diese Frage meist erheblich weniger wichtig als für Außenstehende.

Sie unterscheiden nicht zuerst zwischen Mensch, Ork, Zwerg oder Ialvi.

Wichtiger ist:

- Zu welcher Sippe gehörst du?
- Welche Kammer erhältst du?
- Welchen Weg kennst du?
- Welches Wasser darfst du trinken?
- Und wer nennt deinen Namen, wenn du nicht zurückkehrst?

Die Zugehörigkeit zur Gemeinschaft ersetzt damit vielerorts die rassische Zuordnung als wichtigstes Merkmal der Identität.

Ein Bewohner der Siebten Zisterne ist zuerst ein Hüter der Siebten Zisterne.

Was seine Urgroßmutter gewesen sein könnte, interessiert ihn möglicherweise überhaupt nicht.

Außenstehende aus Febre versuchen dennoch regelmäßig, Verlorene nach bekannten Rassen einzuordnen. Gelehrte sprechen von orkischen Merkmalen, elfischem Einschlag, halblingischer Abstammung oder menschlicher Grundgestalt. Solche Beschreibungen können für medizinische oder historische Untersuchungen nützlich sein, bilden aber die Wirklichkeit der Sippen nur unvollständig ab.

Denn nach Jahrhunderten der Vermischung lautet die korrekte Antwort auf die Frage nach der Rasse eines Verlorenen häufig: mehrere.

Auch magische Veränderungen lassen sich dadurch kaum sauber von vererbten Merkmalen trennen. Ist die ungewöhnliche Nachtsicht einer Frau Folge eines elfischen oder Ialvi-Vorfahren? Stammt sie von jahrhundertlangem Leben in dunklen Gewölben? Hat eine alte Anlage ihre Vorfahren verändert? Oder wirken mehrere Ursachen zusammen?

Selbst die Verlorenen wissen es häufig nicht.

Und in den meisten Fällen spielt es für ihr Überleben keine Rolle.

Solche Merkmale sollten daher nicht zur Erschaffung neuer Rassen verwendet werden. Ein Verlorener ist kein Angehöriger eines neuen „Ruinenvolkes“ mit festen körperlichen Eigenschaften. Die Sippen bestehen vielmehr aus einem über Generationen gewachsenen Geflecht verschiedener Abstammungen, auf das zusätzlich die besonderen Bedingungen Tsarils einwirken.

Tsaril verändert Funktionen häufiger als Wesen vollständig neu zu erschaffen.

Und wo die Ruinen nicht verändern, erledigen Zeit, Isolation und Vermischung den Rest.

F-10.5.13 Kleidung und Ausrüstung

Die Kleidung einer Sippe verrät viel darüber, wo sie lebt.

Bewohner trockener oberer Ruinen tragen leichte Stoffe, Leder und Pflanzenfasern ähnlich den Bewohnern Febres.

Unterirdische Gemeinschaften flicken Kleidung dagegen oft über Jahre. Unterschiedliche Stoffstücke können so viele Reparaturen tragen, dass vom ursprünglichen Kleidungsstück kaum etwas übrig ist.

Elfische Stoffreste werden verwendet, wenn sie tragbar sind.

Rüstung ist selten.

Metall ist zu wichtig, zu schwer zu ersetzen und in der feuchten Umgebung pflegeaufwendig.

Viel verbreiteter sind Armschutz, Lederstücke, verstärkte Kleidung, Holzschienen, kleine Schilde, Speere, Bögen, Messer und Werkzeuge, die gleichzeitig Waffen sind.



Ein Gegenstand wird selten nur für einen Zweck getragen.

F-10.5.14 Kinder der Ruinen

Kinder machen aus einer Verlorenen Sippe eine Gesellschaft und nicht bloß eine Gruppe Überlebender.

Sie kennen Tsa'Saril anders als Expeditionen.

Für sie ist eine zerstörte Sternwarte kein Wunder.

Sie ist der Ort, an dem man bestimmte Beeren sammelt.

Der Gang mit den flüsternden Wänden ist nicht unheimlich.

Man darf dort nur nicht antworten.

Der tote Wächter an der dritten Treppe ist kein Untoter.

Er ist der Alte, an dem man links vorbeigeht.

Kinder kennen Abkürzungen, Kriechgänge und Öffnungen, die Erwachsene nicht mehr benutzen können. Gerade deshalb sind sie häufig die ersten Angehörigen einer Sippe, die heimlich Kontakt nach Febre aufnehmen.

Der bestehende Quellenband setzt bereits als mögliches Motiv ein Kind, das Xolteca gelernt hat, weil es heimlich den Schuppenmarkt besucht.

Das eröffnet einen besonders guten Einstieg für Abenteuer:

Nicht die Helden entdecken die Sippe.

Die Sippe hat Febre längst entdeckt.

F-10.5.15 Handel mit Febre

Offiziellen Handel zwischen Febre und den Verlorenen Sippen gibt es kaum.

Inoffiziellen durchaus.

Einzelne Ruinenführer wissen, an welchem Stein ein Bündel Salz abgelegt werden kann.

Ein Händler erhält zweimal im Jahr elfische Glasstücke und stellt dafür Nadeln, Tuch und getrocknete Früchte bereit.

Ein Nachtmarktverkäufer behauptet, seine ungewöhnlichen Karten von einer „alten Tante“ zu erhalten.

Niemand fragt genauer.

Das Rote Kontor würde von einem regelmäßigen Zugang zu einer Sippe erheblich profitieren.

Das Haus der Stillen Karten würde vor allem ihre Wegkenntnis interessieren.

Die Grüne Kammer könnte Wissen über veränderte Pflanzen und Tiere suchen.

Die Stadtwache wiederum hätte eine ganz andere Frage:

- Sind diese Leute Einwohner?

- Fremde?
- Eigentümer?
- Schmuggler?
- Oder Bewohner eines Gebietes, das Febre seit Generationen als herrenlose Ruine behandelt?

Darauf gibt es bislang keine befriedigende Antwort.

F-10.5.16 Was Sippen über Febre wissen

Febre glaubt häufig, die Verlorenen Sippen lebten vollständig abgeschnitten.

Das ist nicht immer richtig.

Von hohen Terrassen aus kann man Rauch sehen.

Boote auf dem Atrair sind nicht unsichtbar.

Expeditionen hinterlassen Abfall, Markierungen, Seile und Leichen.

Manche Sippen beobachten Febre seit Generationen.

Sie kennen das Ruinentor.

Sie kennen die roten Gewänder des Kontors.

Sie wissen, dass Gruppen mit teuren Stiefeln oft weiter in die Ruinen laufen als Gruppen mit guten Seilen.

Mindestens eine Sippe sammelt nach bestehendem Quellenstand sogar Karten Febres.

Warum?

Niemand in Febre weiß es.

Vielleicht plant sie Handel.

Vielleicht Flucht.

Vielleicht glaubt sie, Febre sei lediglich der jüngste Bezirk Tsa'Sarils.

F-10.5.17 Krieg zwischen den Sippen

Nicht alle Verlorenen Sippen leben friedlich miteinander.

Wasser, sichere Wege und funktionierende Räume sind begrenzt.

Zwei Gemeinschaften können seit Generationen um dieselbe Zisterne streiten.

Eine Sippe kann eine Tür geschlossen halten, während die andere überzeugt ist, dahinter liege ihr ursprüngliches Heiligtum.

Besonders gefährlich sind Konflikte, bei denen beide Seiten einen alten Anlagenbefehl unterschiedlich interpretieren.

Dann kann aus einem Streit um einen Durchgang ein heiliger Krieg werden.

Solche Auseinandersetzungen müssen aber nicht mit dauernden Schlachten geführt werden.

Sabotierte Wegzeichen, verweigerter Handel, gestohlene Werkzeuge oder das absichtliche Locken eines Nachhalls in fremdes Gebiet können für die Betroffenen ebenso schwerwiegend sein.



F-10.5.18 Schatzsucher

Die Verlorenen Sippen unterscheiden sehr genau zwischen verschiedenen Arten von Ruinengängern.

Ein Gelehrter, der fragt, bevor er etwas berührt, ist etwas anderes als ein Schatzsucher mit Hammer.

Ein Heiler ist etwas anderes als ein Kontormagier.

Ein hungriger Fremder ist etwas anderes als jemand, der eine Wand aufbricht, weil dahinter angeblich Gold liegt.

Manche Sippen haben durch Febrer Expeditionen Angehörige verloren.

Andere leben vom Handel mit ihnen.

Einige retten Verletzte und setzen sie am Rand der Ruinen aus.

Andere verfolgen Eindringlinge wochenlang.

Eine besonders bittere Sippe könnte jeden Gegenstand sammeln, den Expeditionen zurücklassen:

- gebrochene Schwerter,
- zerrissene Verträge,
- leere Heiltrankflaschen,
- Totenmarken,
- und Karten.

Nicht als Beute.

Als Beweise.

F-10.5.19 Drei beispielhafte Sippen

Die folgenden Gemeinschaften können unmittelbar verwendet oder nur als Vorbilder verstanden werden. Sie sollen ausdrücklich nicht alle Verlorenen Sippen Tsarils erklären.

Die Hüter der Siebten Zisterne

Etwa vierzig Fühlende leben um ein großes unterirdisches Wasserbecken. Das Wasser wird durch eine noch funktionierende elfische Anlage gereinigt. Jeden Morgen öffnet sich für wenige Minuten ein Steinventil.

Die Hüter halten das Geräusch des Ventils für die Stimme ihrer Schutzmacht.

Sie wissen genau, welche Ablagerungen entfernt werden müssen und welche Steine niemals berührt werden dürfen.

Sie wissen nicht, warum.

Sie tauschen Wasser, Pilze und Wegkenntnis gegen Metall, Salz und Stoff.

Ihr größtes Problem ist ein langsam wachsender Riss im Hauptbecken.

Ein Magier könnte ihn untersuchen.

Das würde bedeuten, dass erstmals seit mehreren Generationen ein Fremder das Heiligtum betreten müsste.

Die Sippe ohne dritte Namen

Ihre Angehörigen verwenden nur Rufnamen und Familienzeichen.

Der „dritte Name“ eines Fühlenden darf nicht ausgesprochen werden.

Niemand weiß mehr genau, was damit ursprünglich gemeint war.

Die Sippe lebt an einem alten Speicherkomplex, dessen Mechanismen tatsächlich auf bestimmte Namen und Besitzansprüche reagieren.

Die Regel ist also abergläubisch.

Und vernünftig.

Die Sippe besitzt einige der besten Kenntnisse über tiefe Wege Tsarils, verlangt jedoch von jedem Fremden vor Betreten ihres Gebietes:

„Lass draußen, was dich besitzen kann.“

Was damit gemeint ist, wird nicht erklärt.

Die Kinder des offenen Himmels

Diese Gemeinschaft lebt in den oberen Ruinen einer zerbrochenen Sternwarte. Ihre Vorfahren fanden einen Weg, mehrere ehemalige Beobachtungsplattformen mit Seilbrücken zu verbinden.

Sie sehen Febrer regelmäßig in der Ferne.

Jüngere Mitglieder sind fasziniert von der Stadt.

Einige waren bereits heimlich dort.

Die Älteren lehnen jeden offenen Kontakt ab.

Nach ihrer Überlieferung lautet einer der letzten Befehle Tsarils:

„Wenn die Stadt am Wasser wächst, bleiben die oberen Wege geschlossen.“

Niemand weiß, ob dieser Satz echt ist.

Oder was geschieht, wenn er ignoriert wird.

F-10.5.20 Begegnung mit einer Sippe

Eine Begegnung mit Verlorenen Sippen sollte nicht automatisch als Kampf beginnen.

Die erste Reaktion ist häufig Beobachtung.

Die zweite Warnung.

Erst die dritte kann Gewalt sein.



Typische Zeichen sind kleine Steinhäufen, geknotete Fasern, Kerben, aufgestellte Knochen, gefärbte Fäden oder bestimmte Gegenstände an Türöffnungen.

Expeditionen halten solche Dinge gern für primitive Warnzeichen.

Das ist ein Fehler.

Manche markieren Besitz.

Andere Krankheit.

Andere einen Nachhall.

Und manche bedeuten schlicht:

Hier wohnt jemand. Klopfen.

Eine gute Begegnung stellt den Helden daher zunächst eine soziale Frage:

Was tun sie, wenn der vermeintliche Dungeonraum bereits jemandem gehört?

F-10.5.21 Spielleitung: Verlorene Sippen gestalten

Eine gute Verlorene Sippe braucht keine vollständige Kulturgeschichte.

Fünf Fragen reichen meist aus:

- Wovon lebt sie?

- Welche Anlage Tsarils hält ihr Leben zusammen?
- Welche Regel befolgt sie, ohne deren Ursprung vollständig zu verstehen?
- Was braucht sie von außen?
- Was würde sie niemals freiwillig hergeben?

Aus diesen Antworten ergeben sich fast automatisch ihre Religion, Politik und Konflikte.

Die wichtigste Regel für die Spielleitung lautet:

Erst Gesellschaft, dann Gefahr.

Eine Sippe darf gefährlich sein.

Sie darf grausam sein.

Sie darf Fremde töten.

Aber sie sollte einen Grund dafür besitzen, der aus ihrem Leben in den Ruinen entsteht.

Dann werden die Verlorenen Sippen zu dem, was sie für Tsaril sein sollten:

nicht zu einer weiteren Monsterbegegnung,

sondern zu der beunruhigenden Erkenntnis, dass selbst an den unmöglichsten Orten jemand zu Hause sein kann.

W12	Motiv einer Verlorenen Sippe
1	Sie bewacht einen funktionierenden Wasserzugang.
2	Sie hält einen alten Befehl für göttliches Gesetz.
3	Sie sammelt Karten Febres, ohne die Stadt betreten zu dürfen.
4	Sie tauscht Nahrung gegen Metall, aber niemals gegen Namen.
5	Ein Teil will Kontakt zu Febre, ein anderer jede Öffnung verhindern.
6	Sie lebt von einem Sarilithen, dessen Inhalt langsam aufgebraucht wird.
7	Sie hält eine Ruinenerscheinung für einen Ahnen.
8	Sie kennt einen sicheren Weg, aber nur zu bestimmten Sternständen.
9	Sie wurde von Schatzsuchern beraubt und fordert Rückgabe, nicht Gold.
10	Ein Kind der Sippe kann Xolteca, weil es heimlich den Schuppenmarkt besucht.
11	Sie versteckt jemanden, den die Stadtwache sucht.
12	Sie schützt Febre unwissentlich, weil sie eine alte Schleuse geschlossen hält.

F-11 Die Versunkenen Gewölbe und Siraeth Namar

SL-Kapitel - tiefe Spoiler

Dieses Kapitel enthält die zentralen Geheimnisse der Febre-Romane um die Dritte Schleuse, die Gebundene Leere und die drei Anker. Für eine Kampagne, in der diese Geheimnisse erst entdeckt werden sollen, lesen Spieler diesen Abschnitt nicht.

F-11.1 Die Dritte Schleuse

Die Dritte Schleuse liegt tief unter Tsaril. Sie ist kein einfaches Tor und kein Wasserschieber. In einer großen Halle steht schwarzes Wasser, das sich falsch anfühlt; alte Säulen tragen silberne elfische

Zeichen, spätere rote Überschreibungen liegen darüber wie Narben. In einem Becken drehen sich drei gewaltige gebrochene Ringe: Silber, Schwarz und Rot. Ihre Stellung bestimmt, wie Druck, Erinnerung, Ansprüche und Wege zwischen tieferen und oberen Anlagen verteilt werden.

Die Schleuse wurde von früheren Eingriffen des Roten Kontors beschädigt. Das Kontor behandelte Teile der Anlage wie ein Besitzwerk: rote Siegel, Schlüssel, entnommene Sarilithen und der Versuch, eine Ausgleichsstellung als Zugang zu benutzen. Die Anlage kann dadurch nicht mehr sauber zwischen Verwahrung, Öffnung, Rückgabe und Besitz unterscheiden.



F-11.2 Wächter der Schuld

Vor der Schleuse kann ein Wächter erscheinen, halb Gestalt, halb Prinzip. Wasser tropft an ihm nach oben, eine Elfensteinmaske ersetzt sein Gesicht. Er verlangt: 'Nennt Eure Schuld, bevor Ihr die Dritte Schleuse betretet.' Wer das als Gerichtsverhör versteht, stellt die falsche Frage. Der Wächter fordert keine vollständige Beichte. Er fordert eine wahre Anerkennung einer wirkenden Bindung.

Seine Sätze sind Hinweise: Wer namenlos trägt, wird von Namenlosen getragen. Wer verschweigt, wird verschlossen. Wer lügt, wird gewogen. Eine alte Elfenhand fasste die richtige Antwort einmal als 'Wahr. Nicht vollständig. Wahr.' zusammen. Für die Spielleitung bedeutet das: Jeder Charakter nennt etwas Echtes, das seine Entscheidung beeinflusst, ohne sein gesamtes Innenleben preisgeben zu müssen.

F-11.3 Seranna Vel

Seranna Vel war eine junge Schreiberin und Schülerin Veyra Kalmoths. Sie ging mit einer kleinen Gruppe hinab und kehrte nicht als lebende Frau zurück. Einer ihrer Begleiter vergaß den eigenen Namen, einer wollte den Kern berühren, eine weitere Rückkehrerin sprach tagelang mit Dingen, die niemand sonst sah. Seranna blieb an die Schleuse gebunden und wurde zur wichtigsten Stimme für deren ursprüngliche Funktion.

Ihre Beziehung zu Veyra ist kein einfacher Versöhnungsbogen. Seranna verlangt Verantwortung, keine Vergebung. Sie kann bis zur Schwelle des Sternenabstiegs begleiten, aber nicht beliebig tief gehen, weil ihr verbliebener Name an die Schleuse gebunden ist.

F-11.4 Siraeth Namar - die Gebundene Leere

In alten Abschriften heißt der tiefe Kern Siraeth Namar: Gebundene Leere. Er erscheint dem Verstand wie ein metallisches Herz aus schwarzem Material, umgeben von silbernen Fäden und roten Narben. Bei jedem Schlag entstehen und vergehen unzählige Ringformen. Die Sarilithen sind nach Serannas Erklärung nur Splitter oder Kinder dieser Funktion - kleine tragbare Wunden im Raum.

Siraeth Namar war kein Schatzlager. Es war eine Werkstatt für das Untragbare. Tsa'Saril band dort Dinge, die weder sterben noch leben sollten: Schuld, Schwüre, Namen, Befehle, Erinnerungen, Gegenstände und sogar Wesen. Die Dritte Schleuse gleicht Druck aus. Drängt zu viel nach oben, bindet und verteilt sie. Wird oben zu viel geöffnet, hält sie zurück. Er wacht unten etwas, dämpft sie.

Zentraler Satz

Was niemand tragen darf, wird hier gebunden.

F-11.5 Der Sternenabstieg

Hinter der Schleuse führt eine Treppe aus dunklem Stein abwärts. In jeder Stufe glimmen Lichtpunkte wie Sterne. Die Geometrie wirkt nicht stabil. Für einen Moment geht man nach unten, dann an einer Wand, dann über einen Himmel. Das ist kein reiner Illusionseffekt; der Weg stellt die Orientierung selbst in Frage und raubt schneller Kraft, als die Distanz vermuten lässt.

Alte Nischen und Wartestellen deuten darauf hin, dass selbst die elfischen Betreiber den Abstieg nicht beiläufig nahmen. Eine gute Spielleitung nutzt hier Erschöpfung, Stille und kleine Entscheidungen statt ständiger Kämpfe. Je tiefer die Gruppe kommt, desto weniger sollte eine Wand bloß eine Wand sein.



F-11.6 Galerie der Unabgelegten Namen

Die Galerie prüft Namen, die nicht getragen, nicht abgelegt oder zu Befehlen geworden sind. Lichtpunkte, Silhouetten und Stimmen können Möglichkeiten statt Personen darstellen. Die gefährlichste Falle ist die Annahme, jeder auftauchende Name müsse ausgesprochen, angenommen oder zugeordnet werden.

In der Chronik löst Gaza dort die Möglichkeit eines ungeborenen Kindes aus einer bindenden Erwartung. Der Lichtpunkt geht nicht als Name, sondern als freie Möglichkeit in die silbrige Feder eines Pfeils ein. Gleichzeitig wird der alte Anspruch des Comte gelockert: Titel und Lüge bleiben möglich, aber Türen und Fühlende müssen dem Namen nicht mehr automatisch gehorchen.

Spielleiterprinzip

Ein Name ist in Tsa'Saril nicht automatisch Identität. Er kann Adresse, Besitzanspruch, Befehl, Erinnerungsanker oder offene Möglichkeit sein. Vor jeder Namensprobe sollte die Spielleitung wissen, welche Funktion gerade gemeint ist.

F-11.7 Brücke der Besitzlosen

Die Brücke spannt sich über einen Raum, der sich weigert, gewöhnlicher Raum zu sein. Unter ihr treiben Ringe, Schlüssel, Dolche, Spielzeug, Kronen, Bücher ohne Seiten, Masken ohne Gesichter, Pfeile ohne Schützen, Hämmer ohne Hände und



Kästchen, deren Deckel von innen pochen. Nichts fällt. Alles scheint nach der Brücke zu greifen.

Die Brücke ist ein Verschluss gegen Besitz. Sie zeigt Reisenden Dinge, die zu perfekt zu ihnen passen: das vollkommene Werkzeug, das unanfechtbare Amtssiegel, den Tempel, in dem alle gehorchen, den Pfeil, der nie verfehlt. Der richtige Weg ist nicht notwendigerweise Verzicht auf jeden Gegenstand. Er ist die Weigerung, einen Ruf mit einem Recht zu verwechseln.

F-11.8 Die drei Anker

Die Dritte Schleuse liegt nicht nur in den Ruinen. Sie besitzt drei Anker in Febre. Der erste ist der Hof der Gebrochenen Statuen: dort stehen die Zeugen. Der zweite ist das Rote Kontor: dort liegt die Lüge. Der dritte ist Zum Dritten Schlüssel: dort liegt der Weg, den niemand offen bauen durfte. Silber, Rot und Schwarz entsprechen diesen Funktionen, nicht einfach drei Farben eines Schlosses.

Anker	Funktion	Was bei Störung geschieht
Hof der Gebrochenen Statuen	Zeugen / beobachtete Stadt	Statuen und Erinnerung können falsche Ereignisse bestätigen.
Rotes Kontor	Lüge / institutioneller Besitzanspruch	rote Siegel zwingen alte Mechanik in falsche Zuständigkeit.
Zum Dritten Schlüssel	verborgener Weg / nicht offen gebauter Zugang	Keller- und Fluchtwege können Druck in die Stadt ziehen.

F-11.9 Kehle, Wägehalle und Speicherkrantz

Spätere Untersuchungen verbinden die tiefe Mechanik mit der städtischen Wasseranlage. Unter Atrailos Tempel liegt die Kehle oder der Atemstein. Am Münzhof antwortet ein alter Ring auf die große Waage. In Aufzeichnungen des Kontors tauchen Wägehalle, Kehle und Speicherkrantz gemeinsam auf. Während einer großen Flut mussten mehrere Punkte gleichzeitig bedient werden, damit Druck aus der Stadt abfließen konnte.

Für eine Kampagne ist wichtig: Febre steht nicht einfach neben Tsa'Saril. Teile der Stadt nutzen, überbauen oder ersetzen alte Funktionen. Ein Schaden in den Ruinen kann daher eine Gasse überfluten, eine Waage singen lassen oder einen Keller an eine falsche Schwelle binden.

F-11.10 Wachhof der Letzten Treppe

Ein später entdeckter Ruinenknoten heißt „Wachhof der Letzten Treppe“. Dort ist der Torhauptmann der Letzten Treppe gebunden: ein hochgewachsener elfischer Wachleichen in gebrochener Lamellenrüstung, mit schwarzgrüner Halbmaske, Sarilithenrest in der Brust und einer Hellebarde, deren Blatt eher Schrift als Metall gleicht. Sein letzter Befehl lautet: Tor halten.

Der Torhauptmann ist kein gewöhnlicher Boss, den man nur auf null Lebensenergie schlagen sollte. Sein Körper, die Maske, der Sarilithenrest und die Schwellenzuordnung stabilisieren einander. Wird eine Febre Tür fälschlich mit seinem Wachhof verbunden, kann er Tsa'Saril buchstäblich mit auf den Markt bringen. Eine Trennung verlangt körperliche Schwächung, Bruch der Maskenbindung und eine eindeutige Bezeugung, welcher Ort die Tür wirklich ist.



F-11.11 Fehlverbindungen und Ortszeugnis

In einem späteren Krisenstand zeigen sich Schwellen, Rinnen, Wege und Gegenstellen, die ähnlich genug sind, um einander falsch zugeordnet zu werden. Das lässt sich vollständig innerweltlich spielen: Alte Elfennetze sind beschädigt, neue Bauten liegen auf alten Funktionen, Namen wurden überschrieben und mehrere Orte beanspruchen dieselbe Rolle.

Eine starke Gegenmaßnahme ist präzises Ortszeugnis. Nicht „diese Tür gehört uns“, sondern: Schuppenmarkt, Südreihe, Fischlager, roter Riegel, Muschelkerbe, große Waage links - nicht Tsa'Saril. Je mehr unabhängige Zeugen einen Ort über konkrete Merkmale beschreiben, desto schwerer fällt es einer alten Schwellenlogik, ihn mit einer anderen Gegenstelle zu verwechseln. Das ist keine allgemeine Regelmagie des Systems, sondern ein hervorragendes Febre-spezifisches Abenteuerverfahren.

F-12 Sarilithen und gebundene Räume

F-12.1 Was ein Sarilith tut

Sarilithen sind die berühmtesten Artefakte Tsa'Sarils. Ein Gegenstand wird durch Berührung, Konzentration und eine Aktivierung in einen stabilisier-



ten astralen Raum verschoben und später wieder freigegeben. Für Schatzsucher sind es Ruinenringe. Rote Magier bevorzugen Begriffe wie gebundene Leere, tragbare Ortsfalte oder kreisförmiger Ort ohne Ort.



Ein Sarilith ist keine harmlose Tasche. Selbst ein intakter Ring ist eine Verbindung. Die tiefen Funde legen nahe, dass viele dieser Verbindungen aus einer größeren Speicherlogik stammen. Ein beschädigter Ring kann deshalb nicht nur seinen eigenen Inhalt verlieren. Er kann auf eine falsche Gegenstelle, einen alten Speicher oder einen Nachhall reagieren.

Für den Träger wirkt ein intakter Sarilith zunächst erstaunlich unspektakulär. Der Ring wird mit dem einzulagernden Gegenstand in Berührung gebracht, der Träger konzentriert sich auf ihn und löst die dem Ring eigene Aktivierung aus. Im nächsten Augenblick ist der Gegenstand nicht verkleinert oder lediglich unsichtbar, sondern vollständig aus dem gewöhnlichen Raum verschwunden. Er befindet sich nun in dem stabilisierten astralen Bereich, mit dem der Sarilith verbunden ist. Beim Freigeben kehrt der Gegenstand vollständig zurück, gewöhnlich in die Hand des Trägers oder unmittelbar vor ihm auf festen Boden.

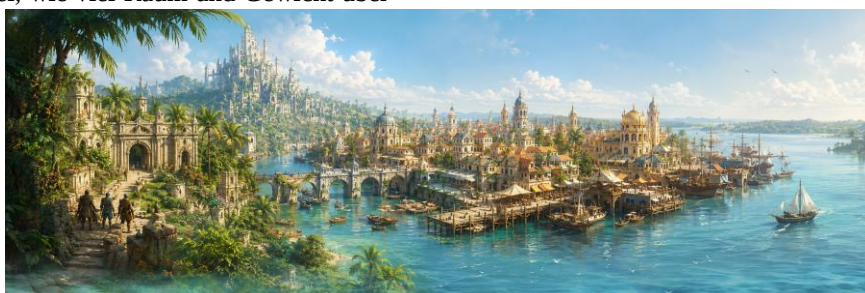
Die unterschiedlichen Größenklassen der Sarilithen bestimmen dabei, wie viel Raum und Gewicht über

diese Verbindung aufgenommen werden kann. Ein kleiner Fingerhort eignet sich für Schlüssel, Edelsteine oder Phiolen, während größere Sarilithen Werkzeuge, Waffen, Bücher, Rüstungsteile oder sogar umfangreiches Expeditionsgut aufnehmen können. Der Ring selbst wird dadurch weder größer noch schwerer. Seine Größe sagt deshalb wenig über die Größe des gebundenen Speicherraumes aus. Ein Sarilith ist vielmehr Zugang, Schlüssel und Anker zugleich. Das erklärt auch, warum zwei äußerlich fast gleich aussehende Ringe völlig unterschiedliche Kapazitäten besitzen können.

Die neueren Erkenntnisse aus den Versunkenen Gewölben legen zudem nahe, dass der gebundene Raum möglicherweise nicht eigens für jeden Ring erschaffen wurde. Viele Sarilithen könnten vielmehr tragbare Zugänge zu Teilen eines sehr viel größeren elfischen Speichersystems sein. Siraeth Namar, die Gebundene Leere, erscheint dabei weniger als Schatzkammer denn als Bestandteil einer alten Ordnung aus Speichern, Schleusen, Zuordnungen und Verbindungen. Deshalb ist es irreführend, von einer „Tasche im Ring“ zu sprechen. Treffender wäre die Vorstellung, dass der Ring für einen Augenblick eine sehr schmale Tür zu einem Ort öffnet, der im gewöhnlichen Raum nicht dort liegt, wo sich der Ring befindet.

Solange Ring, Verbindung und Zuordnung intakt sind, bemerkt der Benutzer von dieser komplizierten Struktur kaum etwas. Bei Beschädigungen kann jedoch genau diese Zuordnung versagen. Dann öffnet sich der Sarilith möglicherweise nicht zu dem Raum, zu dem er eigentlich gehören sollte. Statt des erwarteten Gegenstandes können Staub, kalte Luft, Gerüche, Stimmen oder fremde Objekte austreten; ein solcher Vorfall wird in Febre als Sarilith-Husten bezeichnet. Im bekannten Vorfall am Ruinentor brachte ein hustender Ring sogar eine vertrocknete Elfenhand samt Metallfolie hervor und setzte zugleich kalten, gefährlichen Nebel frei.

Damit liegt die eigentliche Gefahr eines Sarilithen nicht nur in dem, was in ihm gespeichert wurde. Gefährlich ist die Frage, womit der Ring noch verbunden ist. Ein beschädigter Sarilith kann ein Gepäckstück verlieren – oder eine Verbindung öffnen, die seit Jahrhunderten besser geschlossen geblieben wäre.





Rang	Name	Volumen	Gewicht	Nutzung	Markt	Wert [G]	
						Kontor	Schwarzmarkt
I	Fingerhort	bis 1 Liter	bis 1 kg	Schlüssel, Edelsteine, Phiolen, Pergamente	100	60-80	120-160
II	Beutelhort	bis 10 Liter	bis 8 kg	Werkzeug, kleine Waffen, Schriftrollen, Münzbeutel	350	220-280	450-600
III	Truhenherr	bis 100 Liter	bis 50 kg	Rüstungsteile, Bücher, Beute, magische Geräte	1.200	800-1.000	1.500-2.200
IV	Kammerhort	bis 1 m³	bis 250 kg	Expeditionsgut, Statuetten, große Artefakte	4.000	2.800-3.400	5.000-7.500
V	Gewölbering	bis 10 m³	bis 1.000 kg	Großfunde, zerlegte Apparaturen, schwere Schätze	15.000	10.000-12.000	20.000+
VI	Sarilith der Leeren Halle	unbekannt; instabil	unbekannt	mythisch, extrem gefährlich	unbezahlbar	Beschlagnahmung / Sonderankauf	Kriegsgrund

F-12.2 Sarilith-Husten

Ein beschädigter Sarilith kann „husten“. Dann gibt er Staub, kalte Luft, Stimmen, Gerüche oder Dinge frei, die niemand wissentlich hineingelegt hat. Berühmt ist die Geschichte eines Beutelhortes, der statt einer Laterne eine abgetrennte, noch warme Elfenhand ausgab, die eine Metallfolie oder einen Plan umklammerte. In Febre reicht das Wort Sarilith-Husten, damit vernünftige Wachen Abstand gewinnen.

W20	Hustenfolge
1	Grauer Staub; alle Inschriften in 3 Schritt werden für Minuten sichtbar.
2	Kalte Luft mit Geruch nach Regen auf Stein.
3	Ein Gegenstand aus dem eigenen Speicher erscheint unbeschädigt, aber gealtert.
4	Eine fremde Münze fällt heraus; keine bekannte Prägung.
5	Eine Stimme wiederholt einen Namen.
6	Schwarzes Wasser tropft nach oben.
7	Ein kleiner Gegenstand verschwindet und kehrt 1W6 Minuten später zurück.
8	Der Ring gibt einen Gegenstand aus einer anderen Expedition frei.
9	Ein Schwarm toter Insekten.
10	Ein kurzer Blick in einen elfischen Raum.
11	Eine falsche Schwerkraftrichtung für einen Atemzug.
12	Ein versiegeltes Pergament mit unvollständiger Elfenschrift.
13	Ein Geruch, den ein Gruppenmitglied mit einer Erinnerung verbindet.

W20	Hustenfolge
14	Eine Hand, Maske oder Werkzeugrest - nicht zwingend belebt.
15	Der Ring wird für Stunden heiß und unbrauchbar.
16	Ein Gegenstand kommt doppelt zurück; eines der beiden Exemplare ist falsch.
17	Eine Gegenstelle antwortet: Tür, Schacht oder Wasserfläche zeigt einen anderen Ort.
18	Ein Befehlsnachhall spricht einen kurzen Satz.
19	Der Ring nimmt ungefragt etwas Leichtes in unmittelbarer Nähe auf.
20	Der Ring hustet nichts Sichtbares aus. Dafür fehlt später etwas, das nie in ihm lag.

F-12.3 Prüfung, Ankauf und Schmuggel

Das Rote Kontor zahlt weniger als der offene Markt und deutlich weniger als der Schwarzmarkt. Dafür liefert es Prüfung, Papiere und eine gewisse Wahrscheinlichkeit, dass der Käufer nicht versucht, die Expedition drei Nächte später umzubringen. Der Unterschied zwischen Marktwert und Kontorankauf ist der wirtschaftliche Sauerstoff des illegalen Handels.

Bei Rang IV und höher wird aus Handel schnell Politik. Ein Kammerhort kann eine ganze Expeditionslogistik verändern. Ein Gewölbering kann schwere Apparaturen aus Tsa'Saril transportierbar machen. Ein Rang-VI-Fund ist nicht mehr nur Ware. Er kann zum Grund für Beschlagnahmung, diplomatischen Streit oder Krieg werden.



F-13 Expeditionen von Febre aus

F-13.1 Vorbereitung

Gute Expeditionen beginnen in Febre und nicht am ersten Ruineneingang. Eine Gruppe braucht Ziel, Rückkehrzeit, Beutevertrag, Karten, Licht, Wasser, Nahrung, Seile, Erste Hilfe, Behälter für Funde und eine Vereinbarung darüber, was bei Toten, Vermissten oder unteilbaren Artefakten geschieht. Der letzte Punkt klingt geschmacklos, bis er zum ersten Mal nicht vorher geregelt wurde.

Ebenso wichtig ist, dass jemand außerhalb der Gruppe weiß, wohin die Expedition ungefähr wollte und wann mit ihrer Rückkehr zu rechnen ist. Am Ruinentor können Gruppe, Ziel und geplante Rückkehr hinterlegt werden; zusätzlich bietet sich das Haus der Stillen Karten als Stelle für eine Route oder eine Rückkehrmeldung an.

Auch eine gute Karte ist kein Versprechen. In Tsa'Saril können Treppen eingestürzt, Durchgänge verschüttet oder alte Wege durch Wasser, Pflanzenwuchs oder magische Veränderungen unbrauchbar geworden sein. Entscheidend ist daher nicht nur, eine Karte zu besitzen, sondern zu wissen, wie alt sie ist, wer sie angefertigt hat und ob ihr Ersteller selbst zurückgekehrt ist.

Erfahrene Gruppen planen außerdem den Rückweg genauso sorgfältig wie den Hinweg. Sie legen fest, wann umgekehrt wird, welche Vorräte dafür unangetastet bleiben und ab welchem Zeitpunkt Neugier kein ausreichender Grund mehr für eine weitere Tür ist. Wer erst in den Ruinen darüber diskutiert, ob noch Wasser für zwei zusätzliche Tage vorhanden ist, hat die wichtigste Entscheidung bereits zu spät getroffen.

Schließlich gehört auch die Rückkehr nach Febre zur Expedition. Ein unbekannter Fund, ungewöhnliche Sporen, eine magische Veränderung oder ein Artefakt, das sich nicht eindeutig kontrollieren lässt, kann am Ruinentor zu Quarantäne und Prüfung führen. Eine Expedition ist deshalb nicht beendet, wenn die Gruppe Tsa'Saril lebend verlassen hat. Sie ist beendet, wenn sie wieder in Febre ist – und Febre sie wieder hineinlässt.

Schritt	Frage der Spielleitung	Folge bei Versäumnis
1. Ziel	Was sucht die Gruppe wirklich?	Jede interessante Tür wird zum neuen Auftrag.
2. Vertrag	Wer finanziert, wer besitzt, wer verwahrt?	Streit nach dem ersten wertvollen Fund.
3. Karte	Wie alt und aus welcher Quelle?	Veraltete Treppe oder absichtliche Fälschung.
4. Führer	Wen kennt er und wer kennt ihn?	Führer verschwindet oder führt zum falschen Käufer.
5. Rückkehr	Wer schlägt Alarm und wann?	Niemand weiß, ob die Gruppe vermisst wird.
6. Quarantäne	Was darf nach Febre hinein?	Tor wird zum zweiten Abenteuer.
7. Bericht	Wer schreibt Veränderungen auf?	Der nächste Weg ist wieder genauso gefährlich.

F-13.2 Verträge und Beuteanteile

Nemeias Münzhof ist der natürliche Ort für Expeditionsverträge. Übliche Fragen: Wird Fundlohn nach Wert oder Stückzahl geteilt? Zählen persönliche Ausrüstungsfunde zur Beute? Was geschieht mit einem Gegenstand, der nur von einer Person sicher getragen werden kann? Erbt die Familie eines Toten dessen Anteil? Was passiert mit dem Anteil eines Vermissten, der nach drei Monaten zurückkehrt?

Febrer Vertragsregel

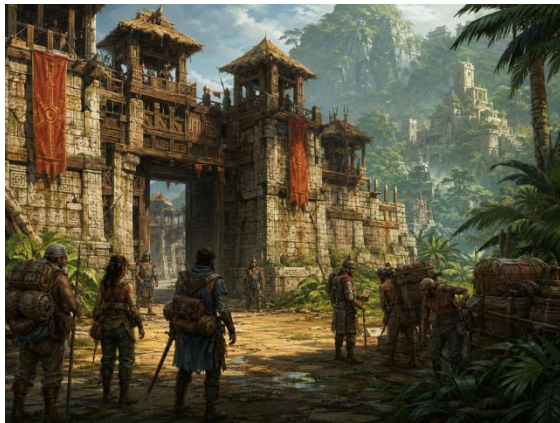
Je gefährlicher das Artefakt, desto weniger sollte im Vertrag nur von „Besitz“ die Rede sein. Verwahrung, Prüfung, Trägerschaft, Transportrecht und Verkaufsrecht können getrennt werden. Genau diese sprachliche Genauigkeit ist in einer Stadt sinnvoll, deren alte Magie Besitzbegriffe gelegentlich wörtlich nimmt.



F-13.3 Ausrüstung, die wirklich hilft

- Zwei voneinander unabhängige Lichtquellen.
- Mehr Seil, als vernünftig wirkt; Jorun würde trotzdem sagen: mehr.
- Kreide oder andere Markierung, die nicht mit alten Inschriften verwechselt wird.
- Wasserdichte Hüllen für Karten und Verträge.
- Tücher/Masken gegen Sporen und Ruinenstaub.
- Kleine Keile, Haken und Handwerkzeug.
- Mindestens ein leerer Behälter für einen Fund, den niemand berühren sollte.
- Ersatzkleidung vor allem für den Rückweg durch das Badehaus.
- Eine Rückkehrmeldung oder hinterlegte Route im Haus der Stillen Karten.

F-13.4 Das Ruinentor als Verfahren



Vor dem Aufbruch notiert die Wache Gruppe, ungefähres Ziel und geplante Rückkehr. Bei der Rückkehr zählt sie nicht nur Köpfe. Sie betrachtet

Verhalten, Wunden, Beute und Abweichungen. Wer plötzlich eine Sprache spricht, die er vorher nicht kannte, wer seinen Namen vermeidet oder wer eine Kiste hat, die von innen klopft, erhält keine höfliche Abfertigung.

Spielleiter können das Tor als dramaturgischen Rahmen verwenden: Jede Expedition beginnt mit einer Erklärung und endet mit einer Prüfung. Dadurch werden Folgen sichtbar. Selbst eine erfolgreiche Ruinenfahrt ist erst abgeschlossen, wenn die Gruppe wieder wirklich in Febré ist.

F-13.5 Expeditionsuhr

Für längere Ruinensitzungen eignet sich eine einfache Uhr mit sechs Feldern. Jede schwere Verzögerung, laute Kampfhandlung, misslungene Orientierung, große Magiewirkung oder unvorsichtige Öffnung füllt ein Feld. Bei 2/6 verändert sich die Umgebung. Bei 4/6 reagiert ein Bewohner oder Nachhall. Bei 6/6 entsteht eine ernste Komplikation: Einsturz, Jagd, Fehlverbindung, Flut oder Wächter. Danach wird die Uhr geleert, aber die Welt ist nicht wieder wie zuvor.

F-14 Gefahren, Kreaturen und Nachhalle

F-14.1 Gefahr ist nicht gleich Gegner

Tsa'Saril ist am stärksten, wenn nicht jedes Problem eine Lebensenergieanzeige besitzt. Eine verklemmte Schleuse, ein Name, den eine Tür verlangt, ein Geist, der nur den letzten Satz kennt, ein Wasserlauf, der bergauf fließt, und eine Sippe, die einen Ausgang nicht öffnen darf, können eine erfahrene Gruppe härter fordern als ein weiteres Monster.

Gefahr	Art	Kennzeichen	Lösung jenseits reinen Schadens
Wachleichenam	Gebundener Untoter	führt letzten Wachbefehl weiter; alte Lamellenrüstung; Speer/Hellebarde	Befehl verstehen, Gelenke/Bindung brechen, Torfunktion erfüllen oder umgehen
Befehlsnachhall	magischer Nachhall	wiederholt Handlung/Satz; hört nur innerhalb seiner Funktion	Bedingung, Objekt oder Bezugspunkt ändern
Glasjaguar	mutiertes Tier	durchscheinende Haut, schnell, gutes Tarnspiel in Ruinenlicht	Geräusch, Geruch, Enge; keine komplizierte Motivation
Astrale Würgeschlange	mutiertes Tier	blind, erkennt Wärme/Astralaktivität	Kälte, Ablenkung, Magie vermeiden
Wärmeranke	mutierte Pflanze	reagiert auf Körperwärme und hält fest	Distanz, kalte Werkzeuge, Umgebung nutzen
Verlorener Sippenpäher	Fühlender	kennt Gelände, will Eindringlinge prüfen	Sprache, Tausch, Rückzug, gemeinsame Gefahr
Roter Hardliner	Fühlender	beansprucht Fund mit Amtssprache und Siegel	Zeugen, Papiere, Veyra/Jurezza/Nemeia gegeneinander ausspielen
Nachtfalke	Fühlender	beobachtet, droht, kennt Hinterwege	Gegenleistung, Beweis, Ruf, Comreda-Fraktionsstreit
Torhauptmann	gebundener Elite-Nachhall	Maske + Sarilithenrest + letzter Befehl	Körper schwächen, Maske brechen, Fehlziel bezeugen



F-14.2 Eisen und alte Elfengegner

In einem späteren Ruinenereignis erwies sich gewöhnliches Eisen gegen bestimmte Tsaril-Wachleichenname als deutlich weniger wirksam. Das sollte nicht als allgemeine Eigenschaft aller Elfen-untoten gelten. Für die Spielleitung ist es eine gute besondere Variante: Grün angelaufene Wächterrüstungen können Schaden gewöhnlichen Eisens teilweise mindern, während Gelenke, Wucht, geweihte Waffen oder passende Materialien normal wirken. So entsteht eine taktische Erkenntnis statt bloß höherer Rüstung.

F-14.3 Geister als Personen und Geister als Aufzeichnungen

Die Aschene Loge empfiehlt drei Fragen: Reagiert die Erscheinung auf neue Informationen? Kann sie eine Entscheidung ändern? Besitzt sie Erinnerung außerhalb der wiederholten Szene? Drei Ja sprechen für eine Person. Drei Nein für einen Nachhall. Mischformen sind in Tsaril normal und unangenehm.

F-14.4 Krankheiten, Sporen und Dschungelgefahren

Febre besitzt Heiler, aber keine Immunität gegen Dschungel und Ruinen. Fieber, infizierte Wunden,

Parasiten und Pilzbefall sind gute Konsequenzen, wenn eine Gruppe jede Begegnung nur übersteht und danach sofort zur nächsten Tür geht. Sariya und Grüne Kammer geben der Spielleitung eine faire Möglichkeit, solche Folgen behandelbar zu machen, ohne sie zu ignorieren.

F-15 Die Straße nach Ostia und das Umland

F-15.1 Kein durchgehender Flussweg

Der Atrair ist die wichtigste Verkehrsader Febres, aber keine durchgehende Schiffsstraße bis Ostia. Stromschnellen, flache Abschnitte, verzweigte Seitenarme und schwer passierbare Strecken verhindern eine einfache Fahrt bis zum Meer. Ostia liegt zudem westlich des Deltas. Wer von Febre nach Ostia will, nimmt in der Regel die Landstraße.

Die Straße führt durch das Westtor zunächst zwischen äußeren Ruinen Tsarils hindurch, dann nach Süden und später nach Südwesten. Mit Wagen dauert die Reise ungefähr zehn bis vierzehn Tage, abhängig von Wetter, Straßenzustand, Zugtieren und Zwischenfällen. Gepflasterte Stücke wechseln mit Lehmwegen, Knüppeldämmen und tiefen Spurrillen.

F-15.2 Bekannte Stationen

Reisetag	Ort	Beschreibung
1	Fontembas	Kleines Dorf in einer Dschungelrodung, etwa vierzig Häuser. Gasthof Zum fröhlichen Getränk; Wirt Jhoacino Ularis.
2	Miavccio	Dorf mit Klosteranlage und Gasthof Alpanubräu. Nonne und Wirtin Orbelha Sconarra.
weitere	Straßenstationen und Dörfer	Der kanonische Weg bietet regelmäßig Unterkunft; konkrete Namen können je nach Abenteuer gesetzt werden.
letzte Etappe	Ostia	Südküste Selocs, Sitz des Covendo Mageo Cevereges Lidrales; nicht unmittelbar am Atrair.

Kanonhinweis

Ältere Reiseunterlagen verwenden überholte Ortsnamen. Für den aktuellen Febre-Kanon sind ausschließlich Febre und Ostia maßgeblich; ältere Bezeichnungen werden hier nicht übernommen.

F-15.3 Straßenabenteuer

Die Dschungelstraße ist berechenbarer als ein freier Marsch, nicht sicher. Ein Unwetter kann Knüppeldämme unterspülen, Bäume auf die Hauptspur werfen und Ausweichrouten in Fallen verwandeln. Gerade intelligente Gegner nutzen Wetter, weil ein präparierter Unfall glaubwürdiger ist als ein offener Angriff.

- Verstopfter Durchlass lässt Wasser den Straßenkörper unterspülen.

- Angesägte Stämme eines Knüppeldamms brechen erst unter schwerem Gepäckwagen.
- Reisig tarnt eine weiche Ausweichspur.
- Ein angeschnittener Baum fällt bei Sturm genau dann, wenn die Kolonne ausweichen muss.
- Ein scheinbar hilfreicher Fremder warnt vor der richtigen Gefahr - weil er selbst nicht darin sterben will.

F-16 Chronik und wählbare Kampagnenzeitstände

Spoilerwarnung

Die Zeitstände B bis D greifen Ereignisse der Febre-Romane und späterer Ausarbeitungen auf. Wer diese Geschichten als Spieler erleben möchte, sollte nur Zeitstand A lesen.



F-16.1 Zeitstand A - Klassisches Febre

Der Comte führt die Comreda im Verborgenen. Veyra leitet das Rote Kontor. Jurezza bekämpft den Untergrund, ohne dessen Zentrum greifen zu können. Tsa'Saril ist reich, gefährlich und in seinen tiefen Funktionen kaum verstanden. Dieser Zeitstand eignet sich am besten für eine offene neue Kampagne. Alle wichtigen Fraktionen sind vollständig verfügbar, und die großen Geheimnisse liegen noch unberührt.

F-16.2 Zeitstand B - Der Comte ist in Ostia

Jurezza hat in einer geheimen Aktion den Mann festgenommen, den er für den echten Comte hält, und mit Hilfe der Gefährten nach Ostia bringen lassen. Febre weiß davon nur bruchstückhaft. Die Comreda verliert ihren Kopf. Ein falscher Comte benutzt Name, Maske und vorbereitete Wege. Stadtwache und Rotes Kontor misstrauen einander. Dieser Zeitstand ist ideal für Intrige, Spionage, falsche Boten und die erste Entdeckung der Dritten Schleuse.

F-16.3 Zeitstand C - Nach dem Leeren Ring

Der falsche Comte ist entlarvt und als Mann ohne Maske in Gewahrsam. Die Stadt ist nicht gereinigt, nur wacher. Die Comreda ist älter als seine Person und zerfällt in konkurrierende Hände. Die große Flut hat Schäden hinterlassen, zugleich wurde die alte Kehle unter Atrilos Tempel verstanden. Der Leere Ring und Siraleth Namar haben gezeigt, dass Besitz, Namen und Wege in Tsa'Saril technisch wirksame Kategorien sind.

In diesem Zeitstand kann Veyra für Berichte zeitweise nach Ostia reisen; gefährliche Schlüssel und zentrale Artefakte bleiben in Febre unter gemeinsamer Sicherung. Das ist eine gute Gelegenheit, das Rote Kontor ohne seine gewohnte Leiterin unter Druck zu setzen.

F-16.4 Zeitstand D - Haus der bewahrten Namen und Schwellenfehler

Später existiert der junge Telpet-Tempel Haus der bewahrten Namen. Boten, Namen, Wegzeichen und Ortszeugnisse werden systematisch gesammelt. Tavi, Nela, Nio, Tessara und Orlan entwickeln aus praktischer Not ein lokales Netz gegen falsche Zuordnungen. Türen, Rinnen und Wege können gelegentlich auf falsche Gegenstellen antworten. Der Wachhof der Letzten Treppe und der Torhauptmann werden als konkrete Gefahr relevant.

Dieser Zeitstand verändert den Ton von Febre: Die Stadt beginnt, auf ihre eigene Weise Fehlerkorrektur zu betreiben. Nicht durch eine allwissende Institution, sondern durch doppelte Nachrichten, Karten, Zeugen, Namen, Rückwege und die Weigerung, eine Person als einzigen Anker zu benutzen. Für

fortgeschrittene Kampagnen ist das ein starkes Thema über Gemeinschaft statt Besitz.

F-16.5 Was zwischen den Zeitständen bestehen bleibt

- Febre bleibt laut, widersprüchlich und wirtschaftlich von Ruinen abhängig.
- Jurezza bleibt Stadtwache, nicht allmächtiger Herrscher.
- Der Covendo bleibt übergeordnete Autorität.
- Die fünf etablierten Kulte bleiben eigenständig.
- Tsa'Saril wird durch eine einzelne Expedition nicht „gelöst“.
- Die Comreda kann Köpfe verlieren, ohne zu verschwinden.
- Sarilithen bleiben selten, begehrt und gefährlich.

F-17 Abenteuerfertige Szenarien und Kampagnenbögen

F-17.1 Einstiegsabenteuer: Der hustende Ring

Ausgangslage: Am Ruinentor beginnt ein frisch geborgener Beutelhort zu husten. Grauer Nebel tritt aus, eine vertrocknete Elfenhand fällt auf das Pflaster und hält eine Metallfolie. Das Rote Kontor beansprucht den Fund, die Stadtwache sperrt den Platz und ein junger Schatzsucher behauptet, der Ring gehöre seiner Gruppe. In derselben Minute versucht ein Fremder, die Metallfolie zu stehlen.

Szenenfolge

1. Torplatz sichern: Nebel, Panik und Pferde; niemand weiß, ob der Ring noch einatmet oder ausatmet.
2. Rechte klären: Kontor, Stadtwache und Expedition besitzen unterschiedliche Ansprüche.
3. Die Hand schreibt: eine kurze Warnung, die auf einen Kellerweg oder eine Person verweist.
4. Ermittlungen führen zum Dritten Schlüssel, Haus der Stillen Karten und Nachtmarkt.
5. Kleine Ruinenexpedition zu einer Kammer, die auf den Ring antwortet.
6. Entscheidung: Ring verkaufen, sichern, zurückbringen oder als Schlüssel verwenden.

Ziel des Abenteuers

Die Gruppe soll in einer Sitzung alle großen Säulen Febres kennenlernen: Tor, Kontor, Markt/Untergrund, Karten und eine erste Ruinenkammer. Der Ring muss am Ende nicht behalten werden. Febre selbst ist die Belohnung: Kontakte, Ruf und eine offene Spur.

F-17.2 Die Karte auf der Haut

Ein einziger Überlebender einer Expedition wird am Atrair gefunden. Auf seinem Rücken befindet sich eine Karte, die vorher nicht dort war. Er erinnert sich nur an zwei Sätze: 'Nicht die Tür' und 'Sie sammeln Febre'. Das Haus der Stillen Karten er-



kennt, dass Linien auf der Haut zu bekannten Gasen passen - und in den Ruinen weiterlaufen.

- Auftraggeber: Tessara Quill oder Ilvarons Tempel.
- Gegenspieler: keine eindeutigen; Verlorene Sippe sammelt tatsächlich Stadtpläne, aber aus defensivem Grund.
- Wendung: Die Karte ist kein Weg hinein, sondern ein Plan, welche Febrer Wasserwege bei einer alten Öffnung betroffen wären.
- Finale: Mit Sippe verhandeln oder deren Warnung ignorieren und eine Schleuse riskieren.

F-17.3 Krieg der Nachtfalken

Zeitstand B oder C. Drei Gruppen verlangen Schutzgeld am Schuppenmarkt. Eine benutzt echte Comreda-Zeichen, eine Fälschungen, die dritte behauptet, sie wolle nur verhindern, dass die anderen zwei töten. Jurezza kann nicht alle festnehmen, ohne einen Aufstand zu riskieren. Mar Vesk bietet eine Karte mit vier Treffpunkten an - kostenlos.

- Akt 1: Einschüchterung und Schutzgeld ohne offenen Kampf.
- Akt 2: Nachtmarkt, falsche Federn, verschwundene Kasse.
- Akt 3: Verhandlung am Münzhof oder Hinterhalt an einem alten Schmuggelweg.
- Akt 4: Erkenntnis, dass die „richtige“ Comreda keine moralisch saubere Seite ist.
- Folge: Eine Fraktion gewinnt, zerfällt oder wird zu einem vorläufigen Informantennetz der Gruppe.

F-17.4 Die Dritte Schleuse

Ein Kampagnenbogen für erfahrene Gruppen. Auslöser können hustende Sarilithen, schwarze Wasserläufe unter Febre oder eine Totenhand mit Schrift sein. Die Gruppe muss zunächst verstehen, dass das Rote Kontor nicht nur Opfer der Störung ist. Frühere rote Eingriffe haben die Schleuse als Besitzwerk missverstanden.

1. Schuldwächter: Jeder Charakter muss eine wahre wirkende Bindung anerkennen.
2. Dritte Schleuse: drei Ringe in falschem Takt; mechanische und magische Zusammenarbeit.
3. Seranna Vel: die Geschichte des Kontors wird persönlich.
4. Sternenabstieg: Erschöpfung und Raumverlust.
5. Galerie der Unabgelegten Namen: Name, Anspruch oder Möglichkeit lösen.
6. Brücke der Besitzlosen: verlockende ideale Gegenstände ablehnen oder sauber einordnen.
7. Siraleth Namar: Kern als Werkstatt des Untragbaren; nicht plündern, sondern Druck und Funktion stabilisieren.

8. Drei Anker in Febre: parallele Gruppen oder Boten müssen Hof, Kontor und Dritten Schlüssel sichern.

F-17.5 Der Schrein der Jägerin

Ein verletzter Schmuggler stirbt nicht, obwohl sein Gesicht bei der Behandlung kurz „falsch“ wirkt. Ilvarons Tempel findet an seiner Kleidung ein Zeichen, das Eruan Sileth nicht elfisch lesen kann. Eine Spur führt durch einen trockenen Wartungsgang zu einem kleinen, sauber gehaltenen Schrein Yektoras.

Fragen statt Antworten

- Ist der Tote ein Yektozi, ein Kontakt oder nur Träger eines Zeichens?
- Dient der Schrein der Comreda, einer Yektozi-Spionin oder einem Abtrünnigen?
- Warum liegt dort eine Liste mit elfischen Namen?
- Ist die Liste eine Tötungsliste, Ahnenliste oder Warnung vor einer alten Ruinenfunktion?
- Was geschieht, wenn Jurezza oder Eruan von der Entdeckung erfahren?

Wichtig

Der Schrein soll die Yektozi-Frage öffnen, nicht automatisch beantworten. Die stärkste Enthüllung ist nicht „die Comreda sind Yektozi“, sondern „jemand in Febre besitzt einen Zugang zu einer Kultur, die offiziell nicht existiert“.

F-17.6 Die falsche Tür am Schuppenmarkt

Zeitstand D oder als einmaliger Ruinenunfall. Eine Seitentür der Südreihe zeigt abwechselnd Fischlager und schwarzen Wachhof. Auf der anderen Seite liegt eine halbe Maske. Ein Alarmnachhall beginnt, TsarSaril in den Markt zu ziehen. Zuerst kommen einzelne Wachleichenname, dann der Torhauptmann der Letzten Treppe.

1. Tavi/Nela oder andere lokale Zeugen beschreiben den wirklichen Ort konkret.
2. Jorun, Daroq und Marktleute halten die erste Welle auf.
3. Orlan oder eine andere Transportkundige erkennt die Gegenstellenbindung.
4. Der Torhauptmann muss geschwächt, seine Maske gebrochen und sein Auftrag an den richtigen Wachhof zurückgegeben werden.
5. Die Stadt beteiligt sich mit Ortszeugnissen: Dritter Schlüssel, Blaue Mücke, Kontor, Münzhof, Brücke der hundert Augen.
6. Finalsatz: Der Markt wird nicht magisch gereinigt. Er riecht wieder nach Fisch. Das ist der Sieg.



F-17.7 Zwölf kurze Aufhänger

Titel	Aufhänger
Der leere Sarilith	Ein Ring nimmt nichts auf - aber bei jedem Versuch verschwindet eine Erinnerung an einen Gegenstand.
Die fehlende Statue	Am Hof fehlt eine Statue. Drei Zeugen schwören, sie sei in verschiedene Richtungen gegangen.
Roter Sperrvermerk	Ein Kontorist hat einen Fund gesperrt, der nie im Kontor ankam.
Der letzte Knoten	Jorun erkennt an einem Seil einen Knoten, den nur ein vor Jahren verschwundener Schüler band.
Fisch mit Metallherz	Auf dem Schuppenmarkt wird ein Fisch verkauft, in dessen Bauch ein elfischer Ring steckt.
Traum Nr. 19	Ilvarons Tempel erhält zum neunzehnten Mal denselben Traumbericht - diesmal von einer Person, die nicht schlafen kann.
Der falsche Erbe	Nemeia soll den Anteil eines totegeglaubten Ruinengängers auszahlen, als er selbst erscheint.
Die schweigende Barke	Ein Boot treibt vom Atrair herein. Mannschaft, Fracht und Blut fehlen; alle Taue sind perfekt belegt.
Sariyas fremde Blüte	Eine Heilpflanze blüht nur, wenn eine bestimmte Ruinenkarte in ihrer Nähe liegt.
Die zweite Stimme	Ein Nachhall beginnt, auf Fragen zu antworten - oder jemand antwortet durch ihn.
Schwarze Feder	Eine Comreda-Feder liegt im Tamaruk-Tempel. Niemand weiß, ob Drohung, Bitte oder Beweis.
Der offene Gewölbering	Ein Rang-V-Ring wird angeboten. Der Verkäufer verlangt kein Gold, sondern einen Namen, der aus einem Register gestrichen wird.

F-18 Zufallstabellen für Stadt und Ruinen

F-18.1 W20 Begegnungen in Febre

W20	Begegnung
1	Zwei Träger streiten, wem eine Kiste gehört. Die Kiste sagt nichts, klopft aber.
2	Eine Tamaruk-Wache schließt eine Gasse, weil dort „eine Schwelle falsch klingt“.
3	Mara wirft einen Fisch nach einem Dieb und trifft einen roten Schreiber.
4	Ein Kind verkauft erstaunlich genaue Karten für einen Kupferpreis - nur keine vom eigenen Viertel.
5	Ein verwundeter Ruinengänger will unbedingt ins Badehaus, aber die Grüne Kammer hält ihn auf.
6	Mutter Splitter fragt einen Helden: „Warum sucht ihr eigentlich nach der Tür und nicht nach dem, der sie geschlossen hat?“
7	Ein Sarilith-Prüfer läuft sehr schnell vom Kontor weg. Niemand folgt ihm. Das ist beunruhigend.
8	Zwei Nemeia-Mönche prüfen Marktgewichte. Ein Händler flieht, obwohl seine Gewichte korrekt sind.
9	Eine Statue aus dem Hof steht mitten in einer Seitengasse. Angeblich schon immer.
10	Raskor Bel sucht fünf Freiwillige, die eine unmarkierte Barke ans Tau nehmen.
11	Ein Straßenhund sitzt vor einer Tür und weigert sich wegzugehen. Dahinter ist nichts. Angeblich.
12	Jorun bietet kostenlos ein neues Seil an, wenn die Gruppe ihm das alte sofort überlässt.
13	Ein Xolteca-Fluch wird fälschlich als Personennamen übersetzt und landet auf einer offiziellen Liste.
14	Ein Ilvaron-Diener fragt nach jemandem, der einen Raum geträumt hat, in dem es nach Fisch und Asche riecht.
15	Eine rote Laterne des Nachtmarkts brennt am hellen Mittag.
16	Ein Händler bietet eine „echte“ Tsa'Saril-Türangel an. Sie ist echt. Die Tür fehlt.
17	Eine Patrouille führt einen Mann ab, der auf drei Fragen drei unterschiedliche Stimmen benutzt.
18	Der Atrair sinkt innerhalb einer Minute einen Fingerbreit und steigt dann wieder.
19	Tavi oder ein anderer Bote rennt vorbei, kehrt zurück und fragt: „Welcher Weg war eben hier?“
20	Für einen Atemzug schweigt Febre vollständig. Dann fällt irgendwo ein Topf um und alles geht weiter.



F-18.2 W20 Gerüchte

W20	Gerücht	SL-Wahrheitsgrad
1	Der Sarilith der Leeren Halle wählt seinen Träger.	unbewiesen
2	Jurezza besucht Tamaruk, weil unter dem Altar etwas eingesperrt ist.	falsch/verkürzt
3	Unter dem Badehaus fließt ein elfischer Wasserweg tiefer als jede Stadtkarte.	wahrscheinlich
4	Tessara ist nicht blind; sie sieht nur alte Wege.	falsch
5	Mutter Splitter kennt den wahren Namen Tsa'Sarils.	unbekannt
6	Orlan hat bewiesen, dass alle Sarilithen am selben Ort hängen.	übertrieben
7	Eine Statue vom Hof ist fortgelaufen.	vielleicht
8	Verlorene Sippen sammeln Karten Febres.	wahr in mindestens einem Fall
9	Der Comte wurde auf dem Weg nach Ostia gegen einen Doppelgänger getauscht.	unbewiesen
10	Eine schwarze Falkenfeder bedeutet, das Haus gehöre der Comreda bis zum nächsten Mond.	regionaler Untergrundcode / uneinheitlich
11	Der Comte ließ sich absichtlich fangen.	möglich
12	Yektozi sitzen in den tiefsten Zellen der Comreda.	Gerücht mit gefährlichem Wahrheitskern
13	Atrailos Tempel kann die Stadt trockenlegen.	falsch und gefährlich
14	Die große Waage am Münzhoof wiegt Schuld.	metaphorisch - meistens
15	Das Rote Kontor besitzt drei lebende Elfenhände.	falsch gezählt oder veraltet
16	Im Dritten Schlüssel gibt es eine Kellertür, die nur bei Regen aufgeht.	teilweise wahr
17	Ilvaron hat eine Karte mit absichtlich leerem Zentrum.	wahr
18	Sariya zahlt für lebende Mutationen besser als das Kontor.	manchmal, aber nicht als Trophäe
19	Nummer 19 auf der Stadtkarte ist ein Yektozi-Tempel.	falsch als öffentliche Erklärung
20	Febre ist auf einer einzigen alten Speicheranlage gebaut.	zu einfach - und deshalb gefährlich

F-18.3 W20 Ruinenkomplikationen

W20	Komplikation
1	Eine markierte Tür ist offen, obwohl die Markierung unbeschädigt ist.
2	Die Karte stimmt, aber der Maßstab ändert sich.
3	Ein Nachhall wiederholt die letzte Bewegung eines Helden.
4	Eine Treppe besitzt eine Stufe mehr als beim Hinweg.
5	Schwarzes Wasser erscheint in einer trockenen Rinne.
6	Ein Tier folgt der Gruppe, greift aber nicht an.
7	Eine Verlorene Sippe hat den Raum bereits geplündert - oder bewohnt.
8	Ein Sarilith reagiert auf einen Gegenstand außerhalb der Gruppe.
9	Ein rotes Kontorsiegel ist älter als das Kontor.
10	Eine Inschrift nennt eine moderne Febrer Ortsbezeichnung.
11	Der Rückweg ist nicht blockiert, führt aber an einen anderen Ort.
12	Ein Lichtpunkt folgt nur dem Charakter, der zuletzt gelogen hat.
13	Die Gruppe hört Marktrufe aus Febre.
14	Ein totes Wesen trägt frische Schlammspuren.
15	Ein Raum ist warm, obwohl alle angrenzenden Räume kalt sind.
16	Eine Maske liegt dort, wo beim Hinweg keine lag.
17	Ein Mechanismus verlangt Gewicht statt Schlüssel.
18	Ein alter Befehl erkennt den Rang eines Helden falsch.
19	Eine Pflanze wächst innerhalb von Minuten um eine Metallkante.
20	Nichts geschieht. Das ist nach den letzten drei Räumen das Verdächtigste.



F-18.4 W12 Funde, die keine einfachen Schätze sind

W12	Fund
1	Eine Metallfolie, auf der Schrift nur unter Atemkälte erscheint.
2	Ein halber Ring ohne Innenraum.
3	Ein Schlüssel, der in kein Schloss passt, aber neben Türen warm wird.
4	Eine Kinderspielfigur mit eingeritztem Wachbefehl.
5	Ein weißer Haken aus unbekanntem Material.
6	Ein Glasröhrchen mit Wasser, das niemals waagerecht steht.
7	Eine Maske ohne Augenöffnungen, innen frisch feucht.
8	Ein Gewichtsstein mit Nemeia-ähnlichem Symbol - Jahrhunderte älter.
9	Ein Bündel Elfenschnur, das Knoten selbst löst.
10	Ein Stück Lamellenrüstung mit grünem Licht in den Rissen.
11	Ein leeres Namensplättchen, das beim Berühren schwerer wird.
12	Ein völlig gewöhnlicher Holzlöffel in einer Hochsicherheitsnische.

F-18.5 W12 Reaktionen der Stadt auf einen großen Fund

W12	Reaktion
1	Rotes Kontor bietet sofort Ankauf und Prüfung.
2	Stadtwache beschlagnahmt vorläufig wegen Gefahr.
3	Nemeia verlangt Klärung des Vertrags vor jedem Verkauf.
4	Nachtmarkt bietet das Doppelte - zu schnell.
5	Tessara möchte nur wissen, wo genau er lag.
6	Salmira fragt, was in seiner Nähe lebte.
7	Orlan fragt nach jeder Tür auf dem Rückweg.
8	Edras fragt, ob jemand Stimmen hörte.
9	Ilvaron rät, den Fund für einen Tag nicht zu benennen.
10	Ein unbekannter Käufer kennt Details, die niemand veröffentlicht hat.
11	Niemand interessiert sich. Das macht die Gruppe nervös.
12	Der Fund reagiert selbst auf Febre, bevor Febre auf ihn reagiert.

F-19 Handouts, Schnellreferenz und Quellenbasis

F-19.1 Handout: Erklärung am Ruinentor

Einlass- und Rückkehrerklärung

Name / verwendeter Name: _____

Herkunft: _____

Zweck des Einlasses / der Expedition: _____

Geplanter Rückkehrtermin: _____

Mitgeführte Magica: _____

Gebundene Wesen / lebende Proben: _____

Ruinenstücke / unregistrierte Artefakte: _____

Tote, Halbtote oder nach dem Tod sprechende Gegenstände/Wesen: _____

Besondere Warnzeichen bei der Rückkehr: _____

Unterschrift / Zeichen / Zeuge: _____



F-19.2 Handout: einfacher Expeditionsvertrag

Mindestpunkte eines Febrer Expeditionsvertrags

1. Auftraggeber und Teilnehmer.
2. Zielgebiet und Auftrag.
3. Finanzierung und Ersatz gewöhnlicher Ausrüstung.
4. Teilung verkäuflicher Funde.
5. Verwahrung gefährlicher oder unteilbarer Funde.
6. Anteil Toter und Vermisster.
7. Entscheidung über lebende Proben.
8. Pflicht zur Meldung an Stadtwache / Kontor, soweit vorgeschrieben.
9. Rückkehrtermin und Alarmierung.
10. Zeugen und anerkannte Schlichtungsstelle.

F-19.3 Schnellreferenz: Wer hilft wobei?

<i>Problem</i>	<i>Erste Anlaufstelle</i>	<i>Zweite Anlaufstelle</i>
Verletzung / Krankheit	Sariya-Tempel	Grüne Kammer
Gift / mutierte Pflanze	Grüne Kammer	Sariya
Sarilith / unbekanntes Artefakt	Rotes Kontor	Blaue Schleuse
Transportmagie / Gegenstelle	Blaue Schleuse	Rotes Kontor
Geist / Nachhall	Aschene Loge	Ilvaron
Vertrag / Beuteanteil	Münzhof Nemeias	Stadtschreiberei
Verschwundene Expedition	Haus der Stillen Karten	Stadtwache / Ruinentor
Schmuggel / Schutzgeld	Stadtwache	Nachtmarkt nur auf eigenes Risiko
Traum / verborgener Raum	Ilvaron	Haus der Stillen Karten
Fluss / Hochwasser	Atrailo-Tempel	Hafenmeisterei
Schwelle / gefährlicher Zugang	Tamaruk	Stadtwache
Später: Vermisstenname / Botennetz	Haus der bewahrten Namen	Malca / Stadtwache

F-19.4 Schnellreferenz: erste Sitzung

1. Gruppe erreicht das Ruinentor oder den Flusshafen.
2. Eine kleine ungewöhnliche Krise zeigt, dass Febre an Magie gewöhnt ist, aber nicht allmächtig.
3. Malca oder ein anderer Kontakt bietet einen sicheren Ort.
4. Ein Auftrag führt zu mindestens zwei konkurrierenden Institutionen.
5. Ein Gerücht weist nach Tsa'Saril.
6. Die erste Expedition bleibt kurz und endet mit einer neuen Frage statt dem großen Geheimnis.
7. Bei der Rückkehr reagiert Febre auf den Fund: Käufer, Wache, Kult oder Untergrund.

F-19.5 Namensregister der wichtigsten Febre-Begriffe

<i>Begriff</i>	<i>Kurzdefinition</i>
Atemstein/Kehle	alte Wasserfunktion unter Atrailos Tempel
Brücke der Besitzlosen	tiefer Verschluss gegen Besitzansprüche
Comreda/Nachtfalken	größtes Untergrundnetz Febres
Covendo Mageo Cevereges Lidrales	übergeordnete magische und staatliche Institution in Ostia
Dritte Schleuse	Ausgleichsanlage zwischen Siraeth Namar und oberen Systemen
Gegenstelle	gebundene zweite Funktion einer Verbindung
Gebundene Leere / Siraeth Namar	tiefer Speicher-/Ausgleichskern Tsa'Sarils
Haus der Stillen Karten	Karten- und Wegarchiv unter Tessara Quill
Haus der bewahrten Namen	späterer junger Telpet-Tempel / Botennetz
Priora Locales Diora Felano	Leiterin des Covendo; Priora Locales ist der Amtstitel
Rotes Kontor	Prüfung geborgener Magica; Veyra Kalmoth
Sarilith	tragbarer gebundener Speicher-/Ortsfaltenring
Tsa'Saril	gefallene elfische Ruinenstadt westlich Febres
Verlorene Sippen	führende Gruppen, die seit Generationen in den Ruinen leben
Wachhof der Letzten Treppe	später entdeckter Ruinenknoten mit gebundenem Torhauptmann



F-19.6 Redaktionelle Quellenbasis

Dieser Quellenband führt Material aus der aktuellen Weltbeschreibung Orotas, den vollständigen Regeln und dem Anhang, der erweiterten Febre-Stadtbeschreibung, der Febre-Personenübersicht, den Romanfassungen Der falsche Comte und Die Leere im Ring, Reiseausarbeitungen zwischen Febre und Ostia sowie den späteren Febre-/Quellenschreiber-Ausarbeitungen zusammen. Widersprüche wurden zugunsten des jüngeren bestätigten Kanons aufgelöst. Spätere Romanereignis-

se sind als wählbare Chronikstände gekennzeichnet, damit der Schauplatz auch vor diesen Ereignissen direkt bespielt werden kann.

Nicht jede Lücke ist gefüllt worden. Wo die Quellen absichtlich offen bleiben - etwa bei der vollständigen Wahrheit hinter Yektozi-Verbindungen, allen Verlorenen Sippen oder den tiefsten Funktionen Siraeth Namars - bleibt die Lücke als Spielraum erhalten. Febre soll kein gelöstes Lexikon sein. Die Stadt funktioniert am besten, wenn eine gute Karte immer noch einen Rand besitzt, an dem jemand mit Bleistift 'nicht sicher' geschrieben hat.

Febre - Spielleiterschirm in einer Seite

Wenn die Gruppe ...	Dann antworte mit ...
Geld braucht	Expedition, Begleitschutz, Gutachten, verschwundene Fracht.
Information braucht	Malca, Tessara, Nachtmarkt, Gildenarchive - nie nur eine Quelle.
Magie findet	Kontor + passende Gilde + rechtliche Besitzfrage.
in die Ruinen will	Tor, Vertrag, Karte, Rückkehrzeit, Führer, Seil.
einen Geist trifft	erst klären: Person, Nachhall oder Befehl.
einen Namen nennen soll	fragen: Identität, Adresse, Besitz, Befehl oder Möglichkeit?
einen Weg verliert	nicht nur Karte prüfen - Gegenstelle, Wasser und alte Funktion prüfen.
einen Feind besiegt	Folgen in Markt, Comreda, Amt und Gerüchten zeigen.
zu sicher wird	Regen, ein hustender Ring oder eine Tür, die kurz woanders hinführt.
gar nicht weiterweiß	Febre fragen: Wer verdient daran, wer haftet, wer erinnert sich, wer will es besitzen?

Die wichtigste Regel

Febre ist nicht deshalb interessant, weil alles gefährlich ist. Febre ist interessant, weil fast jede Gefahr bereits einen Händler, eine Wache, einen Priester, einen Schmuggler, einen Schreiber und jemanden besitzt, der behauptet, er habe sie schon einmal überlebt.