

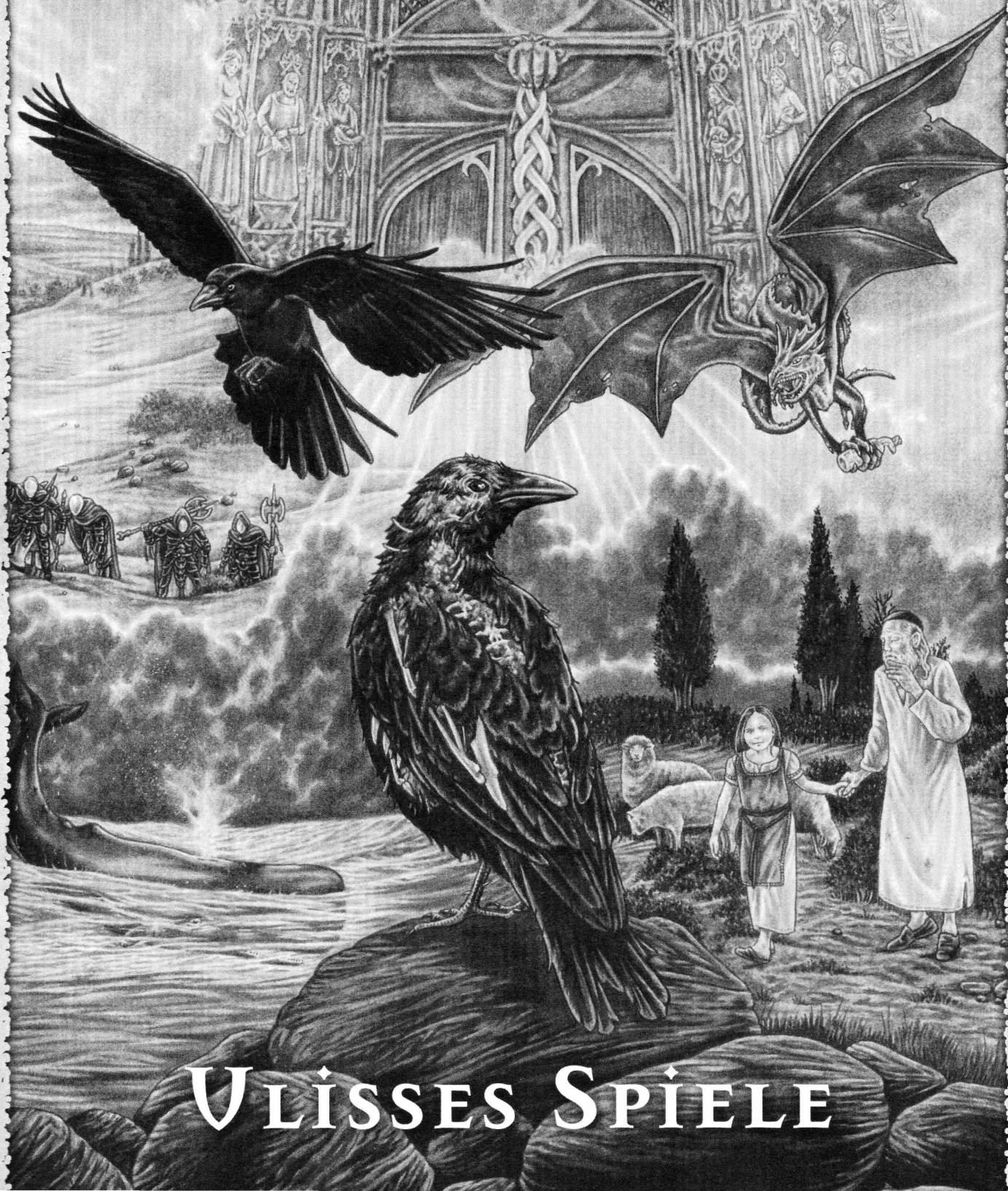
DIE GESICHTSLOSE

UND ANDERE ABENTEUER



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge



ULISSES SPIELE

AVENTURIEN®

VLRICh KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



Gesamtredaktion

FLORIAN DOIT-SCHAVEN,
THOMAS RÖMER

Lektorat

VLISSES SPIELE

Coverbild

MIA STEINGRÄBER

Umschlaggestaltung und graphische Konzeption

RALF BERSZUCK

Satz

CHRISTIAN LONISING

Innenillustrationen und Karten

ZOLTÁN BOROS, MAX DEGEN, HORVUS,
BENJAMIN KÖNIG, MIA STEINGRÄBER,
FLORIAN STITZ, SABINE WEISS

Copyright © 2008 by Significant GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte

ISBN: 978-3-940424-56-3



DIE GESICHTSLOSE

VND ANDERE ABENTEUER

AUTOREN/AUTORINNEN:

DIE GESICHTSLOSE: ELIAS 'GOLGARI' MOUSSA

FÜHRENFLOG: PATRICK 'SWAFPIR' FRITZ

DIE KAPORE DER YILBAKIS:

DANIEL SIMON 'PACLADOR' RICHTER

PÄCHTLICHER SCHRECKEN: STEPHAN FEGER



ІННАЛТ

Die Gesichtslöse	5	Die Kapore der Yilbakis	26
Hintergrund	5	Einleitung und Hintergrund	26
Am einem sonnigen, ruhigen Tag	6	Die Verfolgung der Räuber	31
Selem – die Verfluchte	7	Khynchom, die Perle des Mhapadi	32
Der Schatten	9	Im Delta des Altherrwürdigen	35
Hort des verbotenen Wissens	10	Der Ausklang	38
Die Maske der Gesichtslösen	11	Anhänge	38
Epilog	12	Пächtlicher Schrecken	42
Anhänge	12	Der Hintergrund – Das Abenteuer	
Funkelflug	16	Für den Meister	42
Am Hof der wandernden Kaiserin	17	Baruqtan – der Dämon tritt	
Auf dem Weg nach Avraleth	20	Aus dem Schatten	46
Auf Burg Avraleth	21	Des Magisters Haus	48
Der Weg zum Licht	23	Fasar – Wo ist der Dämon?	51
Ausklang	24	Anhang	53
Anhang I – Dramatis Personae	24		
Anhang II – Der Orakelspruch			
Der Quanionsqueste	25		



DIE GESICHTSLOSE

von Elias 'Golgari' Moussa

Mit Dank an Chris Gosse und Stefan Küppers

Anmerkungen zum Abenteuer:

Komplexität (Meister / Spieler): hoch / mittel bis hoch

Erfahrung (Helden): erfahren

Anforderungen (Helden): Interaktion, Kampffertigkeiten, Talenteinsatz, Magie

Ort und Zeit: Selem, beliebig nach 1021 BF

Empfohlene Spielhilfen: Raschtuls Atem, Abenteuer-Anthologie Karawanenspuren, Wege der Zauberei, Zoo-Botanica-Aventurica

Besonderheiten: Eine ausgewogene Mischung aus gelehrten, kampfstarken und gesellschaftlich begabten Charakteren ist unabdingbar. Zauberkundige sind äußerst hilfreich, Geweihte stellen im Allgemeinen kein Hindernis dar. Das Abenteuer bietet sich auch sehr gut dazu an, einen Achaz-Helden in die Gruppe einzuführen, denn ab dem 2. Kapitel (der Suche nach Sca'Szissll in Selem) kann ein solcher Held seinen menschlichen Gefährten von großem Nutzen sein.

HINTERGRUND

Als der Dämonenmeister *Borbarad* im **Winter 1016** auf dem Rücken eines Karakils den Kontinent bereiste, weilte er auch für kurze Zeit in *Selem*, insbesondere in der legendären *Silem-Horas-Bibliothek*. In einem uralten Bibliothekstrakt suchte er nach Büchern und Schriftrollen aus längst vergangenen Tagen, von denen er einige selbst in seinen früheren Inkarnationen verfasst hatte. Beim Verlassen der Bibliothek verhüllte der Dämonenmeister den besagten Trakt auf magische Weise, um zu verhindern, dass andere mächtige Zauberkundige auf den hier gehorteten Wissensschatz zurückgreifen können.

Im Auftrag der Spektabilität von Mirham und Convocatus Primus der Schwarzen Gilde, *Salpikon Savertin*, machte sich im Jahre **1019** die Nekromantin und Schatten *Morcania von Brabak* auf, die Spuren Borbarads in Selem zu verfolgen. Durch ihre besondere Gabe gelang es ihr, in den *Verschollenen Trakt* vorzudringen, wurde dort aber durch die Hinterlassenschaften des Dämonenmeisters in den Wahnsinn getrieben und lebt seither unerkannt in Selem.

Ein paar Götterläufe später, nach dem Fall Borbarads, versucht die *Skerchu von Maraskan* (**Blutrosen 119ff.** und **Raschtul 173f.**), althechsische Relikte in ihre Klauen zu bringen, um Erkenntnisse für ihre Chimären-Forschungen daraus zu gewinnen. Zu diesem Zweck schickt sie einen ihrer hochrangigsten Diener nach Selem, den Magier *Al'Gorton*, um nicht zuletzt nach einem leibhaftigen Basilisken aus der Zeit des Elemer Großsultanats zu suchen.

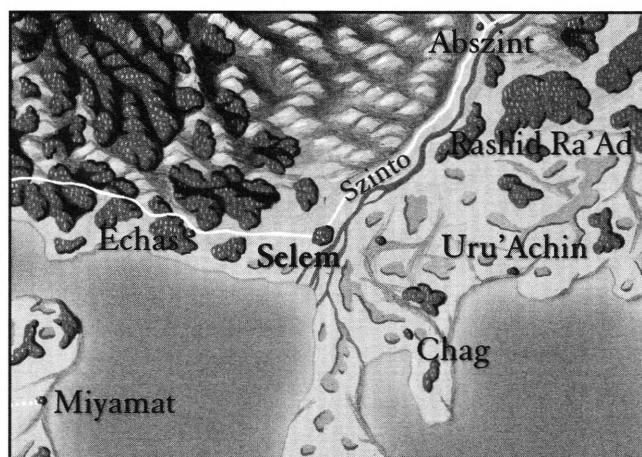
DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Auf ihrer Reise durch die Shadif-Steppe retten die Helden der jüngsten Tochter des Hairans *Mahmad ben Haisamir* von den Beni Szelemjati das Leben, als diese von widernatürlich veränderten Echsenwesen angegriffen wird.

Der Hairan bittet die Helden, nach Selem zu reisen und den Achaz *Sca'Szissll* ausfindig machen, den er als Drahtzieher dieser Angriffe auf seine Sippe verdächtigt.

Die Suche nach dem Achaz gestaltet sich schwieriger als erwartet, handelt es sich bei ihm doch um den Magier *Al'Gorton*, der mithilfe eines Verwandlungsgewandes seiner Herrin unerkannt in der Stadt agieren kann.

Es gelingt den Helden, den Achaz ausfindig zu machen. Dieser beteuert aber glaubwürdig, dass er mitnichten der Drahtzieher der echsischen Angriffe ist, sondern vielmehr wie die Helden nach einem



ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

Bei den in diesem Buch verwendeten Verweisen handelt es sich um die folgenden Publikationen:

Basis	Das Schwarze Auge – Die Basisregeln
Helden	Wege der Helden
Schwert	Wege des Schwerts
Zauberei	Wege der Zauberei
Götter	Wege der Götter
Liber	Liber Cantiones Deluxe
Arsenal	Aventurisches Arsenal
Stäbe, Ringe	Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen (R 2)
Ritterburgen	Ritterburgen & Spelunken (Q 1)
ZooBotanica	Zoo-Bootanica Aventurica
Geographia	Geographia Aventurica (RSH 0)
Raschtul	Raschtuls Atem (RSH 3)
Erste Sonne	Land der Ersten Sonne (RSH 5)
MdD	Meister der Dämonen
Karawanenspuren	Abenteuer-Anthologie Karawanenspuren
Blutrosen	Blutrosen und Marasken

Weg sucht, seine verfluchten "Artgenossen" zu bändigen. Dies ginge jedoch nur, wenn er die *Maske der Gesichtslosen* erlangen könne, ein althechsisches Artefakt, das gegen den Fluch der Sümpfe wirken würde. Die Maske soll sich im Ausbildungslager der Gesichtslosen-Garde befinden, allerdings ist dieser Ort streng geheim und kann nur durch alte Aufzeichnungen, die im *Verschollenen Trakt* der Silem-Horas Bibliothek liegen, gefunden werden.

Nun gilt es für die Helden, den gefallenen Schatten *Morcania von Brabak* ausfindig zu machen, in ihrer Alpträumwelt zu bestehen und ihr das Wissen um den Zugang zum *Verschollenen Trakt* zu entlocken. Nachdem dies gelingt, müssen sie sich in diesem Trakt auf die Suche nach den Aufzeichnungen machen und sich gegen die Hinterlassenschaften des Dämonenmeisters durchsetzen. Dann erst mag ihnen der Raub der Maske inmitten des Lagers der Gesichtslosen gelingen, woraufhin sie diese ihrem echsischen Auftraggeber übergeben können.

Im Abenteuer *Die Gesichtslose* erleben die Helden den Prolog zum Abenteuer *Gefängnis der Jahre* aus der im Jahr 2005 erschienen Anthologie *Karawanenspuren*. Im Abschnitt *Kampagnenplanung* auf Seite 15 finden Sie Hinweise und Anregungen, wie sie diese beiden Szenarien optimal miteinander verknüpfen können, es ist allerdings auch ohne weiteres möglich, jedes Abenteuer für sich zu spielen.

AN EINEM SOPPIGEN, RUHIGEN TAG

DAS SHADIF

Die unterschiedlichsten Gründe können die Helden in den Süden Aventuriens, genauer gesagt in die Shadif-Steppe, Heimatort der berühmten Shadif-Pferde (**ZooBotanica 23** und **151f**), geführt haben. Vielleicht befinden sie sich gerade auf dem Rückweg aus einem Auftrag noch tiefer im Süden oder auf dem Weg dorthin. Gut möglich ist auch, dass ihnen bei einem vorherigen Abenteuer in den Tulamidenlanden Gerüchte zu Ohren gekommen sind, wonach sich in den Steppen Übergriffe durch Echsenwesen häufen. Ein besorgter und befreundeter Adliger (alternativ auch die Rahja-Kirche) könnte die Helden beauftragen, bei seinem kleinen Pferdegestüt in der Steppe nach dem Rechten zu sehen und zu verhindern, dass seine wertvollen Reittiere von Echsen gerissen werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bereits seit zwei Tagen kämpft ihr euch durch das hohe, trocken-gelbe Gras der Shadif-Steppe, die strahlend heiße Praiosscheibe als treuer Begleiter. Die nächste Wasserstelle, die euch der schief grinsende Novadi vor ein paar Meilen beschrieben hatte, müsste ganz in der Nähe sein. Efferd sei gepriesen, eure Kehlen sind bereits ganz ausgetrocknet. Doch was ist das? [Bei gelungener Sinnesschärfe-Probe:] Zwischen Granatapfelbäumen, Akazien und grünem Gras, die die Wasserstelle säumen, scheint es hektisch zuzugehen. Huschende Schatten, Todesschreie, das trockene Knacken von gebrochenen Knochen ...

Die Helden werden gerade Zeugen eines Angriffs von Kreaturen der Skrechu auf die Tochter des Hairans *Mahmad ben Haisamir* und ihr Gefolge. Passen Sie die Anzahl der Echsenwesen der Stärke Ihrer Heldengruppe an. Ziel dieser Szene ist, die Helden mit der lauernnden echsischen Gefahr in den Sümpfen vor Selem bekannt zu machen, und nicht, sie auszulöschen. Von den Novadis sollte nur *Ayla al-Azila*, die Tochter des Hairans, und ihr Leibdiener *Selim ben Alrik* (siehe **Dramatis Personae**, ab Seite 13) überleben. Ayla wird sich scheu bei ihren Rettern bedanken und sie ins Lager ihrer Sippe einladen, wo ihr Vater sie für ihre Hilfe reich belohnen wird.

Daimonide Echsenwesen

Verbreitung: Echsensümpfe, Shadif-Steppe

Aussehen: unterschiedlich, zwischen 2 und 4 Schritt groß, Mischwesen aus Achaz und anderen Reptilien

Biss: INI 13+1W6	AT 14	PA 11	TP 2W6+4	DK H
Prankenhieb: INI 13+1W6	AT 16	PA 11	TP 1W6+5	DK H
Schwanz: INI 13+1W6	AT 13	PA 11	TP 1W6	DK H
LeP 40	RS 5	WS 9	GS 12	AuP 100
MR 8				

Besonderheiten: Gegen Schadenszauber wirkt die MR als RS, gegen Zauber der Merkmale Form, Eigenschaften, Herrschaft und Einfluss wird sie verdoppelt.

BEI DEN BENI RHAYAD

Das Lager der Beni Rhayad, einer Sippe des Stammesverbandes der Beni Szelemjati (siehe **Raschtul 70** und **82**), befindet sich einige Meilen nordöstlich Selems auf der rechten Seite des Szinto. Zu Ehren der Helden und der Rettung der Hairanstochter wird ein rauschendes Fest veranstaltet, bei gegorener Schafsmilch, Dattelwein und dem Genuss von Cheriacha (**Raschtul 72** und **ZooBotanica 232**) müssen die Helden ein ums andere Mal erzählen, wie sie die Schuppenbrut bezwangen. Schließlich werden sie ins Zelt des Hairans Mahmad

gebeten, wo sie dem Sippenältesten bei einem neungängigen Mahl ein weiteres Mal die Rettung seiner einzigen Tochter schildern müssen. Der Hairan ist fast taub und spricht dem Cheriacha stärker zu, als gesund sein kann. Die *Etikette* verbietet es allerdings, sich ihm so weit zu nähern, damit man sich verständlich machen kann, so dass Mahmads Erstfrau *Ryshima* als Mittlerin fungiert. Sie ist mittlerweile auch die wahre Anführerin der Sippe, da sie stets mitteilen muss, was Mahmad mit seinem unverständlichen Gebrabbel sagen will. Ryshima bedankt sich im Namen ihres Mannes bei den Helden und überreicht ihnen als Dank einen edelsteinverzierten Waqqif (**Raschtul 86** und **Arsenal 80**) im Wert von 40 Dukaten. Dann ergreift sie das Wort:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Rastullahs Auge ruht auf euch, Ungläubige, und er allein weiß wieso. Gepriesen sei seine Weitsicht, denn ihr habt die Tochter meines Mannes gerettet. Nicht zum ersten Mal bereiten uns die niederträchtigen Geschuppten, Rastullahs Zorn möge sie ereilen, Sorgen. Könnt ihr unserer Sippe helfen?”

Sie bittet die Helden im Namen ihres Mannes darum, den vermutlichen Drahtzieher hinter den echsischen Angriffen in Selem ausfindig zu machen und zur Rechenschaft zu ziehen. Die Beni Rhayad sind eine kleine Sippe und die Krieger müssen die Herden beschützen. Vor einigen Wochen habe sich ein Achaz mit magischer Hilfe Zutritt zum Lager verschafft und den Hairan über die Umgebung ausgefragt. Schlussendlich sei es den Kriegern der Sippe mit Rastullahs Hilfe aber gelungen, den magischen Bann zu durchbrechen und das Echsenwesen zu vertreiben, das sich als *Sca'Szissll* (siehe Seite 14) vorgestellt hatte.

Hintergrund: Der Meistermagus und Agent der Skrechu, *Al'Gorton*, wollte in seiner echsischen Tarnidentität den genauen Standort des Palasts von A'Ryad herausfinden, der aber erst im Nachfolgeabenteuer **Gefängnis der Jahre** eine Rolle spielt (siehe **Karawanenspurten 44**). Dort vermutet er das Gefängnis des Basilisken.

ABSCHIED NEHMEN

Bevor die Helden Richtung Selem aufbrechen, tritt Ayla an sie heran. Dem Helden mit dem höchsten Charisma-Wert (oder wen auch immer Sie für geeignet halten) übergibt sie einen Anhänger aus Lapislazuli in Form einer wilden Rose. Der Talisman soll ihn vor dem Bösen, das in der verfluchten Stadt lauert, behüten. Entscheiden Sie selbst, ob der Talisman wirkungslos ist oder den Helden im Abenteuer aus einer brenzligen Situation retten kann. Was Ayla selbst erst ahnt, ist, dass sie Gefühle für den betroffenen Helden entwickelt – einen Ungläubigen, was ihn und sie noch in große Schwierigkeiten bringen könnte. Aber das ist ein anderes Abenteuer ...

Ihr Leibdiener Selim wird die Helden sicher nach Selem begleiten und ihnen auch in der Stadt ein treuer Diener und Führer sein.

Hintergrund: Die Helden können es zu diesem Zeitpunkt noch nicht ahnen, aber Selim ist in Wahrheit ein Schüler von *Morcania von Brabak* (siehe Seite 14). Er war ihr Führer, als sie sich in Selem auf die Spuren Borbarads heftete, und blieb ihr treu ergeben, trotz ihres Wahnsinns. Von dunklen Vorahnungen getrieben, schickte sie ihn zurück zu seiner Sippe, mit dem Auftrag, die 'Nicht-Echse' zu verfolgen. Fälschlicherweise nimmt Selim an, dass es sich dabei um die daimoniden Echsen handelt, und so überredet er Ayla, dass sie ihn mit den Helden nach Selem ziehen lässt, in der Hoffnung, so den Hintermann der Angriffe ausschalten zu können.

SELEM – DIE VERFLUCHTE

Selem für den eiligen Leser:

Einwohner: um 2.900 (davon ca. 10 % Fremde auf den Inseln, 5 % Novadis und 15 % Achaz – 65 % in der Innenstadt, 5 % in Alt-Elem)

Wappen: schwarze Muräne auf blau (alte mittelreichische Heraldik)

Herrschaften/Politik: (nominell) Marschall-Gubernator Oderin du Metuant (Al'Anfa, Sitz in Port Corrad), Großkönig Ghulsev XXIX. (auf die Stadt beschränkt), teilweise in Rivalität zum Sultan von Selem (und Stammesoberhaupt der Beni Szelemjati), Mahrwan ibn Eslam, und dem Emir von Malkillabad, Scheich Jassafer.

Garnisonen: 20 Leibgardisten des Großkönigs, 90 'Gesichtslose' (mit Schuppenmasken verhüllte Truppen des Großkönigs), 50 Al'Anfaner (wechselnde Kontingente), verschiedene andere Leibgarden

Tempel: Efferd, Peraine/Tsa, Boron (Al'Anfaner Ritus), Satuarua und Satinav, H'Szint, diverse geheime Tempel von Echsenögtern, Rastullah (außerhalb der Stadt)

Wichtige Gasthöfe: 'Karawanserei' (Q7/P8/S35)

Besonderheiten: Halle der letzten Geheimnisse (verlassene Magierakademie), Silem-Horas-Bibliothek, Noionitenkloster (im Szinto-Tal), das Schuppengewölbe (behängt mit Echsen-schuppen), Zylyas Laboratorium (von Rachegeistern heimgesuchtes Alchimistenlabor), die Treppe von Amhas (endet an einer Felsenwand; einst eine Dunkle Pforte), H'Szint-Heiligtum Shr'Szint in Ch'Rys Szinth, Eiszapfenkrypta (Versuchsstätte von Tubalkain), Villa Herroch (Palast des Magiers Tubalkain) und viele weitere geheimnisvolle Stätten; schwer passierbares Inselgebiet.

Stimmung in der Stadt: Hinter dem alles erfassenden Verfall verbergen sich Wahnsinn, Schrecken und Mysterien aus ältesten Zeiten – alles vergeht, doch wenig von dem ist tot, was in Selem ewig liegt.

Währung: Kupferschillinge, Münzen aller Herren Länder, Rauschkraut und anderer Gütertausch, bei den Achaz auf Schnüren gezogene Perlen und Muscheln

Sprachen: Tulamidya, Garethi, Zelemja, Rssahh

Was die Selemer über ihre Stadt denken: "Niemand kann diesem Ort entkommen – es gibt hier Fesseln, die mehr als nur Körper und Geist binden. Unsere Stadt? Wir gehören Selem und Selem gehört den Geschuppten und den fischäugigen Kreaturen, die nachts durch die Gassen schleichen." (verschiedene Selemer)

"Ich bin froh, dass ich morgen Selem verlasse, andernfalls ende ich wie Wanjusch, den wir letzte Woche zu den Noioniten gebracht haben." (Ilpetta Wanjeska, zeitweise Kontorleiterin in Klein-Festum)

Weitere Informationen: Raschtuls Atem 45ff.

und auch heute noch das Viertel, das am ehesten an eine Stadt erinnert. Östlich, nahe der Echsen-sümpfe, liegt das von Achaz bewohnte *Ch'Rys Szinth*.

In der Mitte, auf einer Insel, liegen *Kharjramar* (wo vorwiegend Reisbauern, Flussfischer und Perlentaucher leben sowie Zugereiste aus den Tulamidenlanden) und die *Unterstadt* (verfallene, schäbige Hütten; ausgebrannte Ruinen; Kadaver, Betrunkene und Rauschgiftsüchtige). Um all diese Viertel herum zieht sich ein Gürtel verlassener Villen und Landhäuser, die teilweise von der Wildnis zurückerobert wurden und in denen bisweilen seltsame Gestalten hausen: *Alt-Elem*.

Die Selemer leben vielfach in Armut und kümmern sich nicht um das, was anderen Leuten widerfährt. So leben Menschen neben Achaz in stumpfer Gleichgültigkeit, und man munkelt immer wieder von Verbindungen beider Rassen, aus denen Mischlingskinder entstanden seien.

DIE SUCHE NACH SCA'SZISLL

Die Helden haben freie Hand, wie und wo sie nach dem Achaz Sca'Szissll suchen wollen. Daher werden die folgenden Informationen in loser, nicht zusammenhängender Reihenfolge aufgezählt, je nachdem, wohin die Helden gehen und wen sie fragen.

Bei Ankunft in der Stadt verfügen die Helden über folgende Informationen:

- Sca'Szissll ist magiebegabt.
- Sein Schuppenkleid besitzt einen dunkelblauen Stich.

Von Selim können sie außerdem alles über die Stadt und ihre Geschichte erfahren, was Sie die Helden wissen lassen wollen.

EIN ACHAZ-SPIELERHELD

Wie eingangs erwähnt, bietet sich dieses Abenteuer an, einen Achaz-Spielerhelden in die Gruppe zu integrieren:

- Möglich wäre, dass die Helden für die Stadt einen weiteren Führer anheuern, nämlich einen Achaz, bei dem es sich um den Spielerhelden handelt. In diesem Fall sollten Sie ihn mit dem nötigen Stadtwissen ausstatten, damit er seinen zukünftigen Gefährten wirklich eine Hilfe ist, und auch ein paar Informationen zu Sca'Szissll. Er könnte z.B. wissen, dass die Sümpfe unruhig sind, genau wie die echsenische Gemeinschaft in der Stadt, und dass sich ein mächtiger *H'Sskr'Chaz* (Rssahh: in etwa 'Zauberer', 'Wunderwirker') in der Stadt aufhält.
- Vielleicht retten die Helden den fraglichen Achaz auch aus einer misslichen Situation, z.B. vor aufgebrachten Novadis der Beni Szelemjati.
- Denkbar wäre auch, dass der Achaz-Spielerheld Selim aus früheren Tagen kennt und von diesem kontaktiert wird.

HOTEL SELEMER HOF

Falls die Helden nach einer Unterkunft fragen, wird sie Selim in den *Selemer Hof* bringen (**Karawanenspure**n 39f.). Bei einer unterdurchschnittlichen Mahlzeit gesellt sich ein offensichtlich ebenfalls Fremder zu den Helden und gibt sich als Forscher zu erkennen, der sich mit der Selemer Vergangenheit auseinandersetzt. Ob es sich dabei um den Forscher handelt, der den Einstieg in das Abenteuer **Gefängnis der Jahre** (**Karawanenspure**n 38f.) markiert, bleibt Ihnen überlassen (siehe auch **Kampagnenplanung** auf Seite 15).

Schlüsselinformationen: Sollte der Fremde auf Sca'Szissll angesprochen werden, kann er sich erinnern, dass er einem solchen Achaz mehrmals bei seinen Forschungen in der Silem-Horas-Bibliothek begegnet ist.

Ein Jahrhundert vor Ende der Dunklen Zeiten (564–162 v.BF) stürzte ein Meteor in den Selemgrund und vernichtete das mächtige Großsultanat Elem wie auch einen Großteil ihrer Hauptstadt, das heutige Selem. Seither gilt die Stadt als Symbol für Elend und Wahnsinn, über dem der Geruch von Verfall und Fäulnis liegt. In den Palastruinen hausen Rauschkrautsüchtige und Bettler, in alten, verrotteten Heiligtümern werden Göttern Opfer dargebracht, deren Namen man anderswo nicht kennt.

Die bewohnte Stadt im Mündungsdelta des Szinto macht etwa ein Zehntel der noch nutzbaren Stadtfläche aus, was wiederum einem Dreißigstel der früheren Gesamt-Stadtfläche entspricht. Es existieren grob sechs Stadtteile: Westlich des Szinto liegen das *Hafenviertel* mit den Inseln, auf denen sich die Kontore ausländischer Handelshäuser befinden, und der Stadtteil *Königsgärten*, das einstige Herz von Elem

SİLEM-HORAS-BIBLIOTHEK

Eine ausführliche Beschreibung der Bibliothek finden Sie in **Raschtul 47**. Die Helden werden vom Bibliothekar *Heshdan al-Azzar* begrüßt, der sich ebenfalls an einen Achaz mit bläulichem Schuppenkleid erinnern kann.

Schlüsselinformationen: Sca'Szissll war einige Male in der Bibliothek und stöberte in den Regalen, jedoch ohne jemals ein Buch oder ein Schriftstück begutachtet zu haben.

DAS EWIGE VOLK

Es ist naheliegend, dass die Helden sich bei der echsischen Bevölkerung Selems nach Sca'Szissll umhören. Die nachfolgenden Informationen können Sie gebündelt oder getrennt verschiedenen Achaz in den Mund legen, bedenken Sie aber die Andersartigkeit der Achaz. Manche könnten auch Gegenleistungen für ihre Informationen verlangen. Eine Lektüre der Kapitel **Gefühle und Verhaltensweisen** sowie **Ein Achaz unter Warmlüthern** aus **Raschtul 122f.** ist in diesem Zusammenhang empfehlenswert.

Schlüsselinformationen: Bei Sca'Szissll handelt sich um einen magisch besonders begabten Achaz. Sein Herkunftsort oder Stamm ist nicht bekannt. Er tauchte zum ersten Mal vor vier Monaten in der Stadt auf. Welcher Achaz auch immer Neuigkeiten aus der Stadt, den Echsen Sümpfen und der Shadif-Steppe (!) habe, solle ihn vor dem Satinav-Tempel aufsuchen. Dort treibt er sich manchmal umher. Manchmal besucht er aber auch einzelne Achaz in ihren heruntergekommenen Hütten. Es ist nicht bekannt, wo er seine Unterkunft hat. Man kennt auch seinen Namen (verrät den Helden jedoch nicht dessen Bedeutung: gespaltene Zunge).

Hintergrund: Al'Gorton sammelt für seine Herrin auf Maraskan Informationen über die Lage in und um Selem, will diese doch die Echsen Sümpfe und Selem als Brückenkopf für ihre Aktivitäten auf dem Festland gebrauchen. Dazu trifft er sich auch mit ausgewählten Agenten und Dienern der Skrechu (die 'Hausbesuche'), um ihnen Anweisungen und Befehle zu geben.

DER SATINAV-TEMPEL

Eine ausführliche Beschreibung der exotischen Räumlichkeiten dieses Tempels finden Sie in **Raschtul 49**. Menschliche und echsische Tempeldiener pflegen die Räumlichkeiten.

Schlüsselinformationen: Sca'Szissll hat sich einige Male vor dem Tempel mit anderen Achaz getroffen, den Tempel selbst jedoch nie betreten.

Hintergrund: Im Satinav-Tempel vermutet Al'Gorton das Artefakt *Fessel der Jahre* (**Karawanenspuren 43**), zögert jedoch dieser Spur nachzugehen, da er die Macht des Herrn der Zeit fürchtet.

DER GESCHICHTENERZÄHLER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die brütende Hitze und der modernde Gestank zehren an euren Nerven. Dieser verfluchte Achaz scheint überall und doch nirgends zu sein. Ihr habt das Gefühl, ihm ganz dicht auf den Fersen zu sein und ihn doch nie zu erreichen. Oder gaukelt euch dies nur die bedrückende Stimmung aus Elend und Wahnsinn vor, die auf der Stadt lastet?

"Verzagt nicht, Fremde." Aus dem Schatten einer vermoderten Holzhütte tritt ein alter, in dreckige Lumpen gehüllter Mann. "Ich bin Haimmamud, der Geschichtenerzähler", stellt er sich mit einer wohlklingenden, rauchigen Stimme vor, "und gegen ein paar Kupfermünzen erzähle ich euch die Geschichte des tapferen Rashid ben Yali, wie er sich auf den Kampf wider das schwarze Wasser und dessen Kinder vorbereitete. Der Rausch wies ihm den Weg..."

Prüfend blickt euch der Geschichtenerzähler an.

Wenn die Helden ihn bezahlen, wird er sich höflich, aber nicht unterwürfig, bei ihnen bedanken, seine Geschichte aber nicht weiterführen. Er habe ihnen schon alles gesagt, was sie wissen müssen, und verabschiedet sich dann wieder mit den Worten: "In Selem ist vieles anders, als man glaubt."

Schlüsselinformationen: Die Worte des Geschichtenerzählers sollen den Helden den Weg zu *Abus Heim* weisen, einer wahren Cheriacha-Höhle, wo sie nach dem Stammkunden *Rashid ben Yali* Ausschau halten sollen.

Hintergrund: Weder Al'Gorton noch die Helden können wissen, dass die Aktivitäten Al'Gortons einem weiteren *Verhüllten Meister* nicht entgangen sind: *Tubarek Al'Kain* (**Raschtul 158**) beobachtet das Treiben des Agenten der Skrechu interessiert und entschließt sich, die im Dunklen tappenden Helden mit einem wichtigen Hinweis zu unterstützen. Ein paar Tage später wird er ebenfalls unerkannt einem Fremden (dem Forscher aus **Karawanenspuren 38**) beim Diebstahl der *Fessel der Jahre* aus dem Satinav-Tempel helfen. Was er damit bezweckt, wird wohl für immer sein Geheimnis bleiben.

ABUS HEIM

Hinter dem schlichten Namen verbirgt sich ein halb zerfallener Palast in der Unterstadt, in dem der Al'Anfaner *Marboso Aguya* eine der größten Rauschkrauthöhlen Aventuriens betreibt. Welchen Rausch auch immer der Gast begehrt, es gibt nichts, was er hier nicht ausprobieren könnte oder was ihm verwehrt bliebe. Das einfache Volk gibt sich in der großen Halle hemmungslos dem Rausche hin, besser betuchte Besucher werden in die gut erhaltenen Teile und Zimmer des einstigen Prunkpalastes gebracht. Der Geruch von Rauschkräutern, Schweiß, Fäkalien, Blut und Tod hängt schwer in der Luft, dichter Rauch behindert die Sicht, alleine die Durchquerung der großen Halle verursacht den Helden einen leichten Brummschädel. Aus tiefen Augenhöhlen werden sie von glasigen Blicken begleitet, während sie der in Seide gekleidete Besitzer mit einem schmierigen, freundlichen Lächeln begrüßt und sie über sein Angebot aufklärt.

Rashid ben Yali ist ein wohlbekannter Gast, der entfernt mit dem Großkönig von Selem verwandt ist und deswegen stets mit einem *Gesichtslosen* als Leibgarde hier auftaucht. Marboso führt die Helden umgehend zu Rashid, der sich gerade beim Genuss von Rauschkräutern mit zwei jungen, abgemagerten Frauen vergnügt, die kaum dem Kindesalter entwachsen sind, während der Gesichtslose regungslos im Hintergrund steht und die Helden im Auge behält.

Rashid ist bereits stark berauscht, als die Helden eintreffen, und deshalb vor allem für Komplimente sehr zugänglich. Obwohl er ein weit entfernter Verwandter des Großkönigs ist, hält er sich für etwas Besonderes und verlangt Ehrerbietung und Respekt. Drohungen nimmt er nicht ernst, im Notfall jagt er den Gesichtslosen auf die Helden (Werte siehe Seite 13)

Schlüsselinformationen: Sca'Szissll hat ihn aufgesucht, sich jedoch weniger für ihn als für seinen Leibwächter interessiert. Er solle ihn heute Abend in einem erhaltenen Nebengebäude der ehemaligen Magierakademie 'Halle der letzten Geheimnisse' treffen.

Hintergrund: Der aufgeblasene und von Rauschkraut benebelte Rashid mit seinem Leibwächter bot Al'Gorton die Chance, unverdächtig an einen Gesichtslosen zu gelangen, um diesem das Geheimnis über den Aufenthaltsort der *Maske der Gesichtslosen* zu entreißen (siehe Seite 11f.).

GESPALTENE ZÜNGE

Die Helden werden sich nun wohl auf das Treffen mit Sca'Szissll vorbereiten. Je nachdem, wie sie dabei vorgehen, befindet er sich bereits im Innern des kleinen Gebäudes (ein einfacher, modrig-schimmlicher Raum) oder betritt dieses, während die Helden ihm auflauern.

Al'Gorton zeigt sich ehrlich erstaunt über die Anwesenheit der Helden und wird erst einmal abwarten, was sie von ihm wollen (als Meis-

termagus wäre es ihm ein Leichtes, sich der Helden zu entledigen). Nachdem diese ihn auf die eine oder andere Weise als Drahtzieher der echsischen Angriffe in der Shadif-Steppe beschuldigt haben, fasst er einen neuen Plan: "Ichhhh versssichhhere euchhhh, dassss ichhh nichthhst mit den Angriffen zzzzu tun hhabe. Vvvvielmehr ssssuchhhhe ichhh sssselbst nachhh einem Weg, meine vvvverdorbenen Geschwister zzzu erlösssen."

Er erzählt den Helden, dass er vom Häuptling seines Stammes (dessen Hohepriester und Schamane er war) in den Sümpfen ausgeschickt wurde, nach einem Mittel zu suchen, mit dem man den dämonischen Einfluss auf seine Artgenossen wieder eindämmen könnte. Den Ursprung dieses Einflusses kennt er nicht, er erwähnt aber Maraskan als mögliche Quelle. Nach wochenlangen Recherchen hat er nun herausgefunden, dass er dafür ein altechsisches Artefakt braucht, die *Maske der Gesichtslosen*. Da auch die Helden im Endeffekt nach einem Weg suchen, die dämonisch beeinflussten Echsen aus der Shadif-Steppe zu vertreiben, bittet er sie, ihm diese Maske zu beschaffen. Er selbst müsse seine Bemühungen unterbrechen, da er sich in wenigen Tagen häuten werde. Es ist wichtig, dass die Helden Sca'Szissll/Al'Gorton vertrauen und bereit sind, ihn zu unterstützen. Schlimmstenfalls wirkt er einen dem BANNBALADIN oder IMPERAVI ähnlichen echsischen Zauber, der die Helden dazu bringt, ihm die Maske zu beschaffen (dabei müssen Sie aber darauf achten, dass die Helden nicht merken, dass sie verzaubert wurden). Besonders ein echsischer Held wird überaus stark auf Sca'Szissll reagieren und ihm absolut vertrauen. Hier können Sie den betroffenen Spieler auch zur Seite nehmen und ihm schildern,

wie Sca'Szissll ihn via Geruch von der Wichtigkeit dieses Artefaktes für ihr Volk berichtet, so dass der Achaz-Held auch noch seine letzten zögernden Gefährten umstimmen mag.

Sca'Szissll führt aus, dass sich die Maske normalerweise im Palast des Großkönigs befände, doch habe sie die Garde vor wenigen Tagen in ihr geheimes Lager geschafft. Er habe inzwischen herausgefunden, dass es in der Silem-Horas-Bibliothek ein altes Schriftstück geben muss, in dem die Lage dieses geheimen Ortes eingezeichnet sei. Dieses sei seiner Meinung nach von einer Frau angefertigt worden, die von den Gläubigen V'Sars verehrt werde (die Heilige Noiona).

Hintergrund: Aufmerksam folgt Selim den Worten des Achaz. Auch er glaubt ihm und beschließt, sich bei der nächsten Gelegenheit von den Helden zu verabschieden, scheint er seinen Auftrag (die Suche nach dem Ursprung der Nicht-Echsen) hier doch nicht mehr weiterverfolgen zu können. Nach dem Besuch in der Bibliothek wird er seine Meinung allerdings wieder ändern.

Al'Gorton selbst heuert die Helden aus verschiedenen Gründen für diesen Auftrag an: Zum einen stimmt es tatsächlich, dass er sich in dieser Gestalt in den nächsten Tagen häuten muss, zum anderen verschafft ihm dies Zeit, sich ganz und gar auf die Erringung der *Fessel der Jahre* (das zweite Artefakt, das er braucht, was ihm allerdings misslingt) und die Suche nach dem Gefängnis des Basilisken (im Garten des Palastes von A'Ryad) zu konzentrieren.

Die Gesichtslosen ihrerseits haben die Maske an ihr geheimes Lager gebracht, da sie alljährlich bei einer bestimmten Sternkonstellation ein Fest zu Ehren ihrer Schutzgöttin feiern (siehe Seite 12).

DER SCHAFFEN

Der Bibliothekar Heshdan, den die Helden vielleicht bereits von einem früheren Besuch kennen, wird die Helden anhören (eine Suche auf eigene Faust nach einem einzelnen Schriftstück ist angesichts der Größe dieses Bücherhortes vom vornherein zum Scheitern verurteilt) und trocken antworten: "In diesem Fall kann sich das gesuchte Stück nur im Magierkrieg-Trakt befinden. Nur schade, dass dieser 1016 nach dem Fall der Hunderttürmigen verschwunden ist. Ihr kommt also ein paar Jahre zu spät."

Heshdan wird den Helden erklären, dass der Trakt seit damals tatsächlich wie vom Erdboden verschluckt und unauffindbar sei, mit samt sämtlichen Werken, die sich dort befanden (wie der Name schon andeutet hauptsächlich Schriften aus der Zeit der Magierkriege). Er kann sich aber noch gut an den letzten Gast erinnern, der den Trakt besucht hat: eine bleiche, dürre und von einem Verwesungsgestank umwehte, schwarzhaarige Frau, unzweifelhaft eine Magierin, deren tiefschwarze, strudelgleiche Augen Heshdan noch heute manchmal in Träumen heimsuchen.

An diesem Punkt der Beschreibung angelangt, horcht Selim merklich auf, erkennt er in der Beschreibung doch seine Meisterin Morcania wieder. Beim Verlassen der Bibliothek wird er den Helden dann auch eröffnen: "Effendis, ich kenne die Zauberin. Ich habe ihr vor ein paar Jahren als Führer in der Stadt gedient, wie heute euch. Ich könnte euch zu ihr führen."

Hintergrund: Zum Hintergrund über den Verschollenen Trakt siehe Seite 5. Selim selbst kann sich keinen rechten Reim auf die Verstrickung seiner Meisterin in die Sache machen und beschließt deshalb, die Helden zu ihr zu führen. Möge sie entscheiden, wie es weitergehen soll.

MORCANIA

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zielstrebig lotst euch Selim durch die schlammigen Gassen des Elends, vorbei an Krüppeln, Totschlägern und verwesenen Kadavern. Vor einem gut erhaltenen Landsitz, dessen Fenster mit Brettern verrammelt wurden, bleibt er stehen.



“Hier sind wir”, meint er, und ihr wisst nicht, ob seine Stimme aus Angst oder Aufregung zittert. Als ihr das Haus betretet, schieben sich große, dunkle Wolken vor die Praiosscheibe und werfen einen großen Schatten über die Villa. Auch im Innern ist es stockdunkel. *[Aktion der Helden]*

“Ich habe Euch erwartet.” Die hohe, feine Stimme kam vom oberen Ende der Holzterrasse, die ins Obergeschoss führt. Dort könnt ihr eine Gestalt ausmachen: eine dünne, in eine schwarze Robe gekleidete Frau, deren lange, graue Strähnen bis zu den Hüften reichen und die mit ihren nachtschwarzen Augäpfeln bis tief in euer Innerstes zu blicken scheint.

Eine genaue Personenbeschreibung von Morcania von Brabak finden Sie auf Seite 14. Die Helden und Selim könnten fälschlicherweise annehmen, Morcania habe die Helden erwartet, tatsächlich richteten sich ihre Worte aber nur an Selim. Was die Helden nicht wissen: In dem Moment, als sie in den Landsitz eindrangen, betraten sie auch eine durch einen *Morcan* (**Zauberei** 218) geschaffene Albraumwelt mit einer Realitätsdichte von 23 (siehe **Zauberei** 70), in der Morcania sämtliche Fäden in den Händen hält.

Sie stellt sich den Helden als Morcania von Brabak vor, Magistra Magna zu Brabak und freier Schatten. Auf Nachfrage wird sie den Helden freimütig von ihrem Hintergrund erzählen, es ist lange her, seit jemand Außenstehendes sie besuchte (bzw. in ihre Alpträume eindrang) und sich nach ihr erkundigte. Auf den Verschollenen Trakt angesprochen, wird Morcania schildern, wie sie die Spur des Dämonenmeisters in Silem verfolgte, seinen Zauber umging und den Trakt fand.

Ein Held mit *Gefahreninstinkt* oder einer gelungenen *Sinnenschärfeprobe* +6 bemerkt, wie sich die Umgebung zu verändern beginnt. Die vormals trockenen, ausgedörrten Pflanzen, der staubige, löchrige Teppich und die morschen Möbel machen eine Wandlung durch. Die Pflanzen erblühen, der Teppich wird flauschig und farbenprächtig, die Möbel stellen sich als beste Mahagoni-Handwerksarbeit heraus. Die Helden befinden sich nun in der Albraumwelt Morcanias.

HORT DES VERBOTENEN WISSENS

Vielleicht bereits zum dritten Mal suchen die Helden, nachdem sie sich von der Begegnung mit Morcania erholt haben, die Silem-Horas-Bibliothek auf. Heshdan führt sie zu der besagten Einhornstatue aus schwarzem Basalt. Wer auch immer jetzt sieben Blutstropfen darauf tropfen lässt, merkt, wie sein Blick immer trüber wird, bis er schlussendlich alles nur noch schwarz sieht, bis auf eine etwa türgröße, rote Fläche. Mit einem entschlossenen Schritt kann er durch diese Fläche hindurch schreiten und findet sich mit ‘normalem’ Blick im Verschollenen Trakt wieder. Für die Außenstehenden sieht es so aus, als durchschreite er einfach ein mit Büchern und Pergamenten beladenes Regal, ohne dass er auf der anderen Seite wieder herauskommt. Selim wird sich nicht auf dieses ‘echtsichere’ Experiment einlassen und wartet zusammen mit Heshdan in der Bibliothek auf die Rückkehr der Helden.

DER VERSCHOLLENE TRAKT

Die Helden finden sich nun in einem langen, großen Flur wieder, in dem zahlreiche, über fünf Schritt hohe Bücherregale stehen. Die Regale bilden verwinkelte Gassen und Gässchen, die bestenfalls zwei ausgewachsenen Männern nebeneinander Platz bieten. Vergilbte und verstaubte Bücher, Schriftrollen und Pergamente liegen wild durcheinander in den Holzgestellen. Die Luft ist stickig und warm, es riecht nach altem Papier. Nur die Schritte und Worte der Helden durchbrechen die herrschende Stille. Der Trakt wird von wichtigen Mauern abgegrenzt, durch eine einfache Holztür kann man ihn wieder verlassen.

Plötzlich verändert sich ihr Blick – der Wahnsinn hat sie wieder fest im Griff. Unvermittelt steht sie vor dem Helden mit den meisten KeP (alternativ AeP bzw. LeP) und bohrt ihre langen, spitzen Fingernägel in seinen Hals (2W6 TP), um sich dann das Blut genüsslich von den Fingern zu lecken. Der betroffene Held ist wie paralysiert und auch die anderen Helden können erst zu spät reagieren.

Es folgt ein aufreibender Kampf in der Alptraumwelt, der erst mit dem ‘Tod’ Morcanias endet. Machen Sie sich vorab mit den Regelbesonderheiten von **Tödlichen Träumen** in **Zauberei** 69ff. vertraut.

Die Umgebung wird sich immer wieder verändern, mal finden sich die Helden in den Gemäuern der Brabaker Magierakademie wieder, mal in einer dunklen Höhle, mal in einem prunkvollen Palast, mal bis zu den Hüften im schwarzen Sumpf. Erschaffen Sie für Ihre Spieler eine dunkle, von Wahnsinn und Gewalt durchdrungene Albraumwelt.

Als brillante Nekromantin und vollendetes dämonisches Medium sollte Morcania den Helden fast alles abverlangen. Achten Sie weniger auf ihre Werte, denn dies hier ist ihre Albraumwelt und ihr Geist ist so tief von dämonischer Präsenz durchdrungen, dass sie genau dann ‘stirbt’, wenn es der Dramaturgie förderlich ist. Selim wird während des Kampfes nirgendwo aufzufinden sein – er wurde von Morcania bei Beginn des Kampfes aus ihrer Albraumwelt ‘ausgeschlossen’.

Haben die Helden Morcania bezwungen, so erwachen sie aus dem Albtraum und finden sich in einer dreckigen Gasse Alt-Elms wieder. Es wird Zeit, die lauernden Gestalten im Schatten zu vertreiben, die es (hoffentlich nur) auf die Geldbeutel der Helden abgesehen haben – oder bilden sie sich das nur ein?

Schlüsselinformation: Die Helden wissen nun, dass man den Verschollenen Trakt finden kann, indem man sieben Tropfen Blut desjenigen, der den Trakt betreten möchte, auf eine kleine, schwarze Einhornstatue tröpfelt, die sich in der Bibliothek befindet.

Hintergrund: Als Selim sich bewusst wird, dass die Helden seine Meisterin und Mentorin getötet haben, schwört er insgeheim Rache. Er will die Helden weiter begleiten, um sich über ihre Stärken und Schwächen ein Bild zu machen, und im geeigneten Moment zuschlagen.

Die Helden wissen nicht genau, wonach sie suchen, ob es eine schriftliche Aufzeichnung oder eine Karte ist. An jedem Regal ist eine kleine Messingplatte angebracht, in der mit an manchen Stellen kaum mehr leserlicher Schrift das Thema aufgezeichnet ist, mit dem sich die Schriften in dem Regal befassen. Zu entziffern sind u.a. “Metaspekulative Dämonologie”, “Neuere Geschichte” (kein Dokument jünger als 590 BF), “Vom Limbus”, “Das Wesen der Nacht”, “Lug und Trug”, “Von Sternen und Göttern” (sehr großes Regal), “Elem” und “Verborgenes”. Sie können diese Liste beliebig erweitern, prinzipiell findet sich in diesem Trakt jede Schrift und jedes Buch, das Sie hier gerne platziert sehen möchten, sowohl profane Abhandlungen als auch Magie- oder Sachbücher, Notizen und Aufzeichnungen: genügend Wissen, um einen Normalsterblichen in den Wahnsinn zu treiben, an seiner Weltanschauung zweifeln zu lassen oder gar wortwörtlich in die Niederhöhlen zu reißen.

Gut möglich, dass einige Helden erst mal eine Weile stöbern und lesen möchten. Folgende Anregungen sollen Ihnen helfen, die Suche im Verschollenen Trakt zu würzen:

- Geister früherer Archivare oder Besucher dieses Traktes versuchen, den Helden unbemerkt ein Schriftstück ‘unterzujubeln’. Entscheiden Sie selbst, um was es sich dabei genau handelt und ob dieses Schriftstück der Schlüssel zur Erlösung der gefesselten Seele oder Ursprung weiteren Unheils darstellt.
- In die ähnliche Sparte fällt der Poltergeist, der sich seine Späße mit den Helden erlaubt. Herumfliegende Bücher und plötzlich umstürzende Regale sind für diese aber tödlicher Ernst.

- Gewisse Bücher wurden auf alchemistische oder magische Art und Weise gesichert. Wenn ein Held z.B. ein großes Buch mit schwarzem Chitin-Umschlag aus dem Regal nimmt, löst er einen KRABBELNDER SCHRECKEN aus. Was mag aber passieren, wenn sich der Umschlag dunkelgrün verfärbt, nachdem ein Blutstropfen drauf fiel?
- Während die Helden den Trakt erforschen, kommt in ihnen das dumpfe Gefühl auf, als würden sich die Regale immer wieder neu verschieben und so ein Labyrinth kreieren, dass sich ständig verändert (die Auswirkungen eines Pergaments aus der Zeit des Großsultanats Elem, das sich mit dem Erzdämon Lolgramoth befasst). Dies kann die Suche nach dem erforderlichen Schriftstück erheblich verzögern oder die Heldengruppe im ungelegensten Moment trennen (in dem sich unmerklich ein Regal zwischen sie schiebt).
- Gewisse Schriftstücke ziehen förmlich die Aufmerksamkeit der Besucher auf sich, die dann ihre Umgebung vergessen und nicht mehr mit dem Lesen aufhören können. Solch ein Held stirbt einen qualvollen, langsamen Tod, sofern er nicht rechtzeitig von seinen Gefährten gefunden und vom Lesen abgehalten wird.

HINTERLASSENSCHAFTEN EINES DÄMONENMEISTERS

Das persönliche Auftauchen des Dämonenmeisters in diesem Trakt hat viele magische Bücher 'in Aufruhr versetzt', 'aufgeladen' oder 'aktiviert'. Nunmehr genügt es, dass ein Magiekundiger eines der Bücher in die Hände nimmt, um eine beliebige Thesis, die im Buch festgehalten wurde, zu aktivieren, sprich, ein Zauber wird ausgelöst. Dies sollte zur Folge haben, dass es sich die Helden zweimal überlegen, ehe sie ein Buch aus einem Regal oder später gar mit sich aus dem Trakt nehmen. Zumindest auf einem Regal hat der Bethanier sein Zeichen eingebrannt (das Zhayad-B), um unmissverständlich klar zu machen, wem die Schriftstücke gehören. Wenn Sie wollen, ist das Zeichen mit einem SCHWARZ UND ROT belegt, der durch Berührung aktiviert wird.

AUFZEICHNUNGEN DER HEILIGEN ΠΟΙΟΝΑ

Die Helden wissen vielleicht bereits durch Sca'Szissll, dass das gesuchte Schriftstück von einer Frau angefertigt wurde, die von den Gläubigen V'Sars verehrt werde. Eine gelungene *Götter/Kulte*-Probe +6 fördert zutage, dass mit V'Sar wohl die echsische Verehrung Borons gemeint ist. Spätestens nach einer gelungenen *Geschichtskunde* oder *Sagen/Legenden*-Probe +4 wird den Helden der Name der Heiligen Noiona einfallen, Schutzpatronin der Wahnsinnigen. Entscheiden Sie selbst, wo sich das gesuchte Schriftstück befindet (möglich wäre das Regal "Wesen der Nacht" oder "Verborgenes") und lassen Sie die Helden darauf stoßen, wenn Sie der Meinung sind, dass sie genügend im Trakt geschwitzt haben.

Die Helden wissen leider nicht, dass seinerzeit schon Borbarad aus dem betroffenen Regal ein Buch entnommen hat, das er für die Erweckung des untoten Schwarzen Drachen Rhazzazor brauchte. Er versah das Regal daraufhin mit einer mächtigen Abwandlung des SCHWARZEN SCHRECKENS. Wer nun ein Schriftstück aus diesem Regal nimmt, wird mit diesem borbaradianischen Fluch belegt und fürchtet sich fortan panisch vor Bibliotheken und Büchern – was



insbesondere für einen Gildenmagier-Helden verheerende Auswirkungen haben kann.

Schlüsselinformation: Das Schriftstück selbst besteht aus fünf Notizseiten einer Boron-Geweihten mit Namen Noiona, die ihre Suche nach dem Ursprung des in Selem grassierenden Wahnsinns dokumentiert. Darin befindet sich auch eine Wegbeschreibung zu dem geheimen Lager der Gesichtslosen-Garde, nämlich ein wenig östlich der Stadt in den Echsen Sümpfen.

Hintergrund: Bevor die Heilige Noiona im Jahre 617 BF das Boron-Kloster gründete, lebte sie lange Zeit in Selem und nahm sich dort der Wahnsinnigen und Verwirrten an. Dabei suchte sie auch nach dem Ursprung des in Selem so häufig vorkommenden Wahnsinns. Sie ging vielen Spuren nach und hielt schließlich drei Erklärungen für wahrscheinlich: Der Ursprung ist entweder ein altechsischer Fluch, die Strafe der nachtragenden Götter oder aber findet sich irgendwo in den Tiefen des Selemgrundes.

Die Spur des altechsischen Fluches führte sie bis zum geheimen Lager der Gesichtslosen, während sie, um die Götter zu besänftigen, das Boron-Kloster gründete. Vor der dritten Spur aber, den dunklen Tiefen, fürchtete selbst sie sich. Mehr zum *Pesthauch des Bösen* siehe **Raschtul 175**.

DIE MASKE DER GESICHTSLOSEN

Der Weg durch den Sumpf ist beschwerlich. Der Boden ist oft nur scheinbar sicher, trügerische Gräser und Flechten verbergen tückische Sumpflöcher. Die dampfende Hitze treibt den Helden den Schweiß aus

den Poren, blutsaugende Insekten und ätzende Gerüche, die einem den Verstand rauben können, setzen ihnen zu. Zur genaueren Ausgestaltung der Reise zum Lager der Gesichtslosen siehe **Raschtul 14f. und 51f.**

DIE PACT DER STERNE

Als die Helden in die Nähe des Lagers kommen, bereiten sich die Gesichtslosen gerade auf ihr alljährliches Fest zu Ehren der Sterne und ihrer Gottheit Sz'Yss'Ssar vor.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von eurem Versteck aus späht ihr auf die alte Ruine inmitten des Sumpfes. Einst erhob sich hier wohl eine mächtige Steinpyramide, nunmehr sind nur noch die Fundamente und kleinere, arg in Mitleidenschaft gezogene Häuser zu erkennen. Die Natur hat sich zurückgeholt, was ihr gehört. Pflanzenwerk überwuchert die Steine, kleinere Moraststellen sind auszumachen, in denen gar ein Krokodil wie im Schlaf zu liegen scheint.

Die mysteriöse Garde des Großkönigs von Selem hat ein großes Feuer entzündet, man scheint sich auf ein Fest oder ein Ritual vorzubereiten. An zwei großen Pfählen wurde eine riesige Hornechse angebunden, während nicht weit von ihr in einem Käfig ein fremdartiges Wesen gefangen gehalten wird: Der rot gepanzerte Oberkörper und Schwanz erinnern an einen riesigen Hummer, dessen Hände in großen Scheren enden. Das vage menschliche Gesicht mit den Stielaugen und Fühlern auf der Stirn blickt sich geteilt um. Und dort, nicht weit von der Hornechse entfernt, könnt ihr auch die Maske ausmachen. Sie bedeckt das Gesicht einer alten Statue, die eine nackte, auf einem Basilisken reitende Frau zeigt.

Eine genauere Beschreibung der Maske finden Sie auf der Seite gegenüber. Die Hornechse und der gefangene Hummerier sollen den Sternen und der von den Gesichtslosen verehrten Göttin des Wahnsinns, Sz'Yss'Ssar, geopfert werden.

Es liegt nun an den Helden, wie sie es anstellen, die Maske von ihrem momentanen Aufenthaltsort zu entwenden. Vielleicht haben sie im Vorfeld bereits eine ungefähre Replik anfertigen lassen, so dass der Diebstahl der Maske länger unbemerkt bleibt. Eine offene Konfrontation wäre sehr riskant, auch wenn sich zur Zeit 'nur' 10 bis 15 Gesichtslose im Lager befinden. Viel ratsamer und phexgefälliger wäre es sicherlich, sich unbemerkt unter die Gesichtslosen zu mischen (deren Gesichter ja durch die Masken verdeckt sind) und in einem

geeigneten Moment zuzuschlagen. Die befreite Hornechse oder aber der Hummerier könnten ebenfalls für Verwirrung sorgen und so die Flucht der Helden decken. Werte der Gesichtslosen finden Sie auf Seite 13.

Hornechse

Aussehen: 4 Schritt lang, 2 Schritt hoch, mächtige Schädelplatte, schuppenbedeckte Haut, zwei Hörner auf der Stirn, eins auf der Nase

Horn: INI 6+1W6 AT 11 PA 4 TP 2W6+2 DK N

Trampeln: INI 6+1W6 AT 6 PA 4 TP 2W20 DK H

RS 4 (Schädel 8) **LeP** 100 **GS** 8 **AuP** 100 **MR** 6 **WS** 7

Besondere Kampffregeln: Gelände (Sumpf), Niederwerfen (Horn, 9), Überrennen (11, 3W6+5, wenn auf trockenem Boden), Trampeln, Raserei (4, bei 6 bis 20 auf 1W20), großer Gegner

Hummerier

Aussehen: knapp 2 Schritt großer Hummermensch

Schere: INI 12+1W6 AT 8 PA 8 TP 2W6+2 DK N

RS 5 **LeP** 40 **GS** 3 (Land) **AuP** 30 **MR** 6 **WS** 7

Sonderfertigkeiten: 2 Aktionen pro KR, je eine pro Schere/Waffe, Wuchtschlag, Niederwerfen, Doppelangriff, Gegenhalten, Hammerschlag, Schildspalter

Besonderes: erleidet außerhalb des Wassers 1 SP pro Stunde

VERRAT

Noch während die Helden sich beratschlagen, wie sie am geschicktesten die Maske rauben können, fasst ihr treuer Begleiter Selim den Entschluss, sich jetzt für den Tod seiner Meisterin Morcania bei den Helden zu rächen. Er wird sich anbieten, eine Schlüsselposition im Plan der Helden einzunehmen, so z.B. als Lockvogel, um ihnen im passenden Moment in den Rücken zu fallen, sei es, indem er sich mit der Maske aus dem Staub macht, die Helden absichtlich in ein Sumpfloch lotst oder sie bei den Gesichtslosen verpfeift. Zu guter Letzt wird er sich selbst hasserfüllt auf die Helden stürzen und sollte im Kampf sein Ende finden. Für die Helden wird es wohl so aussehen, als sei er dem Wahnsinn anheim gefallen.

EPILOG

Zusammen mit der Maske machen sich die Helden wieder auf den Weg ins Nebengebäude der 'Halle der letzten Geheimnisse', um diese wie abgemacht dem Achaz Sca'Szissll zu übergeben, der sie bereits erwartet. Er bedankt sich im Namen seines Volkes und übergibt jedem Helden einen geschliffenen Edelstein im Wert von 20 Dukaten. Er ist zuversichtlich, dass er mittels der Maske das Ritual beenden und seine Artgenossen in den Shadif-Steppen beruhigen kann.

ANHÄNGE

DIE GESICHTSLOSEN

Nur wenig ist über die Garde des Großkönigs bekannt, nur dass sie untrennbar mit dem Großkönigtum verbunden ist. Die Gardisten selbst sehen sich als Wächter der Stadt, untrennbar mit ihrem Schicksal verbunden. Ihrer Legende nach sollen sie die Stadt davor bewahren, endgültig vom Pesthauch des Bösen und damit vom Wahnsinn heimgesucht zu werden. So halten sie die anderorts längst vergessene Göttin Sz'Yss'Ssar in hohen Ehren, die den Aspekt des Wahnsinns verkörpert und als nackte, auf einem Basilisken reitende Frau dargestellt wird. Sie bekämpfen jeden, der zu tief in den Geheimnissen Selems

DER MÜHEN LOHN

Für das erlebte Abenteuer bekommen die Helden jeweils **300 AP** sowie spezielle Erfahrungen in *Götter/Kulte*, *Geschichtswissen*, *Magiekunde*, *Sagen/Legenden* und gegebenenfalls in *Gassenwissen*.

wühlt, befürchten sie doch, dass dadurch die Göttin ihr Augenmerk wieder auf die Stadt lenkt und diese endgültig zerstört.

Aus dem gleichen Grund verehren sie den Sternenhimmel, der den Blick der Göttin trüben und blenden soll, gleichzeitig hüten sie viele Schriften aus dem Großsultanat Elem, die sich mit der Sternenkunde befassen. Es gibt keine überlieferten Wunder von Sz'Yss'Ssar und es kann nicht ausgeschlossen werden, dass sich dahinter ein Dämon oder gar der Namenlose selbst birgt, wird das Gesicht der Göttin doch stets mit einer Schuppenmaske verhüllt dargestellt.

Die Garde wird von *Hazrak von Selem* angeführt, wobei nicht klar ist,

ob es sich dabei um einen Eigennamen oder einen Titel handelt. Eine zweite herausragende Person ist *Sentenza*, die spirituelle Führerin der Garde und Hüterin der Schriften über die Sterne. Obwohl ihre Zahl auf 90 Mitglieder begrenzt ist, soll es noch ein 91. geheimes Mitglied geben, das von Zeit zu Zeit verschleiert Kontakt zur Garde aufnimmt und ihnen Aufträge erteilt.

HÄUFIGE GERÜCHTE

- Die Gesichtslosen gibt es schon so lange, wie es das Großkönigtum gibt. (+)
- Der erste Großkönig befahl, dass sich seine Soldaten verschleiern sollten, um den Echsen gleich zu sein. (+/-, es war ursprünglich ein Schutzzauber.)
- Hinter den Masken stecken Waisen, die der Großkönig zu Kämpfern hat ausbilden lassen. (+/-, es sind auch 'normale' Kämpfer darunter.)
- Mit einem entstellenden Ritual werden die Gesichtslosen persönlich auf den Großkönig eingeschworen. (-)
- Wenn der Großkönig stirbt, folgen ihm die Gesichtslosen in den Tod. (-)
- Die Maskierung hat ihren Ursprung in der Zeit des Elemer Sultanats (+) und geht zurück auf echsische Magie (+/-, nur die Vorlage zu diesen Masken war magisch) oder namenloses Wirken (wer weiß?).
- Die Masken sind magisch (-), mit dem Gesicht des Trägers verschmolzen (-) und das Abnehmen der Maske tötet den Träger (-).
- Da der Großkönig eine herkömmliche Leibgarde hat, ist es der vornehmliche Auftrag der Gesichtslosen, in der Stadt als Gardisten und Richter in Personalunion die Herrschaft des Königs zu festigen. (+/-, sie sind keine Richter, aber die Verhandlungen am Hof des Großkönigs finden unter Ausschluss der Öffentlichkeit statt.)



Gesichtsloser

Echsische Axt: INI 16+1W6 AT 18 PA 15 TP 1W6+7 DK NS
Khunchomer: INI 16+1W6 AT 17 PA 14 TP 1W6+5 DK N
LeP 40 AuP 45 WS 7 MR 4 GS 6 RS 3

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I und II, Festnageln, Formation, Gegenhalten, Meisterparade, Schildspalter, Wuchtschlag

Besonderheiten: Iryanlederrüstung (feuerfest); Schläge der echsischen Axt können von Dolchen und Fechtwaffen nicht pariert werden; mittels einer AT+5 kann man mit der Stoßspitze der Axt zustechen, was 1W6+4 TP anrichtet.

DIE MASKE DER GESICHTSLOSEN

Aussehen: eine schlichte Tonmaske mit einer rauen Oberfläche, aber einem glatten Inneren. In die Augenhöhlen wurden zwei Diamanten gesteckt, während man vergeblich nach Öffnungen für Nase oder Mund sucht. Auf der Außenseite ist der braune Ton durch Asche schwarz gefärbt.

Vergangenheit: Die Maske wurde vor Jahrhunderten von einem echsischen Zauberer geschaffen und diente ursprünglich als Träger eines Verwandlungszaubers, damit sich die Achaz als Menschen maskieren konnten. Über Irrwege kam sie in die Hände des Hochwesirs A'Ryad von Elem, der die astralspeichernde Wirkung der Maske als Schlüssel für den Zugang zu seinem geheimen Forschungslabor benutzte. Später gelangte sie in den Besitz des Großkönigs von Selem, der die Masken seiner Garde, der 'Gesichtslosen', nach ihr gestaltete.

Wirkung: Sobald die Maske mit den Schuppen eines Achaz verkleidet wird, dient sie als Astralspeicher, der seine Kraft an denjenigen abgibt, der die Maske trägt.

Magische Analyse:

ODEM (nach ZfP* abgestuft): magisch; geringe, abnehmende Intensität (ohne Schuppen); Maske ist durchdrungen von Kraft, bis zu der Außen- und Innenfläche; Fließrichtung außen nach innen.

ANALYS (nach ZfP* abgestuft): Kristallomantische Repräsentation, Merkmal Objekt und Kraft; geringe Eigenkraft, eher Reststrahlungen früherer Benutzungen; Fokussierung der astralen Kraft, eine Art Astralspeicher.

WEITERE SZENARIOVORSCHLÄGE

Gerüchten zufolge soll die Maske ein Schlüssel zu verborgenen Kammern sein, die über ganz Süd-Aventurien verteilt sind und große Schätze und Reichtümer beherbergen. Durch entsprechende Recherchen in der Silem-Horas-Bibliothek kann man erfahren, dass der Erschaffer der Maske wohl noch andere, ähnliche Artefakte kreiert hat, die ebenfalls ihrer Entdeckung harren – außerdem mag sich spätestens jetzt die Frage aufdrängen, weshalb der Kristallomant all diese 'Schlüsselartefakte' erschaffen hat.

Zur weiteren direkten Verwendung der Maske siehe das Abenteuer **Gefängnis der Jahre** im Anthologieband **Karawanenspuren**.

DRAMATIS PERSONAE

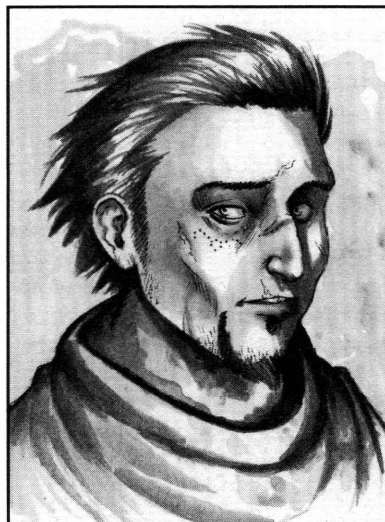
AYLA AL-AZILA

Aussehen und Wesen: 1,60 Schritt groß, zierlicher und anmutiger Körperbau, lange, rabenschwarze

Haare, funkelnde braune Augen, begabte Tänzerin, neugierig, stur, schnelle Auffassungsgabe

Hintergrund: Die hübsche, 18 Götterläufe zählende Tochter des Hairans der Beni Rhayad hat gerade ihre erste längere Reise nach Khunchom erlebt, als ihr die Helden das Leben retten. Mit Wehmut denkt sie daran, wieder zurück zur Sippe zu gehen, um dort zu heiraten und ihrem Ehemann zu dienen. Viel lieber würde sie, so wie die Ungläubigen, die Welt bereisen und der Wunder Rastullahs ansichtig werden.

Weiterer Werdegang: Was sie sich selbst nur langsam eingestehen will, ist, dass sie ihr wildes Herz an einen der Helden verloren hat. Sie wird sich wenige Tage nach der Abreise der Helden auf die Suche nach ihrem Liebsten machen.



SELİM BEN ALRIK

Aussehen und Wesen: 1,80 Schritt groß, kräftiger, durchtrainierter Wüstenkrieger, Spiegelpanzer, Doppelkhunchomer, Adlernase, struppiges braunes Haar, helle blaue Augen, gehetzter Blick, zahlreiche Narben, den Helden gegenüber aufgeschlossen und freundlich, kompetenter Führer, meisterlicher Verräter
Hintergrund: Der Leibdiener Aylas und getreuer Führer der Helden in Selem ist in Wahrheit ein

Schüler Morcanias. Er diente ihr bereits als Gefährte, als sie in Selem die Spur des Dämonenmeisters verfolgte, und blieb ihr treuer Diener, trotz ihres Wahnsinns.

Weiterer Werdegang: Er stirbt durch Heldenhand.

Doppelkhunchomer: INI 12+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+7 DK NS
LeP 30 AuP 34 WS 7 MR 6 GS 7 RS 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I und II, Gegenhalten, Meisterparade, Schildspalter, Wuchtschlag

MORCANIA VON BRABAK

Aussehen und Wesen: 1,87 Schritt groß, spindeldürr, bleiche Haut, langes schwarzes Haar mit grauen Strähnen, eingefallenes, knöchernes Gesicht, blutrote Lippen, nachtschwarze Augäpfel, lange schwarze Robe, wahnsinnige, aber brillante Nekromantin, vollendetes dämonisches Medium

Hintergrund: Lange Jahre war Morcania ein Mitglied des Bundes der Schatten. Wurde sie gerufen, bedeutete dies fast immer, dass eine zuvor operierende Gruppe gescheitert war und Morcania mittels NEKROPATHIA nach Informationen suchen oder Spuren verwischen musste. Mehrmals trieb sie mittels Morcanen auch ganze Häuser in den Wahnsinn, um Zeugenaussagen zu verhindern.

Ihr oblag die Suche nach dem Treiben des Dämonenmeisters in Selem, wobei sie durch einen von ihm zurückgelassenen Zauber in den Wahnsinn getrieben wurde. Ihr Geist wurde von einem Morcan besessen, seither hat sie ihr Haus in Selem nicht mehr verlassen. Als ihr Auge und Ohr in der Realität dient ihr einstiger Gefährte Selim ben Alrik.

Weiterer Werdegang: Sie 'stirbt' durch Heldenhand, ihr dämonisch durchdrungener Geist bleibt aber in Alpträumen gefangen. Fortan sucht sie hin und wieder die Helden und andere Zauberkundige in Alpträumen auf, um sie zu quälen.

Fingernägel: INI 9+1W6 AT 16 PA 10 (Ausweichen) TP 2W6 DK H
LeP 30 AeP 50 AuP 30 WS 6 MR 10 RS 1

Zauberfertigkeiten: Hauptsächlich Merkmal Dämonisch, Geisterwesen, Verständigung, Metamagie

Besondere Fähigkeiten: Wer durch ihre Fingernägel verletzt wird, erleidet bei einer 18–20 auf dem W20 die Schwarze Wut (GA 210). In ihrer Traumwelt ist sie die absolute Herrscherin und kann quasi beliebig neues Grauen erschaffen, eine wahre Alptraumgestalt. Hier sind ihr keine Grenzen gesetzt, ihr Wahnsinn macht sie zu einer unberechenbaren Gegnerin, die manchmal unvermittelt im Kampf innehält, als ob sie einer Stimme lauschen würde – solche Momente sollten die Helden nicht ungenutzt vorbeiziehen lassen.

SCA'SZISLL / AL'GORTON – DER MEISTER DER JAHRE

»Unsere geweihte Schwester Maffia hat schon zur Rohalszeit in ihrem verkannten Werk Der Wahn der Verfolgung auf eine Reihe merkwürdiger Personen verwiesen: Ihren Ausgang nimmt ihre Sammlung bei dem Alchimisten Algor Tonn, der angeblich um 100 BF auf Cyclopae das Hylailer Feuer erfand. Die almadanische Heldensage von Caralus dem Löwen, etwa um 900 v. BF, berichtet von dem Zauberer Alg'Orton, der, vor allem für ausgefallene Mensch-Tier-Chimären berüchtigt, von dem Helden getötet wurde. Sie vermeint auch einen Algorton der Dunklen Zeiten entdeckt zu haben, der um 400 v. BF am Sikram lebte. Von ihm oder einem Namensvetter heißt es, er habe in Phecadien oder Nordmarken, nahe dem Hort des dort getöteten Ewigen Drachen, eine Schwarze

Burg erbaut. All dies führt Maffia in ihrer üblichen bestechenden und verwirrenden Art auf Al'Gorton zurück, genannt der Reisende, der Meister der Jahre, einem der weniger bekannten Magiermogule vom Gadang (2. Jahrtausend v. BF). Jener gilt als Erschaffer des Golems Al'Djadib und starb mhanadistanischen Märchen zufolge in den Skorpionkriegen im Zweikampf mit Sultan Sulman al-Nassori. Soweit Maffia Vellia.

Wie beunruhigend ist da der Mythos im Koscher Land über Algorton (ca. 550–607 BF), einen Schwarzmagier der Magierkriege. Er trat im Jahr 595 in Erscheinung – auch in der almadanischen Historie um Zulipan von Punin wird er erwähnt – und hauste am Greifenpass in einem Basalturm, den Rohal selbst oft besucht hatte, bis er etwa 607 BF spurlos verschwand. Und was fand ich da vor einigen Monaten in der Offenen Hand, unserem Tempel zu Al'Anfa? Al'Gorton (ca. 710–774 BF), ein Zauberer von faszinierend-dämonischer Ausstrahlung, der von 751 bis 763 Hofmagier des Mirhamer Vize-Königs Alvaro von Shoy'Rina war und ihm bei einem Giftanschlag das Leben rettete. Zum Dank durfte er 763 BF gemeinsam mit Janana Irsgrim die Akademie der Vier Türme gründen, aus der bald die Schule der Variablen Form entstand. Auf ihn geht der Großteil der Kenntnisse über Chimärologie und Golemcreation, den die Akademie heute besitzt, zurück. Er verschwand während eines heftigen Unwetters im Efferd 774 BF.

Hätte ich noch gezweifelt, einem Geheimnis auf der Spur zu sein, wäre ich bekehrt worden, als ich Mirham erreichte. Einer der vier Türme ist das südlichste Bauwerk, das vollständig aus Koschbasalt besteht – so wie der Turm am Koschpass und wohl auch die schwarzen Bauten in Phecadien, Almada und am Sikram. Und was soll ich davon halten, dass ich viele dieser Orte aus der Geronssage kenne, als Orte, wo der größte unserer Helden Schlangen und Chimären erschlug?»

—Janneke ter Jatten, hochrangige Phex-geweihte, Festum, in einem Brief

Die Magiermogule, die sich um den Dämonenmeister Assarbad scharten, waren besessen von der Langlebigkeit der echsischen Rassen. Insbesondere der 'Meister der Jahre' schuf etliche Artefakte unheiliger Unsterblichkeit wie die Blutige Träne und das Amulett der Acht Leben. Um den Untod zu vermeiden, suchte er die Skrechu auf. Sie wirkte das Jennaqq Khatul (Ritual des Ewigen Lebenden) und machte ihn zu ihrem 'Tierverräuten'. War es die Bösartigkeit der Schlange oder der Flucht Asfaloths?

Jedenfalls wurde der Magus, nachdem der Diamantene Sultan ihn erschlagen hatte, wiedergeboren. Nichts erinnerte ihn an sein früheres Leben als der Drang, sich wieder der Herrin zu unterwerfen, die stets darauf bestand, ihn Al'Gorton (etwa: "Das Gold der Gor") zu nennen. Borons Hallen sind ihm verwehrt, und es ist nicht Tsas Gnade, die ihn so oft wiederkehren und der Skrechu dienen ließ. Ein halbes Dutzend Nester hat er angelegt, ohne von früheren Versuchen zu wissen. Stets baute er Jahrzehnte lang an Anlagen, die mit Koschbasalt die Magie der Schlangenbrut darin verbergen und dämpfen sollen, bis die Herrin sie erweckt. Geron, Leomar, Caralus, Hlûthar und Pher Drodont haben solche Nester zerschlagen. In den Ruinen hausen heute Magier, die meist nur die Schatten der Geschichte entdeckt haben.

Aussehen (Achazform): ein groß gewachsener, schlanker Achaz mit einem prächtigen, dunkelblauen Schuppenkleid und mächtigen Rückenkamm, nur spärlich bekleidet.

Hintergrund: Als ihren treuesten Diener schickte die Skrechu von Maraskan den Magier Al'Gorton, ausgestattet mit einem Gewand der Echsengestalt, nach Selem, um ihr den verborgenen Basilisken des Hochwesirs A'Ryad von Selem zu beschaffen. Sca'Szissll, wie sich Al'Gorton in seiner Achazform nennt, merkte jedoch schnell, dass es nicht so leicht werden würde, an den Basilisken zu gelangen. Und so heuert er schließlich die Helden an, ihm die Maske der Gesichtlosen zu beschaffen, die ihn seinem Ziel einen Schritt näher bringen soll.

KAMPAGNEPLANUNG

Falls Sie vorhaben, die Abenteuer **Die Gesichtslose** und **Gefängnis der Jahre** zu einer Kampagne in Selem zu verknüpfen, können Sie insbesondere im zweiten Teil kleinere Anpassungen vornehmen:

- Das Treffen mit dem Hairan *Mahmad ben Haisamir* wird anders verlaufen, da die Helden ihn ja bereits kennen. Je nachdem, was seine Tochter unterdessen angestellt hat, heißt es aber nicht unbedingt, dass er freundlicher auf die Helden reagieren wird.
- Gut möglich wäre auch, dass die Helden den Forscher, der im zweiten Teil vermisst wird, bereits in diesem Abenteuer kennen lernen, z.B. in der Gaststätte *Selem Hof* oder in der Silem-Horas-Bibliothek. Sollten die Helden freundschaftliche Bande zu ihm geknüpft haben, werden sie sicherlich nicht zögern, den Vermissten zu suchen.
- Den Verrat des Führers Selim ben Alrik können Sie auch erst im zweiten Teil platzieren, während des Höhepunkts der Kampagne, wenn es darum geht zu verhindern, dass der Basilisk das Festland lebend verlässt.

Hinsichtlich des Hintergrundwissens müssen Sie vorsichtig sein, denn in diesem Abenteuer müssen die Helden wirklich das Gefühl haben, dass sie nach einer Möglichkeit suchen, die echsischen Angriffe auf die Shadif-Steppe zu stoppen. Erst im zweiten Abenteuer sollten sie dann das Puzzle zusammensetzen und den Plan Al'Gortons, der sie im ersten Teil noch getäuscht hat, aufdecken.

VARIANTE

Wenn Sie den Schwerpunkt des Abenteuers auf die Albtraumwelt Morcanias legen wollen, können Sie das Szenario wie folgt verändern:

- Noch im Lager des Hairans treffen die Helden auf Al'Gorton, der sich ihnen als reisender Magus *Achmed von Mirham* vorstellt. Er ist, wie die Helden, bei der Sippe der Beni Rhayad zu Gast und zeigt sich über den Aufruhr mit den Echsen erschrocken. An des Hairans statt wird Achmed den Helden den Auftrag geben, die aufgebrachten Echsen zu beruhigen. Er selbst könne das nicht, da er nach einer Auseinandersetzung mit den Echsen verletzt sei. Seine Verletzungen rühren tatsächlich von einer Auseinandersetzung mit Morcania her, als er versuchte, ihr die Maske der Gesichtslosen zu entreißen.
- In Selem müssen die Helden nun den Achaz Sca'Szissll (in diesem Fall tatsächlich ein Achaz-Kristallomant, der nach einem Weg sucht, seine Artgenossen zu beruhigen) ausfindig machen.
- Einmal aufgespürt, schickt er sie in die Silem-Horas-Bibliothek, wo die Helden am Ende des Kapitels **Hort des Verbotenen Wissens** den Aufenthaltsort Morcanias ausfindig machen können.
- In ihrer düsteren Albtraumwelt findet dann das Finale statt, an dessen Ende die Helden mit Mühe und Not zusammen mit der Maske der Gesichtslosen Morcania bezwingen und aus dem Albtraum fliehen können.

FUNKENFLUG

von Patrick 'Swafnir' Fritz

mit Dank an Lena Falkenhagen, Tom Finn und Anton Weste

Anmerkungen zum Abenteuer:

Komplexität (Meister / Spieler): mittel / mittel

Erfahrung (Helden): niedrig bis mittel

Anforderungen (Helden): Interaktion, Talenteinsatz, Magie

Ort und Zeit: östliches Mittelreich und Wildermark, nach dem Jahr des Feuers Ende Rondra 1029 BF

Empfohlene Spielhilfen: Herz des Reiches, Schild des Reiches, Im Schatten Simyalas, Das Jahr des Feuers

ÜBERSICHT UND HELDENAUSSWAHL

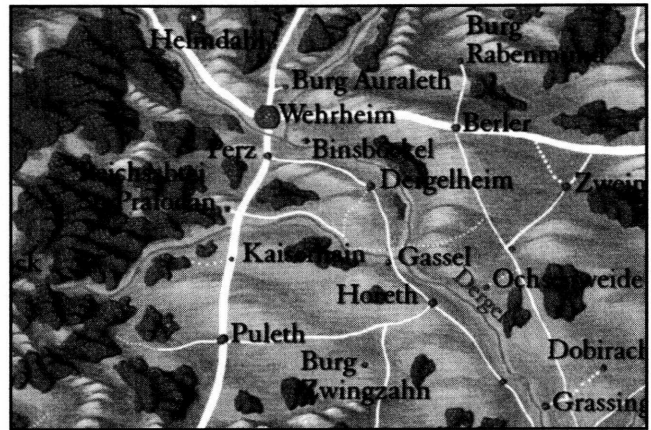
Das Abenteuer **Funkenflug** verknüpft einige Geschehnisse der Kampagnen **Im Schatten Simyalas** und **Das Jahr des Feuers** mit der Suche der Praios-Kirche nach ihrem heiligen Licht, das nach den verheerenden Zerstörungen innerhalb der Stadt des Lichts entrückt wurde. Die Kenntnis der beiden Kampagnen ist nicht notwendig für die Handlung von **Funkenflug**, da alle relevanten Informationen hier zu finden sind. Wenn Sie jedoch eine der beiden Kampagnen als Spieler erleben wollen, werden Ihnen hier einige überraschende Wendungen vorweg genommen.

Die Handlung beginnt im Tross des reisenden Kaiserhofs, als der schwer verletzte Baron **Allerich von Falkenwind** in das Zelt der Helden fällt und sie bittet, die von Bannstrahlern gefangene elfische Gräfin **Allechandriel Quellentanz** aus der Bannstrahler-Burg Auraeth zu befreien. Die Zeit drängt, denn ein seltsames Phänomen hat von der Elfe Besitz ergriffen und bedroht ihr Leben. Auf ihrer Reise treffen die Helden auf den Praios-Hochgeweihten **Goswyn von Wetterau**, der ebenfalls nach Auraeth unterwegs ist, um dort eine gefangene Elfe zu untersuchen, aus deren Hautöffnungen Licht scheint und in der der Praiot einen ersten wichtigen Hinweis auf der Suche nach dem entrückten heiligen Licht seiner Kirche wähnt. Während die Helden vor der Wahl stehen, mit dem Praioten zusammenzuarbeiten oder ihn für ihre Zwecke zu verwenden, führt ihr Weg sie schließlich in die nördlichen Ausläufer des Reichsforstes, wo eine Auelfen-Sippe in Allechandriel eine werdende Lichtelfe sieht, die so ungestört wie möglich ihren Weg zurück ins Licht finden muss. Und während die beiden unterschiedlichen Dogmen um ihr Recht ringen, brechen immer mehr Lichtstrahlen aus dem Körper der Gräfin heraus, so dass eine schnelle Lösung dieses Konfliktes vonnöten ist.

Als Helden sind grundsätzlich alle menschlichen, elfischen und zwergischen Rassen möglich, Goblins, Orks und Achaz sind gänzlich ungeeignet. Bei den Professionen gibt es keinerlei Einschränkungen, wobei ein Praios-Geweihter hier eine bevorzugte Wahl ist, da er in denselben Glaubenskonflikt wie Hochwürden Goswyn gerät.

HINTERGRUND

Ende 1023 BF gelang es einer Gruppe Abenteurer um den Elfen 'Roter Pfeil' und der Gräfin **Naheniel Quellentanz**, die im Reichsforst liegende Hochelfenstadt **Simyala** vor dem Zugriff der dem Namenlosen



verfallenen Elfe **Pardona** zu schützen. Zwar konnte der Bann, der die Stadt bislang vor den Augen der übrigen Welt schützte, erneuert werden, doch erfüllte sich dabei das Schicksal der elfischen Gräfin (siehe **Im Schatten Simyalas**). Ihre Cousine Allechandriel Quellentanz, die ebenfalls eine Teilnehmerin der Expedition nach Simyala war, trat als nächste lebende Verwandte das Erbe der Grafschaft Waldstein an. Zu diesen Pflichten zählt die Elfe ebenfalls den Schutz des seitdem sich wieder ausbreitenden Reichsforstes – eine weitere Auswirkung der Expedition, da der Rote Pfeil den elementaren Humusschlüssel während seines Aufenthalts in der Elfenstadt einpflanzte.

Der Angriff **Galottas** und **Rhazzazors** im Peraine 1027 BF (siehe **Schlacht in den Wolken**) sowie die katastrophalen Zerstörungen im zentralen Mittelreich ließen den Reichsforst und dessen Bewohner weitgehend unbehelligt. Dies änderte sich jedoch, als der Schwarze Drache seinen unheiligen Plan, mittels pervertierter Trollstelen den Sikaryan-Fluss im großen Maßstab zu seinen Zwecken zu missbrauchen, in die Tat umzusetzen beginnt (siehe **Rückkehr des Kaisers**). Das Aufbrechen eines Sumu-Heiligtums und die Errichtung einer Stele in Wehrheim Ende Praios 1028 BF führten dazu, dass in der unmittelbaren Umgebung der Ruinen das Leben von Neuem spross und sich neuer Baumbestand ausbreitete.

Dieses blieb jedoch nicht gänzlich unbemerkt: In Simyala spürte die Hochelfe **Vayadin Baumsängerin**, eine der großen alten Humusformerinnen aus längst vergangenen Tagen, dass kleine Teile vom Wirken des Humusschlüssels nicht an die dafür vorgesehenen Orte gelangte, sondern von einer unbekannten Quelle stetig abgezapft wurde – eben jener Stele. Um den Grund für dieses Phänomen herauszufinden und es zu unterbinden, kontaktierte man schließlich auf magische Weise Gräfin Allechandriel. Die Elfe brach sogleich Richtung Wehrheim auf, doch weihte sie einen weiteren Vertrauten aus den Tagen der Simyala-Expedition, Baron Allerich von Falkenwind, in ihr Vorhaben ein, um gegebenenfalls auf Hilfe hoffen zu können, sollte ihr etwas zustoßen.

Trotz des immer noch harten Winters und den aktuellen Gefahren am Rande der jüngst entstandenen Wildermark erreichte sie am 15. Phex die Ruinen von Wehrheim und gelangte auf Phexens Pfaden unbehelligt an die Stele, wenngleich selbige immer stärker ihre Lebenskraft raubte. Um die Kraft des Humusschlüssels dem Zugriff der



Stele zu entziehen, gaben ihr die Hochelfen Simyals das *say'dhaba mandra* (etwa: Heimstatt der Zauberkraft), einen mit hochelfischer Magie gefüllten Astralspeicher, der Allechandriel beim Singen des Trennungsliedes unterstützen soll. Die Gräfin begann mit dem Lied im selben Augenblick, als auf den Silkwiesen die Schlacht der Drei Kaiser tobte und Rhazzazor durch Auslösen seines Ritualfokus auch die Wehrheim-Stele aktivierte (**Rückkehr des Kaisers 108**). Nicht alleine die Lebenskraft aller Lebewesen im Einflussbereich der Stelen, sondern auch die Energien des Humusschlüssels flossen nun rasend schnell in den Leib des Schwarzen Drachen. Allechandriel gelang es

zwar, mittels Trennungslied und der hochelfischen Magie aus dem *say'dhaba mandra* den Zugriff der Stele auf den Humusschlüssel zu unterbinden, doch blieb sie davon nicht ohne Schaden.

Nach dem Ende des Jahrs des Feuers und der Krönung von Kaiserin Rohaja brach schließlich im Praios 1029 BF der junge Baron Allerich voller Sorge in die Gegend um Wehrheim auf, um das Schicksal seiner Freundin Allechandriel zu ergründen, da es seit ihrem Aufbruch keinerlei Lebenszeichen von ihr gegeben hat. Seitdem ist ein weiterer Monat ins Land gegangen, als die Ereignisse ihre Fortsetzung auf der Kaiserpfalz Reichsgau finden.

AM HOF DER WANDERNDEN KAISERIN

DIE KAISERPFALZ REICHSGAU

Die Pfalzgrafschaft Reichsgau liegt im Norden der Grafschaft Hartsteen, die ebenso wie viele andere Grafschaften in der Goldenen Au und Darpatien unter den Verwüstungen der Armeen Galottas und Rhazzazors leiden musste. Der südliche Teil Reichsgaus wird immer wieder von Söldlingen aus der westlich gelegenen ehemaligen Reichstadt Puleth heimgesucht. Doch scheint nun zumindest für einige Tage wieder der Frieden früherer Zeiten Einzug zu halten, denn der Kaiserliche Hof unter Kaiserin Rohaja bezieht gemeinsam mit dem tobrischen Herzog *Bernfried* für kurze Zeit Quartier auf der Pfalz, um das nach dem Jahr des Feuers zerrüttete Reich zu bereisen und den Vassallen gegen die Schwarzen Lande beizustehen. Die Nachricht vom Angriff des Helme Haffax auf die Piratenküste schließlich ließ sie am 17. Rondra von Gareth aus aufbrechen, um durch Wildermark, Weiden und den Sichelstieg Mitte Efferd die tobrische Hauptstadt Perainefurten zu erreichen (siehe AB 124, S.4). Unter einem von Marschall *Alrik vom Blautann und vom Berg* angeführten Angriff wurden die Pfalzgrafschaft und die dortige Burg Zwingzahn zurückerobert und gesichert, wodurch die Kaiserin ein Zeichen zur Rückeroberung der derzeit besetzten Gebiete setzen will.

Die Burg steht an der Wegabiegung der ehemaligen Silberstraße nach Appelhof und erhält durch den Entsatz des Kaiserlichen Hofes für einige Wochen eine Atempause. Pfalzgraf *Bernhelm von Wetterfels*, der im Volksmund auf Grund seiner heldenhaften Taten während der Ogerschlacht 'Ogerfresser' genannt wird, versucht sich dort mit wenigen Mannen gegen feindliche Kombattanten zu bewähren. Der Besitz von Zwingzahn wechselt im Wochentakt; und es ist ungewiss, ob nach dem Weiterzug der Kaiserin der gewonnene Vorteil längerfristig genutzt werden kann.

Die jüngsten Kämpfe zeichnen sich auch an den Gebäuden und Befestigungen sowohl der Burg als auch der Siedlungen in der Pfalzgrafschaft selbst ab. Die Pracht der letzten Jahrhunderte ist angekratzt und beschädigt. Mauern zeigen Brand- und Schwertspuren, Nahrungsvorräte sind knapp und die Wachen der Burg versehen auch mit Bandagen ihren Dienst. Neben einem Palas, der derzeit der Kaiserin als Wohngebäude dient, und einer Praios und Rondra geweihten Pfalzkapelle existiert im Schatten der Burg noch ein größerer Gutshof, der jedoch nur unzureichend den Tross Rohajas versorgen kann. Deshalb hat Graf Bernhelm verstärkt Marketender, Gaukler und Händler auf seine Burg geladen, um diesen Umstand teilweise zu verschleiern. Aber auch Aufrufe an Söldner und waffenkundige Männer und Frauen haben einige Glücksritter

DAS REISEKAISERTUM

Dieser Tage zieht Kaiserin Rohaja von Gareth durch die Provinzen des Reiches, um das Kaisertum zu den Untertanen zu bringen – in das von Orks ständig bedrohte Herzogtum Weiden ebenso wie an den Angbarer See. Auf ihren über das Land verstreuten kaiserlichen Gütern, die Kaiserpfalzen, empfängt Rohaja Gesandte und Geschenke, führt Verhandlungen, spricht Recht, lässt Feste und Turniere feiern, zieht den Kaisertaler ein und ruft zum Heerbann, wie hier auf Burg Zwingzahn, um einen Teil des besetzten Tobriens zurück zu erobern. Die Herrschaftsausübung ist direkt und wird ohne viele Beamte und Sendlinge abgewickelt, so dass es weitaus häufiger als früher vorkommt, dass man eine Audienz bei der Kaiserin erhält, ohne vorher in langwierigen Korrespondenzen einen Termin erringen zu müssen.

Das I. Banner des Eliteregiments Löwengarde, die so genannte Panthergarde, dient als Leibwache der Kaiserin und Bedeckung des Hofes. Darüber hinaus wird der Hof von wechselnden Ritters aus allen Teilen des Reiches begleitet, die den Bannerdienst ausüben. Ortskundige Edle führen den Zug durch die Provinz und erläutern dem Hof lokale Gegebenheiten. Diese wechselnde Gefolgschaft verstärkt die Bewachung des Trosses und leistet nicht selten einen Gegendienst für ein vorgebrachtes Anliegen.

Oft verbreitet sich in der Provinz schnell die Nachricht, dass die Kaiserin anwesend ist. Zwischen den einzelnen kaiserlichen Lehen muss der Tross Gastung von Vasallen erhalten. Es ist eine große Ehre, die Kaiserin auf der eigenen Burg zu begrüßen – und es frisst riesige Löcher in Geldbeutel und Vorräte. Manche Lehensleute wurden bei solchen Zwischenhalten schon in den Ruin getrieben.

Die Kaiserlichen Boten und Kuriere, die im Dutzend den Tross begleiten, haben eine lange Tradition in der schnellen Überbringung von Botschaften. Wo der Hof auf der Reise abends einkehrt, wird schnell Quartier genommen und meist am nächsten Tag wieder aufgebrochen. Längere Aufenthalte von einer Woche bis zu drei Monaten finden für gewöhnlich nur auf Einladung von Provinzherren, in Reichsstädten, auf kaiserlichen Gütern und vor allem den Pfalzen statt. Hier wird das Reichsbanner auf dem höchsten Turm gehisst, der Schlüssel der Burg der Kaiserin übergeben. Jedoch können nur wenige Residenzen den ganzen Hof in ihren Mauern aufnehmen, so dass oft auch ein Zelt- und Wagenlager vor den Toren gebildet wird. Hinzu kommen Schausteller, Söldlinge und bettelndes Gesindel, die von der Menge an Menschen und der Adelspracht angezogen werden.

Zum Hofstaat zählen unter anderem *Alrik vom Blautann und vom Berg* (Oberst der Löwengarde), der erste Hofmagus und Hofalchimist Magister *Melwyn*, die bekannte Hofbardin *Amber Zahrahan*, der Herr der Bediensteten und Meister aller Festivitäten Hofzeremonienmeister *Eorlariel Zirillion Silbersee*, der Hofgeweihte und Illuminatus von Gareth *Arrius von Wulfen* sowie die 24 Hofkapläne, von jeder Gottheit zwei. Weitere Hofämter sind die Hofjagdmeisterin und die Oberküchenmeisterin, während die vielen Burschen, Mägde, Zofen und Pagen mit einfachen und schweißtreibenden Arbeiten den Hofstaat vervollständigen.

Mehr zum reisenden Kaiserhof finden Sie in der Regionalspielhilfe **Herz des Reiches 48 ff.**

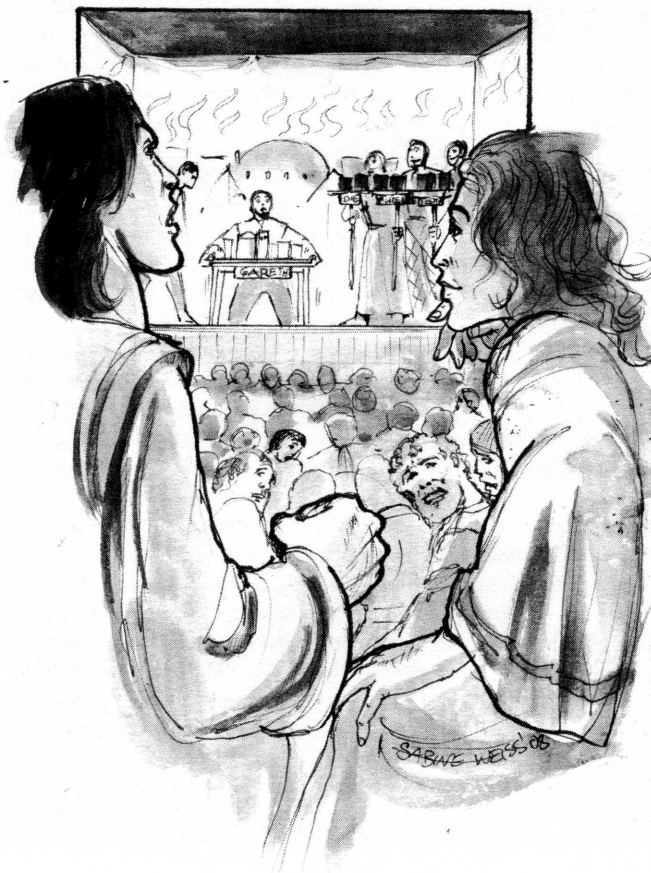
angelockt, die hoffen, ihren Schwertarm dem Pfalzgrafen oder sogar den kaiserlichen Soldaten anbieten zu können.

Falls Sie in Ihrer Spielrunde die garethische Baronie Retogau an einen ihrer Spielerhelden vergeben haben (z.B. im Finale von **Rückkehr des Kaisers**; Beschreibung AB 117, S.17), so können Sie problemlos den Beginn der Handlung dorthin auf Schloss Goldenstein verlegen.

ALLERLEI VOLK

Als Einstieg für die Helden bieten das große Zelt- und Wagenlager des kaiserlichen Trosses und die zugereisten Marktschreier, Händler und Schausteller genügend Möglichkeiten und Anreize, eine Reise in die Kaiserpfalz Reichsgau auf Burg Zwingzahn zu unternehmen. Da es kaum Unterkünfte gibt, werden Schlafplätze in einem der Zelte vermietet. Richten Sie es so ein, dass die Helden ein gemeinsames Zelt erhalten, und lassen Sie sie zunächst das Leben am Hofe einer wandernden Kaiserin erleben. Einige Beispielszenen:

- Ein Gardesoldat lädt die Helden an sein Lagerfeuer ein und berichtet vom bevorstehenden Heerzug zusammen mit gesammelten Waffentreuen aus Garetien und Perricum, Söldnern und Rondra-Geweihten gegen die Schwarzen Lande und die besetzte tobrische Grafschaft Misamund.
- Der Rufer der Gauklertruppe *Traumweber*, ein Bornländer namens *Pjotr*, verspricht einem jeden fünf Dukaten, dem es gelingt, den tigerfellbewehrten *Khan III.*, genannt 'der Kraftmensch', in einem Ringkampf zu besiegen.
- Beim Betreten der Burg werden die Helden von Panthergardisten je nach Aussehen, Kleidung und Stand knapp begrüßt oder scharf beobachtet.
- In den zum Schankraum umgestalteten Pferdestallungen versucht ein kleines, lockenköpfiges Mädchen namens *Girte*, die Geldbörse eines Helden zu entwenden und in der großen, dichtgedrängten Menschenmenge zu verschwinden. Gelingt den Helden eine Verfolgung, so können sie das Kind zusammen mit zwei knapp zehnjährigen, wohlgekleideten Burschen stellen, die sich schützend vor



ihre Freundin stellen. Recht schnell stellt sich dabei heraus, dass es sich bei den beiden um den tobrischen Erbprinzen *Jarlag von Ehrenstein* und *Leomar Wolfhart*, den Sohn des tobrischen Kanzlers, handelt, die von den Taten Girtes nichts wussten. Beide werden ständig von zwei Rittern der tobrischen Wulfengarde bewacht.

- Eine schlanke junge Frau mit schwarzen Korkenzieherlocken, grün geschminkten Lippen und grün-brauner Akrobaten-Kleidung mit gelben Bändern um die Arme gewickelt wirbt für die Uraufführung des Theaterstücks 'Das Jahr des Feuers' durch die Schaustellergruppe 'Die Zugvögel'.
- Eine liebevollste Adlige ist auf der Suche nach einem besonders extravaganten Duftwasser namens 'Nayrakis' und bietet 10 Horasdor demjenigen, der ihr den Duft vor der morgen stattfindenden Aufwartung bei Kaiserin Rohaja beschaffen kann.
- Die Hofbardin Amber Zahrahan wird von fünf Zwergen bedrängt, das 'Zwergenlied' zu singen, das mehrere Dutzend Strophen umfasst und das nie wieder zu singen sie sich geschworen hat.

AUF DER SUCHE NACH DEM LICHT

Wenn sich die Helden auf der Burg aufhalten, können sie der Aufführung der Schaustellergruppe 'Zugvögel' beiwohnen, die eine Bühne mit Sitzbänken aufgebaut hat und mit einigem Aufwand an Requisiten das letzte Kriegsjahr – das 'Jahr des Feuers' – darstellt. Nachdem die Helden einen Sitzplatz ergattert haben, werden kurz vor Beginn der Aufführung die Plätze unmittelbar hinter ihnen wieder frei, als sich in Begleitung von einigen Sonnenlegionären der Hofgeweihte und Illuminatus von Garteh, *Arrius von Wulfen*, sowie ein weiterer Praios-Geweihter im Rang eines Lichthüters dort niederlassen.

Im Anschluss daran tritt die korklockige Gauklerin auf die Bühne und eröffnet das Stück mit leicht nervösem Blick auf die Geweihten: "Es war das Jahr der Zerstörung. Das Jahr, in dem wir zurückeroberten, was uns gehörte. Es war das Jahr großer Trauer, das Jahr der Schmerzen, aber letztendlich auch das Jahr der Freude. Es war das Jahr, in dem sich alles veränderte. Es war – das Jahr des Feuers!"

Als die Schauspieler mit groben Miniaturen den Absturz der fliegenden Festung auf Gareth und die Stadt des Lichts inszenieren, erhebt sich der Lichthüter und verabschiedet sich vom Illuminaten. Interessierte Helden können mittels einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe Folgendes erlauschen bzw. durch eine *Götter/Kulte-* oder *Geschichtswissen*-Probe in Erfahrung bringen:

- *Arrius von Wulfen*, war schon der Hofgeweihte der Reichsregentin Emer ni Bennain. Er diente am 1. Praios 1027 BF als Sprachrohr des Jahresorakels, das die Schicksalsprüfungen des Mittelreiches prophezeite, doch wurde er durch den Lichtboten bei der Verkündigung unterbrochen (siehe AB 105).
- Der Lichthüter (*Custos Lumini*) heißt Goswyn von Wetterau (1,78 Schritt; 40-jährig; mittellange, rote Haare, hellgrüne Augen; leicht rauchige Stimme).
- Goswyn ist auf der Durchreise und will noch in dieser Stunde weiterziehen. Ihn begleiten zwei Sonnenlegionäre. Aufgebrochen ist er aus Gareth auf Grund einer spät eingetroffenen Botschaft. Er ist voller Hoffnung, dass sein Ziel tatsächlich etwas mit der 'Queste Sanct Quanions' zu tun habe. *Arrius* beneidet ihn, denn er würde sich selbst gerne auf die Suche nach dem Licht aufmachen, doch seine Pflicht lässt ihn am Hof der Kaiserin verweilen.
- In seiner Ansprache zum diesjährigen Neujahrstag bestätigte der Lichtbote, dass das Ewige Licht des Heiligen Quanion (das Allerheiligste der Stadt des Lichts; eine vollkommene, gleißend weiße Kugel aus reinem Licht, ohne die kein neuer Praios-Tempel geweiht werden kann; siehe *Götter* 312) seit dem Angriff auf Gareth verschwunden ist. Die aktuellen Orakelsprüche weisen laut dem Lichtboten darauf hin, dass die Suche nach dem Licht – die sogenannte Quanionsqueste – zur heiligen Pflicht werde, denn das Auffinden werde die Antwort auf alle gegenwärtigen Fragen liefern.

- Hochwürden Goswyn ist seit Ende Praios unterwegs nach Burg Auraeth, dem Stammsitz des Bannstrahler-Ordens nördlich der Ruinen von Wehrheim. Der derzeitige Kommandant, Beschirmer *Hagen von Föhrenstieg*, sandte im Phex 1028 BF einen Bannstrahler mit einer dringenden Botschaft nach Gareth, der unterwegs jedoch in einem Kampf mit einer feindlicher Söldnerpatrouille schwer verletzt wurde und an Schlachtfeldfieber erkrankte. Erst vier Monate nach seinem Aufbruch erreichte er im Praios 1029 BF sein Ziel, und die Nachricht erreichte schließlich den Boten des Lichts.
- Hagen bittet um den dringenden Rat eines hochrangigen Praios-Geweihten. Mitte Phex habe man in der Wehrheimer Umgebung ungewöhnliche Lichtphänomene beobachtet (die Aktivierung des Sikaryan-Rituals durch Rhazzazor) und eine entkräftete Elfe (Allechandriel Quellentanz) gefunden, aus deren Wunden Licht austrete. Man sei sich unsicher, wie mit ihr weiter verfahren werden soll, da sich ihr Zustand anscheinend verschlechtere und immer mehr Lichttrisse entstünden.
- Da der Lichtbote Parallelen zu den letzten Stunden des 'Greifen' erkannte, der wenige Wochen vor der Schlacht in den Wolken in der Nähe der Stadt des Lichts ebenfalls begann, sich langsam in goldenes Licht zu verwandeln (siehe **Schlacht in den Wolken 29**), wurde Hochwürden Goswyn ausgesandt, um einen möglichen Zusammenhang zur Suche nach dem Ewigen Licht zu überprüfen.

Ein nächtlicher Zwischenfall

In der Nacht werden die Helden von einem schwer verwundeten und entkräfteten jungen Mann in beschädigter Lederkleidung geweckt, der in ihrem Zelt zusammenbricht. Heilkundige können frische, von Peitschenschlägen herrührende Narbengeflechte entdecken, dazu einige schlecht verheilte Stich- und Kratzwunden, die womöglich von Schwertern und Baumästen herrühren. Niemand in der näheren Umgebung des Zeltes hat einen Tumult oder einen Hilferuf bemerkt. Wenn der Mann durch Unterstützung der Helden wieder das Bewusstsein erlangt, bittet er schwer atmend und flüsternd um Beistand:

- Sein Name ist Allerich von Falkenwind. Er ist Baron der gleichnamigen Baronie in der Grafschaft Waldstein im Königreich Garetien.
- Seine Lehnsherrin und gute Freundin, die Gräfin Allechandriel Quellentanz, sei Ende Tsa in die Wildermark aufgebrochen, um dort einen ungewöhnlichen Fluss der Lebenskraft zu ergründen. Seitdem habe er nichts mehr von ihr gehört. Wenn die Helden einen äußerst vertrauenswürdigen Eindruck machen (z. B. weil er einige von ihnen aus der *Simyala*-Kampagne her kennt) oder sich gar ein Elf in der Gruppe befindet, wird Allerich zusätzlich erzählen, woher Allechandriel von der Anomalie erfahren hatte (siehe Seite 16). Wie viel er tatsächlich preisgibt, liegt in Ihrem Ermessen als Meister.
- Kurz nach der Kaiserkrönung Rohajas machte sich der Baron aus Sorge auf die Suche nach der Gräfin. Erst durch einige Söldner, die sich in Perz breitgemacht haben, erfuhr er von einer Einheit Bannstrahler, die eine seltsam leuchtende Elfe bei Wehrheim fanden und mitnahmen. An dem Ort ihrer Gefangennahme fand er das von den Bannstrahlern zurückgelassene, aus lebenden Wurzeln bestehende Gefäß, dass die Gräfin bei sich trug und für die Wiederherstellung des normalen Lebenskraftflusses benötigt werde.
- Die Bannstrahler brachten die Elfe nach Burg Auraeth. Allerich drang in die Burg ein und fand das Gefängnis Allechandriels. Es gelang ihm, die Wachen von ihrem Posten fortzulocken und die Zelle zu öffnen.
- Die Elfe war entkräftet und ausgezehrt. Aus ihren Wunden strahlte Licht heraus. Als er sich ihr näherte, huschten Lichtstrahlen zwischen Körper und dem Gefäß, das der Baron mit sich trug, hin-

und her. Damit einhergehend war ein Hilferuf der Elfe, der sowohl aus ihrem Mund als auch aus dem Gefäß gleichzeitig entsprang. Neben disharmonischen Klängen konnte er nur die Worte: "Mein Licht ist zerbrochen und zerstreut ... kann nicht zusammenfinden!" vernehmen.

- Die durch die Rufe Allechandriels alarmierten Bannstrahler stellten Allerich auf der Flucht, nahmen ihm das Gefäß ab und sperrten ihn in eine andere Zelle. Es gelang ihm durch Überreden einer Bediensteten, die ihm Essen und Trinken brachte, schließlich die Flucht.
- Auf der Suche nach einem sicheren Ort floh er mehrere Tage durch die Wildermark, bis er hörte, dass die Kaiserin auf Burg Zwingzahn weile.



Der junge Baron bittet die Helden, die Gräfin zu befreien. Dieses müsse jedoch unter allen Umständen ohne größeres Aufsehen geschehen, da die Bannstrahler nicht um die Identität der Gräfin wissen. Würde der 'Ausflug' der Elfe in ihrer Grafschaft bekannt, könnte der Grafschaftsrat von Waldstein dieses zu seinen Gunsten verwenden, womit ein Machtverlust Allechandriels einherginge. Gleichzeitig ist er über ihren ungewöhnlichen Zustand höchst beunruhigt und vermutet, dass die Gräfin und das Wurzelgefäß miteinander verbunden sind. Sofern die Helden nicht in der Lage sind, den Zustand Allechandriels zu normalisieren, sollen sie zumindest die Elfe und das Gefäß unbeschadet wieder nach Burg Zwingzahn bringen.

Der Baron selbst ist auf Grund seiner Erschöpfung nicht in der Lage, die Helden zu begleiten. Sollte der kaiserliche Hof bei der Rückkehr der Helden bereits weiter Richtung Weiden unterwegs sein, so will er im Tross des Hofes unerkannt mitziehen. Den Helden sollte es ohne Schwierigkeiten gelingen, den gegenwärtigen Aufenthaltsort des Hofes zu erfahren.

Bei einer durchschnittlichen Reisegeschwindigkeit von 20 Meilen pro Tag brauchen die Helden von Reichsgau aus etwa drei Tage bis Burg Auraeth.

Als Belohnung winken 20 Dukaten pro Kopf sowie der Dank einer Gräfin.

AUF DEM WEG NACH AURALETH

IN DER MITTE ENTSPRINGT EIN FLUSS

Die Reise verläuft weitgehend ereignislos, solange die Helden keine große Aufmerksamkeit erregen und abseits der normalen Straßen reisen. Es ist schwül, doch ein reinigendes Gewitter ist nicht in Sicht. Gegen Nachmittag des ersten Reisetags erreichen sie den Fluss Olku, einen Nebenfluss des Dergel, den es ohne vorhandene Boote, Floße, Brücken oder Furten zu überqueren gilt. Erschwert wird dieses Unterfangen noch durch lästige Feuerfliegen (siehe *ZooBotanica* 170), eine besonders große Art Libellen mit gelb-orange schimmernden Flügeln, die sich im Schwarm von 2W20 auf kleine Tiere, sogar auf einen einzelnen Menschen stürzen.

Feuerfliegen

Biss: INI 8+2W6 AT 8 PA 0 TP 1W3 DK H

LeP 5 RS 0 WS 6 GS 5 AuP 100 MR 15/5

GW 2-12 (nach Schwarmgröße)

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, sehr kleine Gegner (AT+3/PA+7)

WILLKOMMENE HILFE

Wenige Stunden nach der Flussüberquerung kurz vor der Dämmerung hören die Helden Kampfärm. An einem Lagerfeuer kämpfen zehn gut ausgerüstete Söldner gegen zwei Sonnenlegionäre und Lichthüter Goswyn von Wetterau, die, nachdem sie mittels eines von einem Dörfler beschlagnahmten Boots den Olku überquerten, hier auf dem Weg nach Araleth ihr Nachtlager aufgeschlagen haben. Die Söldner gehören zur transsylvanischen Obristin *Varena von Mersingen*, die die Reste der Todesdiener der Taubrimora (Schwere Reiterei) und der Aranischen Säbelschwinger (Leichte Reiterei und Fußvolk) in Puleth und Umgebung um sich gesammelt hat und sich dort gegen alle Konkurrenten behauptet. Gerüchteweise soll sie unsterblich sein und über einen Drachen gebieten (mehr zu Varena finden Sie in *Schild des Reiches* 118). Diese Einheit hier soll eine Ausdehnung ihrer Herrschaftsgebiete im Nordosten überprüfen.

Trotz des überraschenden Überfalls gelang es den Sonnenlegionären, bereits drei Söldner zu töten, allerdings blieben sie dabei nicht unverletzt. Hochwürden von Wetterau ist von einer goldenen Aureole umhüllt, die die Söldner davon abhält, ihn direkt zu attackieren (GOLDENE RÜSTUNG; 10 LkP*). Im Notfall weiß er sich mit seinem Sonnenszepter und dem BLENDSTRAHL AUS ALVERAN (2W6+4 LkP*) zu wehren. Ein Eingreifen der Helden tut dennoch Not, zumal die Sonnenlegionäre den Kampf nicht überleben werden.

Säbelschwinger

Säbel: INI 8+1W6 AT 17 PA 14 TP 1W6+4 DK N

LeP 35 AuP 41 WS 7 MR 5 GS 6 RS 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Defensiver Kampfstil, Finte, Linkhand, Meisterparade, Reiterkampf, Schildkampf I, Wuchtschlag

Hochwürden von Wetterau deutet das Eingreifen der Helden als Fingerzeig Praios' und bittet die Helden, ihn auf seinem weiteren Weg nach Araleth zu begleiten. Den Helden bietet sich hier die Möglichkeit, ohne größere Schwierigkeiten in die Burg der Bannstrahler hineinzugelangen und gleichzeitig eine gute Tarnung zu besitzen. Lehnen sie ab, so wird der Geweihte darüber zwar nicht glücklich sein, doch wird er sich nach einem gemeinsamen Nachtlager von der

DIE WILDERMARK - EIN FLICKENTEPPICH IM STETEN WANDEL

Seit das Jahr des Feuers über das Mittelreich hereingebrochen ist, erstreckt sich zwischen der Kaiserstadt Gareth und der Schwarzen Sichel ein Landstrich, in dem Rechtlosigkeit und Chaos regieren. Schnell und hartnäckig hat sich für diesen Landstrich der Name 'Wildermark' in den Köpfen der Menschen festgesetzt. Was noch bis vor kurzem ein kultivierter und wohlgeordneter Landstrich des Mittelreiches war, ist heute Abbild des Schreckens und der Verwirrung, die das Raul'sche Reich im Jahr des Feuers heimsuchten. Der Norden Garetiens und Darpatiens gemahnt nun an die raue Wildheit des Svelllandes und an die Rechtlosigkeit Fasars – und über allem dräuen die Schatten der nahen Schwarzen Lande. Doch finden sich nicht nur Schurken und Verdammte unter den Kräften der Wildermark: Auch Marodeure aus den Reihen der Reichsarmee haben sich in unterschiedlich großen Gruppen zusammengefunden, um sich Überleben und Auskommen zu sichern. So versuchen einige desertierte Trupps den größtmöglichen Vorteil im Chaos für sich zu erringen. De facto ist die Wildermark Niemandland, das sich aus den Landstrichen zusammensetzt, die das Magnum Opus des Weltenbrandes schuf. Nicht nur die direkten Zerstörungen, sondern auch die kopflose Flucht der Bevölkerung und der Tod derjenigen, die bislang die praiosgefällige Ordnung hochhielten, hat die Machtverhältnisse ins Chaos gestürzt.

Auch die militärischen Siege von Rohaja und Answin konnten nicht dauerhaft die Ordnung wieder in die betroffenen Lande einkehren lassen, weshalb auf dem Großen Hoftag zu Rudes Schild im Ingerimm 1028 BF beschlossen wurde, das alte Fürstentum Darpatien faktisch aufzulösen und an seine Stelle neue östliche Grenzmarken des Reiches treten zu lassen (siehe *AB* 117, S.7). Die als 'Wildermark' titulierten Gebiete wurden zum Marschallsland erklärt und Marschall *Ludalf von Wertlingen* unterstellt, der hier ein straffes Militärprotektorat führen soll. Alle vom Reich verliehene Gewalt liegt hier bei den Soldaten des Marschalls, bis die Wildermark wieder befriedet ist. Angesichts der Größe des Landes und der geringen Zahl der verbliebenen Soldaten eine Aufgabe für viele Jahre, falls überhaupt möglich.

Eine ausführliche Beschreibung der Wildermark finden Sie in der Regionalspielhilfe *Schild des Reiches* 108ff.

Gruppe verabschieden und sich alleine weiter durch die Wildermark schlagen.

Reist man gemeinsam weiter, so zeigt sich, dass Goswyn sehr an seinen Rettern interessiert ist und möglichst viel von ihnen erfahren möchte. Dabei ist er nicht aufdringlich und wird den Wunsch eines Helden respektieren, wenn dieser wenig über sich erzählen möchte. ("Es ist besser, nichts von sich preisgeben zu wollen, als etwas Falsches."). Je nachdem, wie sich der Umgang zwischen Praiot und Helden entwickelt, wird er ihnen von der Quinionsqueste und den Worten des Lichtboten berichten. Über seine aktuelle Mission wird er nur erzählen, dass es auf Araleth Hinweise gibt, die in Zusammenhang mit der Suche nach dem Ewigen Licht stehen könnten, er aber den Helden keine falschen Hoffnungen machen möchte, sollten sich diese nicht bewahrheiten. Falls sie jedoch zutreffen würden, können die Helden sich glücklich schätzen, vom Herrn Praios dazu auserwählt zu sein, diesem Ereignis beizuwohnen.

IM SCHATTEN DER RUINEN

Der 'sicherste' Weg nach Auraeth, obschon einer, der seine ganz eigenen Gefahren aufweist, führt im östlichen Bogen um die Ruinen von Wehrheim herum und über das Mythraelsfeld, das in den zurückliegenden 18 Monaten zweimal Schauplatz großer und schrecklicher Schlachten war. Überall liegen noch die verrottenden Leichen der Kämpfer und ihrer söldnerischen und untoten Gegner. Zersplitterte Klingen, tote Pferde, zerbrochenes Kriegsgerät, ein fauler Gestank und das Kreischen der aasfressenden Vögel vervollständigen das Bild. Es gehen immer noch viele Ghule und Untote um – ein gefährlicher Ort, der nachts nahezu tödlich, am Tage aber immer noch äußerst gefährlich ist. Außerdem machen auch hier zum Teil mehrere Schritte breite Erdspalten die Durchquerung des Areals schwer. Der Dergel verschwindet westlich der Stadt in einem großen Riss und tritt erst viele Meilen östlich wieder ans Tageslicht und in sein gewohntes Bett, so dass den Helden zumindest die erneute Überquerung eines Flusses erspart bleibt.

Hungrige Ghule

Klaugen: INI 9+1W6 AT 11 PA 9 TP 1W6+3 DK HN
LeP 35 AuP 60 WS 9 RS 2 GS 7 MR 15/10 GW 10

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff*

Besonderheiten: MU-Probe +3 bei erstmaligem Sehen. Ghule können Krankheiten übertragen: Pro 5 SP besteht eine fünfprozentige Wahrscheinlichkeit, an einer der folgenden Krankheiten zu erkranken (1W20): Schlafkrankheit 1–3, Lutas 4–6, Paralyse 7–10, Schlachtfeldfieber 11–20. Näheres zu den Krankheiten finden Sie in **Wege des Schwertes 151**.

*) Bei einem Gezielten Angriff gelingt es dem Ghul, sein Opfer zu beißen (2W6+2 TP). Fallen dabei Schadenspunkte an, kommt das Gift des Ghuls zum Tragen.

AUF BURG AURALETH

VERBLASSTER GLANZ

Auraeth liegt nahe der ehemaligen Reichsstraße II fünf Meilen nördlich von Wehrheim. Ein schmaler Weg zweigt inmitten der Überreste eines kleinen Dorfes namens Sonnenfelde von der Reichsstraße ab und führt geradewegs auf das zerstörte Landtor Auraeths zu (V1). Die einstmals monumentale Festung ist heute nur noch ein Schatten ihrer selbst. Die Gebäude der Vorburg sind schwer beschädigt oder völlig zerstört, lediglich der mittlere Festungsbereich und die Sonnenburg werden noch von wenigen Ordensmitgliedern gehalten. Einzig die drei goldenen Kuppeln des schneeweißen Praios-Tempels, der Wehrkapelle mit dem Schrein des Hochheiligen der Bannstrahler, Gilborn von Punin, und der Wehrkapelle mit Schreinen, die den übrigen Heiligen des Praios-Kultes gewidmet sind, zeugen noch von dem Glanz alter Tage.

Die Verteidigung obliegt seit einigen Monaten Beschirmer Hagen von Föhrenstieg, dem einzigen Überlebenden von Ucurian Jagos Getreuen, dem letzten Hochmeister des Ordens. Sein Gesicht und Körper sind durch Irrhalkenfeuer verbrannt. Er sieht es als seine bedeutendste Aufgabe an, Auraeth und seine Schätze, Erbe und Beleg Jahrhunderte langer Ordensaktivitäten, zu bewahren und vor einer Plünderung durch die Kriegsfürsten der Wildermark zu schützen.

Darüber hinaus haben viele Flüchtlinge aus den umliegenden Landen Zuflucht auf der Burg gefunden, so dass ständig ein Mangel an Nahrung und Verbandsmaterial herrscht. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis die Anzahl der Flüchtlinge so groß ist, dass sie in den zerstörten Gebäuden der Unterburg eine ungeschützte Zuflucht finden müssen.

Gift (mehrmals): Stufe 10, pro KR KK und GE je –1 für 2W20 KR. Fallen KK oder GE auf 0, setzt vollständige Lähmung ein. Die Werte regenerieren sich nach drei Stunden mit je einem Punkt pro SR.

Wer einem Ghulbiss überlebt hat und nicht mit einem Heiltrank, einem Gegengift oder der Formel KLARUM PURUM (10) behandelt wird, verwandelt sich mit einer Wahrscheinlichkeit von 5 % pro 5 erlittener SP binnen drei Tagen selbst in einen Ghul.

Wehrheim selbst wurde durch das Magnum Opus des Weltenbrandes der Fliegenden Festung in Trümmer gelegt. Kaum ein Gebäude, das nicht durch Erdbeben, Feuersbrünste, Stürme und dämonische Angriffe erheblichen Schaden genommen hat. Die meisten Straßen sind durch Trümmer und gänzlich eingestürzte Gebäude schwer zu passieren oder gar richtig blockiert. Viele Gebäude sind auch weiterhin einsturzgefährdet, die südlichen und östlichen Stadtteile vollkommen verwüstet. Schwefelgestank und fauler Geruch ziehen ständig durch die Stadt.

Nach der Rückeroberung der Ruinen durch Answin von Rabenmund am 1. Travia 1028 BF und der Dreikaiser-Schlacht vor Gareth hat sich der verräterische und zum Tode verurteilte ehemalige Reichserzmarschall *Leomar vom Berg* dort breit gemacht und einen großen Söldnerverbund, die Wehrheimer Waldlöwen, um sich geschart. Er selbst gibt sich jedoch desillusioniert dem Alkohol hin, während seine Gefolgsleute raue Sitten an den Tag legen und durchfahrenden Händlern Zoll abverlangt wird. Heute ist Wehrheim einer der größten Märkte für bezahlte Kämpfer im Mittelreich, eine Anlaufstelle für Landsknechte, Glücksritter und diejenigen, die ihrer Dienste bedürfen.

Eine ausführliche Beschreibung zu Wehrheim finden Sie in **Schild des Reiches 113ff**.

RÄUMLICHKEITEN UND GEBÄUDE

Es werden hier nur die Gebäude der Mittelburg ausführlich beschrieben, da die Helden sich während dieses Abenteuers hier am häufigsten aufhalten werden. Falls es jemanden in der Gruppe gibt, der bereits erfolgreich aus der Burg ausbrechen konnte (z.B. im Abenteuer **Schlacht in den Wolken**), so wurde diese Schwachstelle erkannt und entsprechend verschlossen. Eine vollständige Beschreibung der Burg während ihres Höhepunktes finden Sie in derselben Publikation.

Das **Gilborns-Tor** (M1) wird von einem prachtvollen Fries mit den glorifizierten Heldentaten des Heiligen Gilborn von Punin geschmückt und ständig von zwei Bannstrahlern gesichert. Die Mauern mit den befestigten Wehrgängen werden gelegentlich von Wachen begangen und sind mit einem praiosgefalligen Objektsegen belegt, der alle phexischen Umtriebe, diese zu überwinden, mit einem zusätzlichen Aufschlag von 7 Punkten belegt. Gewirkte Zauber (SPINNENLAUF, VISIBILI und so weiter) erlöschen bei Berührung des Gesteins, wenn eine Probe auf die ZfP* misslingt; magische Flugversuche (Hexenbesen, ADLER WOLF und so weiter) führen nach Überwinden der Mauern und dem Misslingen einer *Fliegen*-Probe +7 zum Absturz des Unglücklichen. Über den **Zwischenhof** (M2) lassen sich die eigentliche Wehrfeste und über eine Rampe die höher gelegene Sonnenburg erreichen. Zur Verteidigung, Geschützstellung und als Rüstkammern dienen der **Kleine** (M3) und der **Große Torturm** (M6) sowie die **Wehrplattformen im Westen** (M7), **Norden** (M11) und **Osten** (M12). Im **Wehrhof** (M4) und den **Stallungen** (M5) wurden die Rösser der Ritter für die Schlacht bereitgemacht, in letzteren sind heute Flüchtlinge untergebracht. Das **Hauptgebäude**

(M8) beherbergt den *Rittersaal*, die berühmte *Goldene Bannstrahl-Halle* (hier trat früher das Generalkapitel des Ordens zusammen), der *Trophäenraum* und unter dem Dach (ebenso wie im gesamten Nordtrakt) die karg ausgestatteten *Schlafzellen* für die Ordensritter, von denen viele heute leer stehen.

Im *Trophäenraum* finden sich an Wänden und in Vitrinen zahlreiche alte Beutestücke des Ordens, darunter Waffen und Standarten der einstmals zerschlagenen 'Ketzer' vom rondragefälligen Theaterorden, Trophäen aus dem einstigen Khôm-Feldzug, orkische Ritualgegenstände, eine große Sammlung entzauberter Magierstäbe und Vulkan-glasdolche sowie eine makabre Galerie ausgestopfter Vertrautiere. Der *Bergfried* (M9) ist fast so hoch wie die Kuppel des zentralen Praios-Tempels und dient als letzte Zuflucht mit Unterkünften und Vorräten. Im schmalen, dreigeschossigen *Kerkerturm* (M10) führen Treppenstufen zu einem großen Verlies mit zehn Einzelzellen und einer geräumigen Verhör- und Folterkammer. Magiekundige machen überdies die unangenehme Bekanntschaft mit Mundknebeln, Rückenfesseln und einer eisernen Praios-Krause (fünf Stein Gewicht und Malus von 7 Punkten auf alle Zauberproben, siehe *Zauberei* 32). Hier wurden Allechandriel und Allerich gefangen gehalten.

Im *Wehrturm der Bastei des Sonnenuntergangs* (M13) befindet sich der Zugang zu den Katakomben, der durch eine massive, mit einem großen Sonnensymbol verzierte Eichentür verschlossen ist. Auf dem höchstgelegenen Teil Auraeths kümmern sich drei Burgkapläne um die dem Praios geweihten Anlagen der Festung. Ihnen zur Seite stehen drei Ritter und Knappen sowie eine weitere Handvoll verdienstvoller Bannstrahler, die das *Sonnentor* und die Mauern des Tempelbezirks sichern. Die Mauern dieses Festungsbereichs wurden von der Geweihtenschaft so gesichert wie beim Gilborn-Tor angegeben. Die Oberburg umfasst den *Sonnenhof*, den dreigeschossigen *Uciriturm*, den wuchtigen, zweistöckigen *Palas* und den mächtigen *Praios-Tempel* samt der Sankt-Gilborn-Kapelle und der Sankt-Aldec-Kapelle.

UNTERSUCHUNGEN UND FOLGEN

Der Ablauf der Handlung hängt nun von den Helden ab. Wenn sie ohne Hochwürden von Wetterau gereist sind, müssen sie nach Gelegenheiten Ausschau halten, Zutritt zur Burg zu erhalten. Das ist in diesen Zeiten einfacher als noch vor einigen Jahren, da längst nicht alle Mauerabschnitte mit der gleichen Aufmerksamkeit beobachtet werden wie einst. Einige brüchige Mauerabschnitte können mit etwas Einsatz verbreitert werden, um durchschlüpfen zu können. Ebenso ist es möglich, sich als Flüchtlinge auszugeben und um Zuflucht zu bitten. Hierbei achten allerdings die Bannstrahler schon genauer darauf, wem sie Asyl gewähren, denn es ist nicht ausgeschlossen, dass sich auf diese Weise feindliche Söldner in die Burg schmuggeln.

Betreten sie gemeinsam mit dem Praios-Geweihten die Anlage, so haben sie deutlich besseren Zugang zu den einzelnen Gebäuden und werden nicht allzu stark beobachtet, da sie schließlich zum Gefolge eines Lichtthüters zählen. Magiebegabte Charaktere erfahren das zweifelhafte Vergnügen, dass ihnen ein Bannstrahler mit verkniffenem Gesicht eine Kammer weist, um sich danach sofort zur Selbstgeißelung zu begeben, da er eine Konservierung mit 'unreinem Gezücht' zu führen gezwungen war. Hochwürden von Wetterau wird sogleich nach der Ankunft ein Gespräch mit Beschirmer von Föhrenstieg führen, um so bald wie möglich die 'Lichtgestalt' zu inspizieren. Da die Helden nicht die obere Sonnenburg betreten dürfen, mit Ausnahme eines Praios-Geweihten, lässt er Kammern für die Helden herrichten und ihnen Wasser und Brot bringen. Der Begleitdienst endet zunächst hier.

In beiden Fällen müssen die Helden herausfinden, wo sich Allechandriel und das Wurzelgefäß befinden.

DIE GRÄFIN

Seit der Begegnung mit Allerich wurde der Verfall der Gräfin schlimmer (ausgelöst durch die Annäherung des Wurzelgefäßes). Aus immer mehr Öffnungen ihres Körpers strömte hellweißes Licht heraus, bis schließlich vor einer Woche die rechte Gesichtshälfte einer gleißenden, weißen Helligkeit wich. Hagen von Föhrenstieg wusste keinen Rat mehr, da er weder einschätzen konnte, ob das Licht praiosefälliger ist oder nicht, noch, was er tun sollte, da seine Botschaft nach Gareth bislang unbeantwortet geblieben war. Schließlich bedeckte er die strahlende Gesichtshälfte der Gräfin mit einer halben eisernen Maske und befahl vier Bannstrahl-Rittern, die Elfe auf einen Wagen zu laden und sie möglichst weit fort von Burg Auraeth zu bringen, um unnötige Risiken zu vermeiden. In einem kleinen, halb zerstörten und verlassenen Gutshof an der Reichsstraße nach Greifenfurt einen Tagesmarsch westlich von Wehrheim sollen sie bei ihr ausharren, bis sich entweder ihr Schicksal von selbst erfüllt oder andere Kunde aus Auraeth kommt. Er rechnet auch mit möglichen Übergriffen auf den Wagenzug, da bereits versucht wurde, die Elfe seinem Zugriff zu entziehen (der Versuch von Allerich, die Gräfin zu befreien).

Sobald Hochwürden von Wetterau erfährt, dass die Elfe nicht mehr auf der Burg ist, reagiert er zunächst aufgebracht, lässt sich jedoch bald davon überzeugen, dass der Beschirmer im Interesse der Burg gehandelt hat. Dennoch möchte er nicht abwarten, bis eine Nachricht die Bannstrahler im Feld erreicht, sondern direkt dorthin aufbrechen, da er mittlerweile seine Neugier kaum zügeln kann.

DAS WURZELGEFÄß SAY'DHABA MANDRA

Als man Baron Allerich von Falkenwind überwältigte, gelangten die Bannstrahler auch in den Besitz des Wurzelgefäßes. Da es keinerlei Besonderheiten aufwies und der Baron nach 'intensiver Befragung' nichts über seinen Befreiungsversuch und das Objekt verlauten ließ, sah man keine Veranlassung, es in den Katakomben zu sichern, sondern brachte es in den Trophäenraum (im Hauptgebäude M8). Dort steht es seitdem.

Eine magische Untersuchung (mindestens 10 ZaW* bei ANALYS) fördert uralte Magie elfischer Ausprägung zu Tage, durchwirkt mit Verständigungskomponenten. Ein OCULUS zeigt astrale Fäden, die sich zu einem armdicken Strang verbinden und in grob westliche Richtung weisen (dem Aufenthaltsort der Gräfin). Die Fasern zeigen jedoch fortschreitende Verfallserscheinungen.

Die Aktivierung des Sikaryan-Rituals und das Singen des Trennungsliedes bewirkten nicht nur, dass die Energien des Humusschlüssels nicht mehr von der Wehrheim-Stele ausgebeutet wurden. Die Essenz der Gräfin, ihr 'Licht', wurde ebenfalls gespalten und durch die verbliebene hochelfische Astralkraft auf Körper und Wurzelgefäß verteilt. Während der Teil im *say'dhaba mandra* sicher ist, kann Allechandriels Körper den fehlenden Teil ihres Lichts nicht kompensieren und droht nun zu zerfallen.

VERTRAUEN IN DIE PRAIOS-KIRCHE?

Auf welchem Weg auch immer die Helden vorgehen, sie sollten Auraeth nicht verlassen ohne das Wurzelgefäß an sich gebracht zu haben und in Erfahrung gebracht zu haben, wo sich die Gräfin derzeit aufhält. Der vermeintliche Gegenspieler, Hochwürden von Wetterau, kann sich hierbei jedoch als Joker entpuppen, denn er gehört zu den aufgeschlossenen Geistern seiner Kirche. Erfährt er von der wahren Natur des Lichts (sei es, weil die Helden gefangen genommen wurden und er sie befragt, oder weil sie sich selbst ihm anvertraut haben), so zeigt sich er sich sichtlich enttäuscht, sieht jedoch letztendlich ein, dass man auf der Suche nach dem Ewigen Licht auch Irrwege beschreiten muss. Er möchte dennoch die Helden bei ihrer Suche nach der Elfe unterstützen, denn auch vermeintliche Irrwege können zum Ziel führen.

Falls die Helden ihn nicht einweihen, bittet er sie, ihm bei seiner weiteren Reise zu den Bannstrahlern Schutz zu gewähren. Sind sie ihm auf der Burg bislang nicht begegnet, bittet er zwei Bannstrahl-Ritter, die Aufgabe zu übernehmen.

Ordensritter und Waffenknechte

Schwert: INI 8+1W6	AT 15	PA 13	TP 1W6+4	DK N
Faust: INI 8+1W6	AT 14	PA 12	TP(A) 1W6+1	DK H
LeP 33	AuP 33	WS 7	RS 4	GS 4
				MR 8

DER WEG ZUM LICHT

Nach einem Tag erreichen die Helden den beschriebenen Gutshof am nördlichen Ufer des Dergels unweit der halbintakten Reichsstraße. Hier finden sie jedoch nur noch die Leichen der Bannstrahler vor, der Wagen ist unbrauchbar gemacht worden, die Gräfin fehlt.

Die Kämpfer sind in erster Linie durch elfische Pfeile getötet worden, daneben finden sich auch durch Hieb Waffen (Wolfsmesser) zugefügte Schnittwunden. Der Angriff liegt nicht länger als drei Tage zurück. Die Spuren der Angreifer (vermutlich Elfen) verlieren sich am Flussufer, während sich auf der anderen Seite die nordöstlichen Ausläufer des dunklen Reichsforst erheben.

Setzen die Helden ihre Suche dort fort, so wird nur ein kundiger Fährtenleser (*Fährtensuchen*-Probe + 6) fündig und kann die Gruppe tiefer in den Wald führen, wobei man den Fluss nicht allzu weit verlässt. Unabhängig davon werden die Helden schon bald von elfischen Späheraugen beobachtet. Sollten die Helden getrennt von Hochwürden von Wetterau unterwegs sein, so treffen sie nun auf ihn und seine Bannstrahler und werden zur Rede gestellt. Spätestens jetzt weicht der Praiot nicht mehr von ihrer Seite.

Irgendwann finden sich die Helden von mehreren Auelfen samt Bögen umzingelt wieder (eine *Gefahren-* oder *Sinnenschärfe*-Probe lässt noch etwas Spielraum für eigene Aktionen). Der Sprecher der Elfen hört auf den Namen *Carhelan Windläufer* (weißblonde Haare, blaue Augen) und fragt nach dem Grund für das Eindringen in den Wald.

Hochwürden von Wetterau ist einsichtig genug, nicht selbst zu antworten, da er in diesem Fall gemäß seinem Glauben die Wahrheit sprechen wird, was unter Umständen die Suche nach der Elfe erschweren könnte. Daher lässt er den Helden den Vortritt und spricht nur dann, wenn diese sich uneins sind.

Fragen die Helden nach einer leuchtenden Elfe oder nach Zeugen für den Überfall auf die Bannstrahler, so möchte Carhelan wissen, ob die Helden die Hochelfe(!) nur sehen oder sie der Sippe der Wassersänger entziehen wollen. Je nach Antwort bringt er die Gruppe zu ihrer Siedlung oder fordert sie unter Gewaltandrohung zum Verlassen des Waldes auf. Im letzteren Fall können die Helden, wenn sie sich geschickt genug anstellen (erschwerter *Schleichen-* und *Sich Verstecken*-Proben), den Elfen in sicherem Abstand folgen.

DIE PFAHLSIEDLUNG DER WASSERSÄNGER-SIPPE

Der Reichsforst hütet so manches Geheimnis, vor allem natürlich die kürzlich wieder entdeckte Hochelfenstadt Simyala und die Aktivierung des Humusschlüssels. Seitdem ist mit dem Wald eine (für Menschen) kaum wahrnehmbare Veränderung vor sich gegangen: Es scheint so, als würde die Natur erstarken, sich mitunter gar gegen Rodung und Holzschlag wehren. Die Elfen der Region haben dies gespürt, und manch eine Sippe hat diesen stummen 'Ruf' zum Anlass genommen, ihren angestammten Siedlungsraum zu verlassen und sich im Reichsforst anzusiedeln. Während sich manche dieser Sippen als Wächter betrachten, die dafür zu sorgen haben, dass Simyala weiterhin vor dem Zugriff der Menschen geschützt wird, sehen andere Gruppen wie die Wassersänger-Sippe ihren Platz im neuen

Zeitalter im Glanz Simyalas und sehnen sich nun nach den Zeiten der Hochelfen zurück.

Die Wassersänger-Sippe errichtete vor vier Jahren in einem kleinen Seitenarm des Dergels Pfahlbauten, denen der Auwald Tarnung und das umgebende Wasser Schutz vor Angreifern bietet. Pfähle aus totem, bearbeitetem Holz wurden in den Uferschlick gerammt. Kletterrosen, Brombeerranken und Efeu umgeben die Pfähle. Darauf legte man mit Balken, Brettern oder Zweigwerk Plattformen an, die von keinem Hochwasser erreicht werden. Auf den Plattformen wurde Erdreich verteilt, das zahlreichen Pflanzen Boden bietet.

Brücken und Wände bestehen aus Flechtwerk, das auch stellenweise die Dächer aus Reetgras oder Birkenrinde überwuchert. Blumen und heilende Kräuter sprießen allerorten aus Beeten und Körbchen. 'Strickleitern' aus lebendem Efeu oder Zweigen der Trauerweide führen hinab zu den Booten, mit denen die Wassersänger auf schmalen Pfaden durchs Teichrosengewirr fahren. Das Innere eines Pfahlbaurdorfes ist für Fremde ein Labyrinth. Jede der grünenden Hütten kann mehrere Etagen und Halbstockwerke haben, versteckte Ausgänge, Fenster und Falltüren sowie Strickleiter-Aufgänge zu Zweignestern und Efeu-Brücken weiter oben in den umstehenden Bäumen.

Mehr über die Lebensweise der Auelfen finden Sie in der Spielhilfe *Aus Licht und Traum* 62ff.

ZERBROCHENER GLAUBE

Vor zwei Tagen beobachteten einige Jäger der Wassersänger-Sippe am jenseitigen Ufer den Wachposten der Bannstrahler, als mehrere helle Lichtstrahlen aus dem Gutshof drangen. Davon angelockt, schlichen sich die Elfen heran und entdeckten Gräfin Quellentanz, die von als Fanatikern erkannten Menschen bewacht wurde. Sie berichteten davon der Sippenältesten, *Alinari Wassersänger*, die daraufhin dem Trugschluss unterlag, einer Elfe sei es gelungen, den Weg zurück in die mythische Lichtwelt, dem 'Jenseits' der Elfen zu finden und dabei die körperlichen Fesseln abzustreifen. Da sie das Wissen um so einen Weg den Hochelfen zuschreibt, ging sie davon aus, bei der Elfe handele es sich um eine Jahrtausend alte Hochelfe – womöglich aus Simyala –, die die letzten Schritte unternimmt, eine Lichtelfe zu werden. Daher ließ sie die Bannstrahler töten, da sie annahm, diese wollen die Hochelfe an ihrem Vorhaben hindern, und die Gräfin in die Pfahlsiedlung bringen. Man entfernte die eiserne Halbmaske, kleidete sie in grünen Elfenbausch und bettete sie in der eigens für sie errichteten 'Kammer der Lichtwerdung' zur Ruhe. Seitdem wird Allechandriel als werdende Lichtelfe verehrt und die Wassersänger beobachten mit fast göttlicher Verehrung die austretenden Strahlen.

Die Helden stehen hier vor der schwierigen Aufgabe, gemeinsam mit der Gräfin die Pfahlsiedlung zu verlassen, während diese von den Elfen als neue Lichtgestalt verehrt wird. Sie heimlich zu entführen dürfte sich als äußerst schwierig bis unmöglich gestalten, und hier sollten Sie dieses nur zulassen, wenn die Helden mit außergewöhnlich guten Ideen aufwarten.

Der beste Weg ist es, Alinari Wassersänger davon zu überzeugen, dass es sich bei der Lichtgestalt nicht um eine werdende Lichtelfe, sondern um die Gräfin Allechandriel Quellentanz handelt, die sich für den



AUSKLANG

Die Rückreise nach Burg Zwingzahn verläuft ohne besondere Ereignisse. Allechandriel bleibt in dem Zustand, den sie beim Auffinden auf der Pfahlsiedlung hatte. Ein länger andauerndes Zusammenbringen von Wurzelgefäß mit der Elfe bringt nicht den vielleicht erhofften Effekt, dass dadurch der Geist wieder zusammengesetzt wird. Somit bleibt den Helden nichts anderes übrig, als beide zu Baron Allerich von Falkenwind zu bringen, in der Hoffnung, dass ihm eine Holde Ulfindel bekannt ist.

Wenn die Helden Burg Zwingzahn erreichen, müssen sie feststellen, dass der Kaiserhof bereits weiter gen Norden gezogen ist. Eine Verfolgung ist jedoch nicht schwierig und sie können ihn östlich von Wehrheim in der Nähe des Ortes Berler einholen. Nachdem sie Allerich im reisenden Tross auf dem Wagen eines Zahnausreißers gefunden haben, sollte es ihnen nicht allzu schwer fallen, eine unauffällige Übergabe von Elfe und Wurzelgefäß zu gestalten und neugierigen Augen zu entkommen. Der Baron ist sichtlich bestürzt ob des Zustandes sei-

Reichsforst und den Schutz der Hochelfenstadt Simyala einsetzt. Die Sippenälteste glaubt den Helden zunächst kein Wort ihrer Geschichte, zumal sie von einem Praios-Geweihten begleitet werden, von denen sie nur Schlechtes gehört hat. Dem entgegen können die Helden anbieten, die Elfe in ihren Geist blicken zu lassen. Eine Präsentation des Wurzelgefäßes untermauert ebenfalls die Glaubwürdigkeit, da die Elfen das Wirken alter hochelfischer Magie in ihm erkennen.

Sobald sich jemand mit dem Gefäß der Gräfin nähert (und Alinari dieses zulässt), beginnt erneut die Wechselwirkung zwischen den beiden Elementen, Lichtstrahlen huschen hin und her und die Stimme Allechandriels hebt sich von sphärischen Klängen ab: "Ich bin Allechandriel Quellentanz. Das Licht ist nicht mein Licht. Mein Gedeihen verwirkt vor seiner Zeit. Findet Allerich und sorgt dafür, dass er mich zur Holden Ulfindel bringt. Sie fügt mein Licht wieder zusammen."

Spätestens jetzt erkennt Alinari ihren Trugschluss und bittet um Verzeihung. Hochwürden Goswyn entgegnet: "So wie ich meinen Irrtum erkannte, so habt Ihr Euren auch erkannt. Der Herr Praios gibt uns die Möglichkeit, Irrtümer zu erkennen, um schließlich wieder auf dem rechten Pfad zurückzukehren."

Die Helden können nun die Pfahlsiedlung mit Allechandriel verlassen. Zum Rücktransport bietet sich der beschädigte Wagen der Bannstrahler beim Gutshof an, sofern die Helden keine anderweitigen Möglichkeiten besitzen. Hochwürden von Weterau wird sich von den Helden verabschieden und wieder nach Burg Auraeth aufbrechen, bevor er zurück nach Gareth kehrt. Er bedankt sich für die Reise und die Erkenntnis, die er auf seiner Suche nach dem Ewigen Licht gewonnen habe, und segnet die Helden, sofern diese es wünschen.

АПНАП I - ДРАМАТИС ПЕРСОНАЕ

ALLECHANDRIEL QUELLENTANZ

Die goldblonde Allechandriel ist unter Auelfen aufgewachsen und insofern der Natur weit zugewandter als ihre Cousine, die ehemalige Gräfin Naheniel. Wie einst ihre Verwandte ist sie die wohl einzige Elfe im Grafenrang eines Menschenreiches. Nach elfischen Maßstäben noch sehr jung im Amt, ist die Auelfe auf dem höfischen Parkett

ner Freundin, fasst sich jedoch schnell und dankt den Helden für ihre Mühen. Er wird nun Allechandriel in seine Baronie zur Fee Ulfindel bringen, die in den letzten Jahrhunderten immer für einen stattlichen Nachkommen der Falkenwinds gesorgt und einen Teil des Schutzkreises um Simyala bewahrt hat (siehe **Im Schatten Simyalas**).

Neben den versprochenen 20 Dukaten Belohnung erhalten die Helden **200 Abenteuerpunkte** sowie **vier Spezielle Erfahrungen** in *Götter/Kulte*, *Wildnisleben*, *Sagen/Legenden* sowie einem Talent Ihrer Wahl.

Allerich gelingt es (vielleicht mit Bedeckung durch die Helden), die Gräfin und das Wurzelgefäß zur Holden Ulfindel in den Wäldern seiner Baronie Falkenwind in der Grafschaft Waldstein zu bringen, die letztendlich der Gräfin ihren Geist wiedergibt.

Allechadriel wird sich daraufhin in einem Schreiben bei den Helden bedanken und ihnen mitteilen, dass sie nun einen Gefallen bei ihr gut haben und sie jederzeit auf der gräflichen Burg Silz willkommen sind.

höchst unsicher und meidet dieses daher, so gut es eben geht. Ihre Position nutzt sie insgeheim eher zum Schutz des Reichsforsts und der alten Stadt Simyala vor Neugierigen und Eindringlingen, während die Politik in den Händen des Grafschaftsrates liegt. Dass selbiger in der zwei Tagesreisen von Silz entfernten Reichsstadt Hirschfurt residiert und eigene Ansichten vertritt, erschwert die Regentschaft der

Gräfin noch mehr, so dass ihr Amt oftmals eher von nomineller Natur denn wirklicher Herrschaft geprägt ist.

Zwischen elfischem Sein und Menschenwelt schwankend, befindet sich Allechandriel auf einer steten Gratwanderung, an deren Abgrund das *badoc* lauert, und nichts fürchtet sie mehr als den Verlust ihrer elfischen Natur. Aus diesem Grund streift sie häufig zu Fuß oder zu Pferde durch den Reichsforst – um ihr Licht zu schützen und getrieben von einer unbestimmbaren Unruhe, seit sie Zeugin der Wiederentdeckung Simyalas war. Gemeinsam mit der impulsiven Zauberweberin *Simariyel Herbstmond* versucht sie, die Geheimnisse Simyalas vor der Entdeckung zu bewahren, weiß sie doch nicht, ob sie sie als mögliche Zuflucht ihres Volkes oder als Pardonasgabe deuten soll.

GOSWYN VON WETTERAU

Die mittellangen, roten Haare und die hellgrünen Augen haben dem 45-jährigen Mann mit der leicht rauchigen Stimme manches Mal Steine in den Weg seiner Karriere innerhalb der Gemeinschaft des Lichtes gelegt, liegen doch die Vergleiche mit dem 'bekannten' Erscheinungsbild der Hexen nahe. Diesem Umstand begegnete Goswyn stets mit Besonnenheit, aber auch Entschlossenheit, um die unausgesprochenen Vorurteile gegenüber dem gebürtigen Nordmärker auszuräumen. Als Lichtbringer verrichtete er in verschiedenen Tempeln zwischen Elenvina und Greifenfurt seinen Dienst am Götterfürsten und nutzte die Zeit, einige Gedanken und Ideen zur Interpretation des Göttlichen Rechtes niederzuschreiben. Auf diese wurde der Elenviner Praios-Hochgeweihte *Hilberian Grimm vom Großen Fluss* – noch vor seiner Pilgerreise ins Orkland im Winter 1013 BF – aufmerksam und förderte den jungen Mann, interessiert an seinen Thesen.

Der Konflikt Hilberians mit dem damaligen Boten des Lichtes *Jariel Praiotin XII.* und die daraus resultierende Kirchenspaltung war eine schwere Zeit der Prüfung für Goswyn, da er den Weg seines Mentoren und konkurrierenden Boten des Lichtes unterstützte, gleichzeitig jedoch ein Auseinanderbrechen seiner Kirche vermeiden wollte. Umso

erleichterter war er, als sich schließlich Hilberian nach dem Orakel von Elenvina im Efferd 1018 BF Jariel freiwillig unterordnete.

Nach dem Tod des alten Lichtboten und der Ernennung Hilberians zu dessen Nachfolger durch den dritten Orakelspruch von Balträa holte jener ihn nach Gareth, wo er zum *Custos Lumini* geweiht wurde. Der Untergang der Stadt des Lichtes und die Entrückung des Heiligen Ewigen Lichtes haben ihn in seinen Grundfesten erschüttert, und um so mehr hofft er, in den Orakelsprüchen der Quanionsqueste Antworten zu finden, was Praios' göttlicher Plan mit den Menschen im prophezeiten Zwölften Zeitalter beabsichtigt.

Goswyn gehört zu den Mitgliedern der 'Societas Quanonis Luminis', eine Vereinigung von hochrangigen, durch den Boten des Lichts bestimmten Geweihte, welche die Nachrichten und Berichte der reisenden Praios-Diener sammeln, um durch Vergleiche der einzelnen Erlebnisse Hinweise zu erhalten, wo die Suche fortgesetzt werden könnte.

ALLERICH VON FALKENWIND

Der gutaussehende, 27-jährige Allerich gilt als äußerst beliebt unter den Bewohnern seiner Baronie Falkenwind in der Grafschaft Waldstein. Ihm wird ein ausgesprochenes Ehr- und Gerechtigkeitsgefühl nachgesagt. Hartnäckig hält sich das Gerücht, dass bei seiner Geburt eine Fee (die Holde Ulfindel) zugegen gewesen sei, die ihn mit Kraft, Intelligenz und wohlgefälligem Aussehen gesegnet habe. Dieses entspricht der Wahrheit, was insbesondere sein einnehmendes, charismatisches Auftreten erklärt. Durch seine Verwicklung in die Wiederentdeckung Simyalas und seine seit fünf Jahren währenden Regentschaft ist er von einem unbedarften Jüngling zu einem selbstsicheren Mann gereift.

Daher rührt auch die enge Vertrautheit zu Allechandriel Quellentanz, die er während der Expedition kennen lernte und mit der er gemeinsam für die Sicherheit des Reichsforstes und dessen Geheimnisse trotz seines eher begrenzten Einflusses kämpft.

ANHANG II – DER ORAKELSPRUCH DER QUANIONSQUESTE

Dies sind die Worte des Lichtboten Hilberian Praiofold II Heliodan, wie sie von einem Sekretär aus seinem Gefolge aufgeschrieben wurden, übertragen ins zeitgemäße Garethi durch Seine Erhabene Weisheit höchstselbst:

*"Wenn die Welt sich wandelt und die Schatten länger werden,
ergreift Angst Besitz von den Herzen der Gläubigen.
Es wird Mitternacht im Garten von Gut und Böse.
Doch seht: Ein neuer Morgen dämmert schon!"*

*"Wohlverborgen ist der Keim, der Funke, der die Flamme neu entfacht.
Der Bogen des Lichts führt hinauf zum Paradies,
doch erst müsst ihr hinabsteigen in die dunkle Nacht der Seele,
auf dass in eurem Inneren Raum sei für das Leuchten."*

*"Suchet das Licht, das alle Farben auslöscht und in sich vereint.
Schemen vergehen in der Sonne wie die falsche Schlangenbrut,
und wo Licht ins Mark der Erde dringt, fliehen die Geschöpfe der Tiefe.
Doch niemals darf der Götter Glanz vor der Finsternis weichen."*

*"Eine neue Sonne wird das Firmament überstrahlen,
sie wird sein, wie sie war, bevor sie war, wo sie ist.
Dreifach ist ihre Herrlichkeit, und dreifach wird sie den Menschen wieder erscheinen.
Summyrdalun."*

*"Aus den Trümmern der alten Ordnung wird eine neue erstehen.
Dies ist das Los der Gläubigen, und dies ist das Los der Geweihten.
Aufrichtig lernend, vom Rechten nicht abkommend:
Auf diesem Weg werdet ihr sicher schreiten."*

DIE KANOPE DER YILBAKIS

von Daniel Simon 'Naclador' Richter

Mit Dank an die Steil-Vorlage von *Thomas Römer*, der schon einmal Helden durch den Balash schickte, nämlich in *Staub und Sterne*, an *Chris Gosse*, der mein rechtes Interesse an der Gegend weckte, sowie an *Katja Reinwald* und *Michael Masberg* für Anregungen und Hilfe.

Anmerkungen zum Abenteuer:

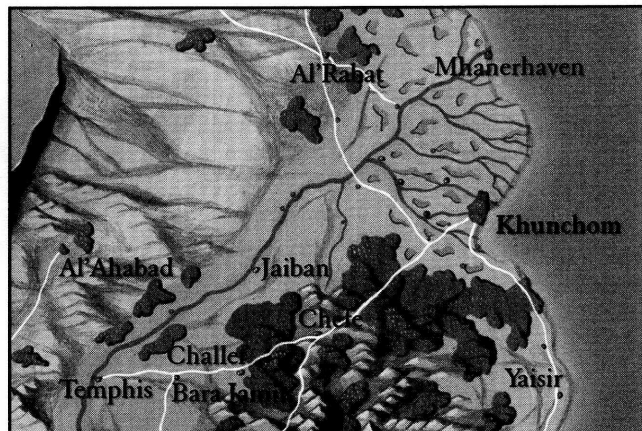
Komplexität (Meister / Spieler): mittel bis hoch / niedrig bis mittel

Erfahrung: (Helden): Einsteiger bis Erfahren

Anforderungen (Helden): Interaktion, Talenteinsatz, Kampffertigkeiten

Ort und Zeit: Balash, Khunchom und das Mhanadidelta in einem Boron neuerer Zeit

Stichworte zum Abenteuer: Verfolgung einer Diebesgruppe durch den Balash, Ermittlungen in Khunchom, Reise ins Mhanadidelta auf der Suche nach einem gestohlenen magischen Artefakt



EINLEITUNG UND HINTERGRUND (FÜR DEN MEISTER)

PRÄLUDIUM

»Und so soll der strahlende Glanz nun endgültig verlöschen, der Schwanengesang erklingen.«

—die überlieferten letzten Worte des letzten Diamantenen Sultans *Najara ibn Bheraimi*, unmittelbar vor seinem rituellen Freitod im Jahre 17 v.BF

»Wir werden nicht vergessen, mein Herr und Gebieter, wir werden nur gewandelt.«

—*Yilbakis*, dritte Frau *Najaras* unmittelbar nach dessen Tod

»Irgendetwas stimmt hier nicht, horaskaiserliche Hoheit, hier weht ein Hauch von Zauberei, die ich so noch niemals gespürt habe.«

—*Morios Gouborion*, Zenturio-Magus der I. Praetorianer-Legion *Murakia*, 17 v.BF

»Finde mir die Überreste dieses letzten Sultans. Ich habe ihn etwas zu fragen.«

—*Hela-Horas* zur Hesinde-Geweihten *Metella Fulvia de Merici*, 16 v.BF

EIN WORT AN DEN MEISTER VORWEG

Das vorliegende Abenteuer zeichnet sich durch seine sehr freie Form aus, die es darauf anlegt, den Helden möglichst viel Spielraum zu lassen. Daher sollte der Spielleiter sich eingehend mit der Handlung auseinandersetzen, damit er vorbereitet ist, wenn die Spieler ein wenig 'aus der Reihe tanzen'. Lohn dieser Mühen ist jedoch, dass die Helden das Ende des Abenteuers nach ihren Vorlieben gestalten können und auch der Meister weitgehend freie Hand bei der Ausgestaltung des Abenteuers hat.

Prinzipiell soll das Abenteuer den Spielern den Flair des Balashs und Khunchoms näher bringen, weswegen es unerlässlich ist, dass der Meister die Spielhilfe *Land der Ersten Sonne* besitzt, auf die häufig referiert wird.

EIN BLICK IN FAFAS BUCH – DAS ABENTEUER

Die *Kanope der Yilbakis* spielt im Spätherbst, genauer im Boron, eines unbestimmten Jahres neuerer Zeit im Balash am altherwürdigen Mhanadi und beginnt am 21. Boron (dem Tag vor dem 5. Rastullahellah) in der Stadt Temphis.

Dort geraten die Helden in ein prächtiges Fest, das der Sultan der Stadt ausgerichtet hat, um die *Laila-al-Hafla* (tul.: Nacht des Festes) zu begehen. Am Tag finden diverse Wettkämpfe statt, am Abend wird aufgespielt und getanzt. Viele der Flussschiffe auf dem Mhanadi machen zu dieser Gelegenheit hier Halt und eventuell sind auch die Helden aus genau diesem Grund in der Stadt. Kurz nach Mitternacht, das Fest ist in vollem Gange, finden die Helden einen tödlich verletzten Novadi-Krieger, der ihnen eine seltsame Kanope übergibt, einen dickbäuchigen Krug, in denen bei der Mumifizierung für gewöhnlich die Eingeweide separat beigesetzt werden, und sie schwören lässt, diese nach Rashdul zur Pentagramm-Akademie zu bringen. Doch bevor die Helden sich auf den Weg machen können, werden sie von gedungenen Schergen ausgeraubt, die ihnen die Kanope abjagen und damit gen Osten, in Richtung Khunchom, fliehen. Die Helden müssen den Schergen hinterher jagen und können sie schließlich bis ins Mhanadidelta verfolgen, wo diese die Kanope zu einem Schmugglerschiff bringen sollen.

Mit Geschick, List und Kampfeskraft soll es den Helden dann gelingen, die Kanope an sich zu bringen und sie entweder nach Rashdul zu bringen oder aber nach Khunchom, wo sich mit der Drachenei-Akademie und dem Keshal Nanduria, dem Erzhort der Draconiter, ebenfalls potentielle Interessenten für ein solches Artefakt finden. Mehr zur Geschichte der Kanope findet sich im folgenden Abschnitt.

EIN BLICK HINTER YMRAS SCHLEIER – DIE VORGESCHICHTE

Mit dem rituellen Freitod des Diamantenen Sultans *Najara ibn Bheraimi* endete das Diamantene Sultanat und die Fremdherrschaft der

Bosparaner begann im Land der Ersten Sonne (weitere Informationen zum Ende Najaras und dessen Folgen finden sich auch im Szenario **Die letzte Strophe** von Dennis Schmidt in der Anthologie **Basargeschichten**). Die Diamantenen Sultane waren bekannt dafür, dass sie dem uralten und geheimnisumwitterten Hofzeremoniell der Echsen von Zze Tha folgten und sich als gottgleiche Wesen in ihrem Palast verschanzten. Mit dem letzten Sultan erlosch (vermeintlich) auch das geheime Wissen des Diamantenen Sultanats.

So sagte man, dass Sultan Sheranbil V. seine Lebensspanne durch Bäder in einem geheimnisvollen Zauberkessel verlängert hätte. Und apokryphere Gerüchte behaupten, dass seine Nachfolger durch okultes Echsenwissen und finstre Magie Rituale ersonnen hätten, die diese Wirkung ebenfalls erzielten, ohne jedoch auf das Artefakt (das schon seit der 4. Dynastie des Diamantenen Sultanats als verschollen gilt) zurückgreifen zu müssen. Mit dem Tode Najaras jedenfalls ging dieses Wissen verloren – so glaubte man.

Doch seine dritte Frau *Yilbakis*, die dem Volk der Al'Hani entsprang und der Zauberei kundig war wie alle Prinzessinnen aus Bilkis Geschlecht, nahm den letzten Lebensfunken des sterbenden Sultans in eine zaubermächtige Kanope auf, um ihrem Herrn und Geliebten eine Wiedergeburt zu ermöglichen.

Bevor sie jedoch ihr Vorhaben zur Gänze in die Tat umsetzen konnte, wurde sie von dem tulamidischen Magier *Yahamûr al'Kebîr* getötet, der sich zu seinem eigenen Machtgewinn auf die Seite von Murak-Horas geschlagen hatte. Dieser Magier nahm die Kanope an sich und nutzte sie fürderhin als Paraphernalium bei vielen Zaubereien, und sein Ruf mehrte sich bis zu seinem Tode ständig. Er galt letzthin als Meister des Merkmals *Form* und war der Magiersultan von Jaiban.

Nach Yahamûrs Tod wurde die Kanope der Yilbakis mit ihm in seinem Magiergrab unweit von Jaiban beigesetzt und vor kurzem durch eine Expedition des Sultan Hasrabal daraus geborgen, denn der Sahib al-Sitta hegt die Hoffnung, durch diese Kanope das Geheimnis der ewigen Jugend zu entschlüsseln.

Doch auch die Skrechu (siehe Kasten oben rechts) hat Wind von diesem Artefakt bekommen – wie genau sie das bewerkstelligt hat, ist unbekannt – und vermutet in diesem Artefakt einen Schlüssel, der ein Sphärentor aus den Ruinen Jashaleis (wie die alten echsischen Ruinen unter Khunchom genannt werden) nach Zze Tha oder gar ins Bannland nach Maraskan öffnen kann.

Auf dem Weg nach Rashdul wurden Hasrabals Agenten durch Schergen der Skrechu überwältigt, die allerdings nicht wissen, für wen sie in letzter Konsequenz arbeiten. Nur einem der Novadi-Krieger gelang die Flucht, allerdings mit dem Artefakt. Er schleppte sich mit letzter Kraft nach Temphis, wo er die Kanope den Helden übergibt und sie schwören lässt, das Artefakt zur Pentagramm-Akademie nach Rashdul, zu seinem mächtigen Herren Sultan Hasrabal, zu bringen. Damit beginnt für die Helden das Abenteuer.

ÜBER DIE AUSWAHL DER HELDEN

Grundsätzlich sind alle menschlichen, zwergischen und elfischen Charaktere für dieses Szenario geeignet. Echsische Figuren hingegen sind ungeeignet, wenn sie auch gut in den letzten Teil passen würden. Zu Beginn des Abenteuers jedoch sind ihre Möglichkeiten sehr stark begrenzt, da weder Tulamiden noch Novadis Echsen wohlgesinnt sind. Bei der Auswahl der Professionen gibt es keine Einschränkungen, wenngleich sich wildniserfahrene Charaktere bei den Nachforschungen in Khunchom etwas schwer tun werden; Städter hingegen werden es im Sumpf nicht leicht haben.

Unerlässlich ist es allerdings, dass zumindest einer der Helden Tulamida spricht, da es sonst an diversen Stellen zu handfesten Problemen mit der Verständigung kommen kann (obwohl es sehr reizvoll sein kann, diese Sprachbarriere auszuspielen und sich z.B. Magier auf Bosparano verständigen zu lassen).

EINE VERBORGENE HEPTARCHIN IM HINTERGRUND

Zu Beginn sollen auch einige notwendige Worte zum Thema Skrechu verloren werden: Zwar wird in diesem Szenario mehrfach die verborgene Heptarchin als letztendliche Drahtzieherin erwähnt, aber ihr Wirken ist so tief verborgen, dass ihr Handeln für die Helden nur äußerst schwer erkennbar sein sollte. Da über die Existenz dieses Wesens höchstens eine Handvoll Aventurier Vermutungen anstellt, sollten Sie derlei Informationen am besten aussparen, außer Ihre Helden sind bereits auf der Spur der Heptarchin oder Sie wollen sie bewusst auf diese setzen. Haben die Helden bereits mit Schergen der Skrechu zu tun gehabt oder sich den Kampf gegen sie explizit auf ihr Banner geschrieben, dann können sie mit dem Auftauchen der Echsenmenschen am Ende dorthin eine Beziehung herstellen oder sonstige Erlebnisse Ihrer Helden hier einbauen.

Prinzipiell ist auch denkbar, dass die Helden sich mit der Dracoiner-Erzäbtissin *Kerime al'Kadim* (**Erste Sonne 146**) gegen die Echsen verbünden – all das bleibt Ihrer Entscheidung überlassen. Der Hauptdrahtzieher in diesem Szenario jedenfalls ist ein hochrangiger Agent der Skrechu in Khunchom, der versucht, so gut es eben geht im Dunkeln zu bleiben. Überlebt er das Abenteuer, so haben die Helden auf jeden Fall einen Feind gewonnen, der seiner Herrin über die Störenfriede berichten wird.

DER EINSTIEG

DIE LAÏLA-AL-HAFLA IN TEMPHIS

Ein gelungener Einstieg wäre es, wenn sich Ihre Helden zu Beginn des Abenteuers auf einem Schiff aufhalten, das mhanadiabwärts Richtung Khunchom fährt. In diesem Fall wird der Kapitän *Farjarad ibn Hayzan*, ein schwächlicher, aber lautstarker Flussschiffer, gegen Mittag des **21. Boron** in Temphis anlegen und die Reise dort für einen Tag unterbrechen, weil er an den Festlichkeiten der *Nacht des Festes* teilnehmen will, für die Temphis bekannt ist. Er gibt auch seiner Besatzung Landgang und schon bald liegt das Schiff verlassen am rechten Mhandiufer in Gesellschaft von etwa einem Dutzend weiterer Schiffe, nur durch die wachen Augen von zwei Söldlingen des Sultans der Stadt bewacht.

Offenbar nutzen fast alle anderen Schiffer diese Gelegenheit genauso und es scheint, als ob der Verkehr auf dem Mhanadi an diesem Nachmittag nahezu völlig zum Erliegen kommt.

Lässt sich ein solcher Einstieg für die Helden nicht konstruieren, zum Beispiel weil die Helden nicht gemeinsam reisen (und sich dann vermutlich auch noch nicht kennen) oder sie den Nachteil *Meeresangst* besitzen, dann sorgen Sie dafür, dass die Helden auf einem anderen Weg nach Temphis gelangen, und nutzen Sie die fröhliche und ausgelassene Stimmung in der Stadt, um die Helden miteinander bekannt zu machen.

Präsentieren Sie Ihren Spielern eine prächtige Atmosphäre wie aus 1001 Nacht: Die Stadt hat sich herausgeputzt und unter der Leitung der drei Rahja-Geweihten Temphis' finden auf dem Basar über Tag Spiele, Wettkämpfe und Gaukeleien statt. Die Geweihten *Rahjarande* (etwa 35, üppig und verführerisch, verschleiert und mit perlendem Lachen und blitzenden blauen Augen), *Amrhal* (Anfang 20, muskulös, schweigsam, weil er leicht lispelt, guter Säbeltänzer) und *Birhinam* (Mitte 50, hervorragende Zitar-Spielerin, schlank und geschmeidig wie eine Weidenrute) werden von allen Seiten mit Achtung und Respekt behandelt und haben mit Hilfe der Jugendlichen Themphis' den Basarplatz festlich dekoriert.

Mal messen sich die jungen Männer mit bloßem Oberkörper in der Kunst des Säbeltanzes, mal führen Mädchen Schleiertänze auf. Dann

wird ein Hunderennen präsentiert, gefolgt von einem heftig bejubelten Pferderennen. Ringkämpfe wechseln sich mit Vorführungen von Gauklern und Schlangenbeschwörern ab, um mit einsetzender Dämmerung durch den Wettstreit der Haimamudim abgelöst zu werden, dessen Höhepunkt der Auftritt des uralten *Coram al'Khêtab* (siehe unten) ist, bei dessen Vortrag man eine Stecknadel fallen hören könnte. Währenddessen werden niedrige Tische herbeigeschafft und Sitzkissen verteilt. Musikanten legen ihre Instrumente zurecht und der Duft von feinem Essen zieht durch die angenehm warme Nacht, die sterrenklar ist, auch wenn das Madamal einen feinen Schleier trägt.

DIE STADT TEMPHIS

Einwohner: 1.500

Herrschaft: Sultan Umran al'Charak ibn Ghaftar

Garnisonen: 15 Söldlinge des Sultans

Tempel: Phex, Rahja, Rastullah-Bethaus

Besonderheiten: Papyrusmacher, Bronzegießer, Teppichknüpfer, Badehaus, Medicus

Gasthöfe: 3 Herbergen, 5 Schenken

Stimmung: ein beschaulicher Ort, der zum Verweilen einlädt und die Atmosphäre Khunchoms mit Gemütlichkeit und Überschaubarkeit verbindet.

Quellen: Erste Sonne 82, Staub und Sterne (Seite 21f.)

Temphis ist eine kleine Stadt am Mhanadi und der letzte größere Hafen vor Khunchom. Eine Fähre führt über den hier schon recht breiten Fluss und im, am rechten Mhanadiufer gelegenen, Hafen sind mehrere Schiffe und kleine Boote vertäut. Wie von einer Marktstadt zu erwarten, kann man auf dem Temphiser Basar alle möglichen Waren, von Ausrüstung bis zu Nahrungsmitteln, einkaufen. Die Stadt wird von einem unabhängigen Sultan regiert, der immer wieder mal wechselt, wie es in der Region üblich ist, wo die Herrschaft in der Hand der Reichen liegt. Seit einigen Monden ist *Umran al'Charak* (der Blaue) Sultan von Temphis, der es sich nicht hat nehmen lassen, die Tradition der prächtigen Laila-al-Hafla weiterzuführen, wie alle seine Vorgänger.

Wichtige Personen

- **Sultan Umran al'Charak ibn Ghaftar:** Der ehemalige Flussmeister, wie der Fährmann hier genannt wird, hat durch Schmuggel und Piraterie ein kleines Vermögen angehäuft und sich durch seine Verbindungen zum Herrscher der Stadt aufschwingen können. Heute verdient er gut an den Waren und Zöllen, die die vorbeifahrenden Schiffe zu entrichten haben. Er ist ein Meister im Seilwerfen und ein beachtlicher Kämpfer mit dem Entermesser.
- **Vogtviðkarin Renahban bint-al-Laila:** Die kleine und zierliche Renahban geht stets verschleiert einher und trägt kostbarste graue Kleider aus edlem Khunchomer Damast. Sie spricht mit seidiger Zunge und ist äußerst charismatisch, obwohl ihr betörendes Lächeln selten ihre berechnenden Augen erreicht. Ihr Glaube ist von der uraltulamidischen Feqz-Verehrung geprägt und sie ist eine erklärte Feindin aller 'Echseri' und eine gute Kämpferin mit der Dschadra, die sie zugleich als Amtsinsignium führt.
- **Coram al'Khêtab:** Der alte Haimamud ist im Balash recht bekannt. Seit seine Beine den Dienst versagten und sein Augenlicht immer schwächer wird, hat sich der beinahe Achtzigjährige in Temphis niedergelassen. Früher jedoch reiste er im ganzen Land der Ersten Sonne umher, um die Geschichten der alten Tulamiden zu sammeln und weiterzugeben.

Wichtige Örtlichkeiten

- **Das Flusshaus:** Diese einer Karawanserei ähnelnde Einrichtung dient zum einen als Warenlager und Zollstation und zum ande-

Ein Wort zur Region

Im Balash existieren viele unabhängige Dorfstaaten, die sich nach dem Zerfall des *Tulamidischen Städtebundes von Rashdul* gegen Ende des Khôm-Krieges bildeten. Die Macht der dortigen Kleinherrscher erstreckt sich jedoch meist nicht weiter als bis zur jeweilige Dorfgrenze (vergleiche dazu *Erste Sonne* 82). Grundsätzlich sind die dort herrschenden Sultane, Harane, Satrapen oder wie auch sonst sich der jeweilige Herrscher nennen mag, völlig frei einzusetzen. Verstehen Sie also die benannten Herrscher in diesem Abenteuer lediglich als Beispiele für solcherlei Klein-Sultane und zögern sie keinesfalls, eigene Herrscher zu etablieren, wenn Ihnen der eine oder andere Dorf-Haran nicht zusagen sollte.



ren auch als Palast des Sultans. Zu jeder Tageszeit kann man hier Bürger Temphis' finden, denn immer herrscht hier beschauliche Betriebsamkeit.

- **Der Tempel der Mitternacht:** Der kleine Phex-Tempel ist überaus bedeutend und zweigeteilt. Das Allerheiligste wird nur nachts geöffnet, so dass der Mondschein den Altar bescheinen kann. Der Aberglaube hält sich, dass niemals ein Sonnenstrahl die Marderstatuette aus Mondstein berühren dürfe. Vielen Erzählungen nach haben sich die Temphiser Mondschaten im Kampf wider die Echsen und auch gegen die Magiermogule vom Gadañg hervorgetan, woraus sich das hohe Ansehen des Tempels erklärt.

Es ist schwer vorherzusehen, was die Helden in der Stadt unternehmen wollen und ob sie gar an einigen der Wettkämpfe teilnehmen oder zumindest auf deren Ausgang wetten wollen – das Pferderennen und der Ringkampf würden sich dafür anbieten. Eventuell mag eine Sharisad am Tanzwettbewerb teilnehmen oder ein Barde sich mit dem Haimamudim des Balashs messen.

Wie dem auch sei, an dieser Stelle müssen Sie, lieber Meister, improvisieren, können dafür aber genau auf den Geschmack Ihrer Gruppe eingehen.

Wichtig ist nur, dass die Helden am Abend schließlich auf dem Basar von Temphis anwesend sind, wenn tulamidische Musik erklingt, der Geruch von exotischen Speisen durch die laue Nacht weht und die Temphiser ein prächtiges Fest feiern.

DER NOVADI-KRIEGER

Während der Musik- und Tanzdarbietungen der Nacht und zwischen mehreren Gläsern Wein und vorzüglichem Essen können die Helden nach einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe eine Gestalt ausmachen,

die sich stockend bewegt und am Rande des Basars zusammenbricht. Misslingt diese Probe, so werden die Helden durch den Schrei einer jungen Tänzerin aufmerksam gemacht, die sich der Gestalt genähert hatte.

Richten Sie es so ein, dass die Helden zumindest als zweite Partei bei der Gestalt ankommen, die regungslos am Boden liegt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es handelt sich um einen Mann mittleren Alters, der in eine leichte Lederrüstung, einen grauen Burnus sowie einen dunkelgrünen Turban gekleidet ist. Über den Rücken trägt er einen Kompositbogen samt Köcher mit wenigen Pfeilen und in seiner – ebenfalls dunkelgrünen – Schärpe einen breiten Waqqif.

Fest umklammert hält er ein Lederbündel an den Körper gepresst und zu seiner Linken breitet sich ein Blutfleck aus. Der Mann ist unrasiert und sein Gesicht wirkt eingefallen.

Als ihr ihn aufrichtet, erkennt ihr, dass das Blut aus einer Wunde fließt, die durch einen Armbrustbolzen verursacht wurde. Offenbar ist der Bolzen abgebrochen, aber ein Teil steckt noch in der Wunde, die bereits zu eitern begonnen hat. Langsam kommt der Mann wieder zu sich, er beginnt im kehligen Dialekt der Novadis auf euch einzureden, bringt aber zunächst kaum mehr als Gestammel über die trockenen Lippen.

“Ich danke dem As’Sali (*All-Einen*), dass ihr hier an meiner Seite seid. Ich fühle den Tod kommen und möchte nach den Riten meines Volkes bestattet werden, wenn es soweit ist, auf dass mein Geist in das Zelt des Al’Abu (*Väters*) einzieht. Doch bevor ich meine Seele dem Ar’Rashid (*Gerechten*) anempfehle, muss ich berichten!” Hier unterbricht heftiges Husten die leise Rede des Novadi. “Ich bin Ismeth at’Terech ibn Rashid, Kundschafter des mächtigen Sultan Hasrabal von Rashdul. (Husten) Unser Herr erfuhr von einem alten Artefakt, das die Macht der verwünschten Echsen in sich birgt, und sandte uns aus, es für ihn zu gewinnen. (Husten) Und es gelang uns auch durch List und Geschick, das Artefakt zu bergen. Doch offenbar waren auch andere Mächte auf das Amul (*Rätsel*) aufmerksam geworden, denn kaum dass wir Jaiban verlassen hatten, überfielen uns Kämpfer. (Husten) Zwei der unseren fielen sofort, aber wir konnten mit dem Artefakt entkommen. Nun verfolgten uns die Schergen unerbittlich und immer mehr meiner Gefährten starben, um uns anderen mit dem Amul die Flucht zu ermöglichen. (Husten) Jetzt sind alle außer mir tot und ich werde an dem Gift sterben, dass die Verfluchten auf ihre Bolzen brachten. Dies hier (er reicht einem der Helden den Beutel und hustet erneut) muss nach Rashdul gelangen und dort in die Obhut der Pentagramm-Akademie gegeben werden. So wünscht es mein Herr, der mächtige Hasrabal! Erinnert euch an die Zeiten des Alten Bundes, als alle Städte des Landes der Ersten Sonne zusammenhielten. Schwört mir, dass ihr das Artefakt schützt und sicher nach Rashdul bringt. Schwört es mir im Namen eurer Götter!”

Wenn die Spieler einwilligen und den Schwur leisten, wird er ihnen seinen Dank entgegenkrächzen und Blut seine Lippen dabei benetzen. Sollten sich in Ihrer Gruppe ein oder mehrere Novadis befinden, so wird Ismeth zuvorderst diese ansprechen und sie selbstverständlich bei dem All-Einen Rastullah schwören lassen – diese Helden sollten dann zudem eine besondere Motivation haben, die Bitte des Sterbenden zu erfüllen.

Wenn die Helden nichts unternehmen, um Ismeth zu retten, fällt er wenig später in ein tiefes Koma, um kurz vor Morgengrauen (immerhin am 5. Rastullahellah) zu sterben.

Für den Fall, dass sich Ihre Helden sich um den Novadi kümmern, können Sie Proben auf *Heilkunde Wunden* verlangen. Schon dann fällt den Helden auf, dass mit der Wunde etwas nicht stimmt, zwar

deutet der Eiter nur auf das Alter der Wunde hin, aber das Nässen legt nahe, dass der Bolzen vergiftet war. Eine Probe +3 auf *Heilkunde Gift* offenbart, dass es sich bei dem Gift um **Tinzal** handelt, welches aus dem Gift der Nesselviper hergestellt wird (Stufe 7, Waffengift, siehe **Schwert 149**). Die Heilungsprobe (zweite Probe auf *Heilkunde Gift*) ist um +7 erschwert, was auch daher rührt, dass Ismeth durch seine Flucht stark erschöpft ist und er das Gift schon länger in seiner Blutbahn hat. Auch wenn die Helden den Novadi retten, ist er im Verlaufe der nächsten Wochen nicht in der Lage, seinen Auftrag zu erfüllen, so sehr haben ihn Anstrengung und Gift geschwächt.

Sinnvoll wäre es auch, wenn die Helden versuchen, den Mawdli des Rastullah-Bethauses, *Kashban ibn Gafiar*, herbeizuschaffen, der dem Verwundeten Trost spenden kann. Zudem kennt vermutlich niemand die Riten der Novadis besser als er, sollte Ismeth wirklich sterben. Der noch recht junge Mawdli, ein jüngerer Bruder des momentanen Sultans, mit bereits ergrauenden Schläfen und einem feinen Bart, ist ein Anhänger der Rashduler Rechtsschule (vergleiche **Raschtul 95**), ein ruhiger spiritueller Führer und wird die Helden ebenfalls dazu drängen, die Kanope zur Pentagramm-Akademie zu bringen.

DER ÜBERFALL

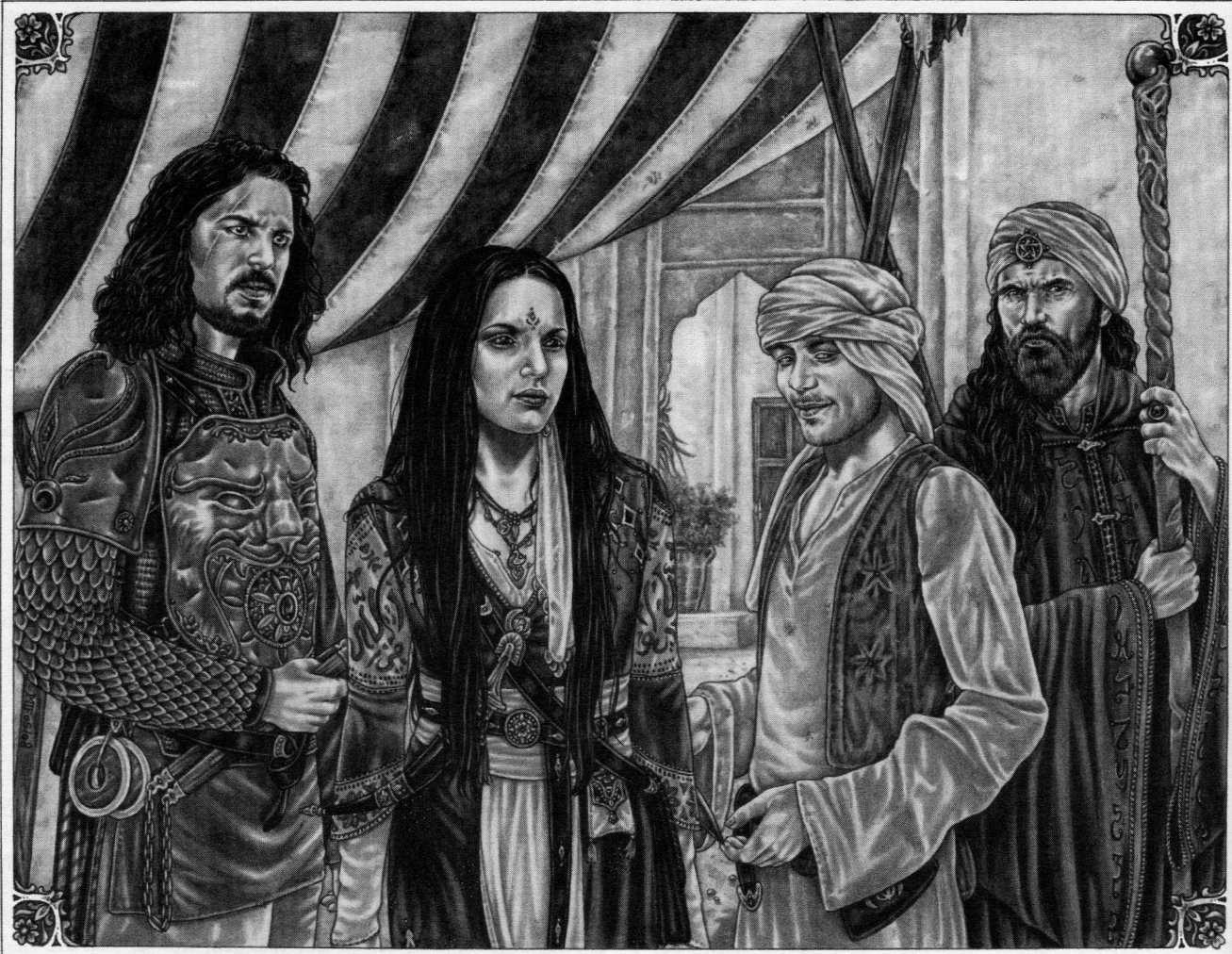
Nachdem langsam Ruhe in Temphis einkehrt und die Feierlichkeiten ihrem Ende entgegengehen, sollten die Helden sich bemühen, wenigstens noch ein paar Stunden Schlaf zu bekommen, bevor sie hoffentlich die Bitte Ismeths erfüllen. Wenn sie keine Bleibe in der Stadt gesucht haben, ist auch eine Übernachtung auf dem Schiff denkbar, die Schiffer jedoch haben sich allesamt in einer der Herbergen oder sogar unter freiem Himmel zur Ruhe begeben.

In dieser Nacht versuchen die Kanopen-Räuber, das begehrte Artefakt an sich zu bringen, dabei möchten sie eine bewaffnete Konfrontation jedoch vermeiden. Sollten die Helden keine Wachen aufstellen, werden sie in den wenigen Stunden der Nacht Opfer des Diebstahlversuchs. Dabei können Sie den Helden *Sinnesschärfe*-Proben +12 abverlangen, denn die Diebe wissen genau, was sie tun. Für den Fall, dass die Helden eine Wache aufgestellt haben, wird immer noch eine *Sinnesschärfe*-Probe +7 fällig, um das Anschleichen der Diebe zu bemerken; ein eventuell vorhandener *Gefahreninstinkt* könnte die Proben um TaW/2 erleichtern. Die Räuber versuchen zunächst, den wachenden Helden durch einen mit Schlafgift (Waffengift Stufe 5, Qualität E; siehe **Stäbe, Ringe 97**) vergifteten Blasrohrpfeil in Bishdariels Arme zu schicken, bevor der Magier der Gruppe die übrigen Helden mit einem SOMNIGRAVIS verzaubert.

Für den Fall, dass dem Helden die Probe misslingt, spürt er einen schmerzhaften Stich am Hals und fällt sofort in einen siebenstündigen Schlaf. Gelingt dem Vergifteten jedoch eine KO-Probe +5, so fällt er erst nach 3 KR in einen Tiefschlaf von 3 SR Dauer (es gelten die Regeln zu den Giften aus **Schwert 147f.**). In diesem Fall kann der Held versuchen, seine schlafenden Kameraden zu warnen, bevor ihn der Pfeil trifft und er wiederum in Schlaf fällt.

Erscheint Ihnen das jedoch zu gezwungen, können Sie dem Helden aber auch gestatten, den Schuss zu beobachten und ihm so eine *Ausweichen*-Probe +14 gestatten (+10 für ein fliegendes Projektil, +2 für Distanzklasse *sehr nah* und weitere +2 für die herrschende Dunkelheit). Zusätzlich wirkt der Magus der Räuber den SOMNIGRAVIS, den er so gut gemeistert hat, dass er auch die Variante *Ohnmacht* beherrscht (siehe **Liber 246**). Für den Fall, dass es eine wirkliche Konfrontation gibt, finden Sie im Anhang ab Seite 38 die Kampfwerte der Kanopen-Räuber. Sie müssen nur dafür sorgen, dass zumindest zwei der Räuber (in diesem Falle *Shahin at’Tin* und *Farhima bint-al-Ghulzshach*) mit der Kanope entkommen können.

Dabei dient der magische Schlaf in erster Linie dazu, dass die Räuber einen Vorsprung haben, den Sie nach Belieben verlängern oder verkürzen können.



Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass es den Räubern gelingt, die Kanope für sich zu erbeuten und damit zu fliehen. Sollte Ihre Gruppe sich jedoch so geschickt anstellen, dass es ihr gelingt, die Kanope zu schützen, werden die Räuber solange auf der Spur der

Helden bleiben und immer wieder versuchen, das Artefakt an sich zu bringen, bis es ihnen entweder gelingt oder sie alle handlungsunfähig sind.

ALLES ZU EINFACH?

Wenn Sie, lieber Meister, es Ihren Helden am Ende des Abenteuers noch etwas schwerer machen und eine weitere Partei auf das Spielfeld bringen wollen, die ebenfalls Interesse an der Kanope (und dem Geheimnis dahinter) hat, dann sorgen Sie dafür, dass die Khunchomer Draconiter-Erzäbtissin der Südländer, *Kerime al'Kadim* (dunkelhaarige tulamidische Draconiterin mit lodernen dunklen Augen, listenreich und charismatisch, **Erste Sonne 146**), inkognito auf dem Fest anwesend ist. Die Draconiterin ist bekannt dafür, dass sie im Land der Ersten Sonne umherreist, um Geschichten zu sammeln, und die Anwesenheit von Coram al'Khêtab könnte für Kerime Grund genug sein, den Weg nach Temphis zurückgelegt zu haben.

Nachdem die Draconiterin Wind vom Auftrag des Novadi bekommen hat und den Diebstahl der Kanope bemerkt, wird sie schleunigst per Schiff nach Khunchom aufbrechen und von dort ihre Draconiter oder angeheuerte Recken entsenden, um die Spur des Artefakts aufzunehmen – dass die Helden und die Räuber ins Delta reisen, scheint eine glückliche Fügung für die Draconiter zu sein ...

EIN PAAR WORTE ZU DEN KANOPEN-RÄUBERN

Die Gruppe, die in Khunchom für den Raub der Kanope durch *Shuram ibn Ras* (siehe Seite 40) im Namen der Skrechu angeheuert wurde, soll sich grundsätzlich wie eine 'normale' Heldengruppe verhalten – ihre genaue Beschreibung finden Sie ab Seite 38.

Sie sind vermutlich etwas skrupelloser als durchschnittliche Helden (aber es ist auch schon anderes von Spielerfiguren berichtet worden), aber dennoch sind sie gottesfürchtig und bei weitem nicht böse. Grundsätzlich legen sie es nicht darauf an, die Helden zu töten, sondern nur darauf, sie aufzuhalten, bis sie ihren Auftrag erledigt haben; das gilt insbesondere auch für eine direkte Konfrontation (bei der Sie Shuram zum Beispiel folgende Worte in den Mund legen können: "Können wir uns gütlich einigen? Nein? In Ordnung, dann muss es der Stahl sein? Verstehe, gut, dann der Stahl. Bis zum zweiten Blute? In Ordnung.").

Den Räubern ist eine königliche Summe (immerhin 400 Marawedi) für ihren Auftrag bezahlt worden – und jeder Söldling wird dadurch gebunden. Das ist gerade im Land der Ersten Sonne, wo Reichtum so viel zählt, eine Frage der Ehre.

Sie, lieber Meister, können den Spielern anhand der Kanopen-Räuber einmal vor Augen führen, wie sie sich selbst normalerweise verhalten.

DIE VERFOLGUNG DER RÄUBER

Was tun?

Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass die Helden sich an ihren Schwur halten und nunmehr versuchen, die Spur der Kanopen-Räuber aufzunehmen.

Eine schnelle Recherche am Hafen (bei den ob der nahezu durchzechten Nacht durchaus unwilligen Fluss-Söldlingen) erbringt, dass kein Schiff in dieser Nacht oder am frühen Morgen an- oder abgelegt hat.

Jedoch bei den Söldlingen, die die Einfallsstraße bewachen – denn als tulamidische Stadt besitzt Temphis kein Stadttor –, können die Helden in Erfahrung bringen, dass eine vierköpfige (ggf. müssen Sie die Zahl der Räuber an die Geschehnisse der letzten Nacht anpassen) Reisegruppe zu Pferd eilig die Stadt vor einigen Stunden auf der Sultans-Route in Richtung Osten (also gen Khunchom) verlassen hat. Damit sollte für die Helden klar sein, dass sie die Verfolgung der Kanopen-Räuber über Land aufnehmen müssen und dabei der Sultans-Route zu folgen haben.

Es ist ohne weiteres möglich, Reittiere in Temphis zu kaufen. Prinzipiell gelten dafür die Regeln aus der *ZooBotanica* 27, aber der Einfachheit halber sei hier der Preis von 60 Marawedis für einen erprobten Tulamiden (*ZooBotanica* 153f.) samt Sattel und Zaumzeug angegeben.

Folgen die Helden den Räubern zu Fuß, so wächst natürlich im Verlaufe der Verfolgung auch deren Vorsprung.

Der Weg nach Khunchom ist über die gut bekannte Sultans-Route zu Pferd in 2 Tagen und zu Fuß in 3 Tagen zu schaffen:

Strecke	Länge / Dauer	Besonderheiten
Temphis – Chefe	45 Meilen / 1 Tag	Am Weg liegen die Orte <i>Bara Jamin</i> (17 Meilen) und <i>Challef</i> (29 Meilen).
Chefe – Khunchom	40 Meilen / 1 Tag	Am Weg liegt die Karawanserei <i>Adamant von Awalkim</i> .

Per Schiff braucht man von Temphis bis nach Khunchom zweieinhalb Tage, weil die meisten Flussschiffe Ladung befördern und hin und wieder anhalten, um diese umzuschlagen.

VON TEMPHIS NACH CHEFE

Zunächst zeigt sich auf dem Weg der Helden, dass der Mhanadi in der Region tatsächlich alles Leben spendet, und die Reise geht durch fruchtbares Ackerland – das Herz des Balashs, der fruchtbaren Sichel, deren Ernten durch die halbjährlichen Überflutungen des Mhanadi überaus erträglich sind.

Auf den ersten Meilen der Verfolgung geschieht nichts Auffälliges, die Helden treffen zwar hin und wieder auf reisende Händler oder Bauern und Handwerker, doch ansonsten bleibt alles ruhig.

DER FLECKEN BARA JAMIN

Einwohner: 500 Einwohner
Herrschaft: Bey Berhib ibn Alachat
Garnisonen: 3 Kämpfer des Bey
Tempel: Peraine, Rastullah-Bethaus
Besonderheiten: Der Bey ist ein reicher Novadi, der seit einigen Jahren mit großem Langmut und erstaunlicher Toleranz seine Herrschaft behauptet.
Gasthöfe: 1 Herberge, 2 Schenken

Stimmung: Der Flecken, der aus einer Ansammlung von etwa 30 Gebäuden besteht, ist eine Art Zentrum der verstreut liegenden Gehöfte des nördlichen Balashs.

Quellen: Erste Sonne 82, Staub und Sterne (Seite 21)

In Bara Jamin können die Helden von den durchweg novadischen Kämpfern des Sultans erfahren, dass die Kanopen-Räuber in aller Eile durch das Dorf gekommen sind und sich nur Zeit für ein Glas Wasser und einige Fladen mit Hammelfleisch in der Schenke genommen haben.

Sie haben das Dorf Richtung Challef auf der Straße verlassen und sind eilig davon galoppiert.

Hinter Bara Jamin erheben sich im Süden die ersten Ausläufer des Awalkim-Höhenzuges und die Straße führt leicht hügelan durch lichte Haine von wilden Olivenbäumen und Zypressen und alte Korkeichenwälder, bis man schließlich nach Challef gelangt.

Es ist eine zivilisierte Gegend, mit allen Begegnungen, die man auf einer großen Straße erwarten kann.

Mögliche Begegnungen: Bauern auf dem Weg zum nächsten Marktflecken, fahrende Händler und Tagelöhner, die von Gut zu Gut ziehen.

DER ORT CHALLEF

Einwohner: 650 Einwohner
Herrschaft: Sahib Selimwar ibn Nasreth
Garnisonen: 4 Büttel
Tempel: Rahja, alt-tulamidischer Rahandra-Schrein
Besonderheiten: Pferdewechselstation mit Mietstall und Hufschmied, einige Krämerläden für Ausrüstung (einer davon heißt Yelmiz)
Wichtige Gasthöfe: 2 Herbergen
Stimmung: Man lebt vor allem vom Handel mit Oliven und Kork und von der Versorgung von Reisenden, die nach Khunchom ziehen oder von dort kommen.

Quellen: Erste Sonne 82, Staub und Sterne (Seite 21)

Der aus dem Süddaranischen stammende Herrscher, der sich von allen nur Sahib (neb.: Herr) nennen lässt, hat sein Geld mit der Pferdewechselstation gemacht und ist ein glühender Verehrer der Rahja. Das in Challef auch ein (anscheinend) der Rondra geweihter Altar zu finden war, hat ihn noch glücklicher gemacht.

Die Helden können hier erfahren, dass die Kanopen-Räuber etwas länger Rast gemacht haben und in der Herberge *Awallah* eingekehrt sind. Dort bestätigt man den Helden, dass die Räuber ausgiebig gegessen haben und dann nach einigen Gläsern Wein und lautstarken Unterhaltungen mit den üblichen Verdächtigen, die man in der Schenke eben so findet, weiter gen Osten geritten sind.

Einer von ihnen hat hier auch ein neues Pferd erstanden (das mit dem Brandzeichen Selimwars gezeichnet ist) und dafür ohne mit der Wimper zu zucken 100 Marawedi bezahlt.

Begegnungen: Hier zeigt sich, dass die Räuber nicht auf den Kopf gefallen sind. Offenbar haben sie in Challef nicht nur Rast gemacht, sondern auch ein paar Schlagetots angeheuert, die den Helden im übernächsten Wäldchen auflauern sollen. Dabei handelt es sich um fünf einfache und völlig unprofessionelle Wegelagerer aus dem Nest, die zudem leicht angeheitert bzw. berauscht sind, weswegen Sie Proben auf *Sinnenschärfe* durchaus erleichtern können, um den Helden die Entdeckung des Hinterhalts in einem Hohlweg im Schutz der Korkeichen zu ermöglichen.

Unprofessionelle Wegelagerer

Khunchomer: INI 10+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+5 DK N
Kurzbogen: INI 8+1W6 FK 14 TP 1W6+4
LeP 28 AuP 30 WS 6 RS 1 MR 3 GS 6
Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag

Die Wegelagerer versuchen zu fliehen, wenn sie mehr als zwei Drittel ihrer LeP verloren haben. Bei zurückgebliebenen Toten jedoch können die Helden – neben Dattelwein in Tonkrügen – frisch geprägte Marawedis aus der großfürstlich Khunchomer Münze finden, mit denen die Kanopen-Räuber offenbar die Schergen bezahlt haben. Der Rest des Weges bis Chefe verläuft dann friedlich und ohne Begegnungen.

DAS PEŖ CHEFE

Einwohner: 500 Einwohner
Herrschaft: Satrap Chalim ibn Malud
Garnisonen: 10 Söldlinge des Satrapen
Tempel: Peraine
Besonderheiten: Ölmühle (Besitzer Feruk al-Jarassal)
Wichtige Gasthöfe: 2 Gasthäuser
Stimmung: Momentan steht das Dorf unter der Kontrolle eines Sultans, der sich als großfürstlicher Satrap mit Khunchom verbunden hat. Man lebt hier überwiegend vom Oliven- und Gemüseanbau. Feruk al-Jarassal ist der reichste Mann im Dorf, dem fast alle Olivenbäume gehören und der gerne Sultan anstelle des Satrapen wäre.
Quellen: **Erste Sonne** 82, **Staub und Sterne** (Seite 21), **Bienenschwarm & Diskusflug** (Seite 12)

Auch in Chefe erinnert man sich an die Kanopen-Räuber, die hier etwas länger gerastet haben und sogar eine halbe Nacht ausruhten, um sich und ihre Tiere zu schonen.

Und auch hier haben die Räuber vorgesorgt und jemanden angeheuert, der die Helden beiseite schaffen soll. Im Gasthaus, in dem die Helden einkehren, haben sie mit einem blitzenden Marawedi einen der Schankburschen bestochen, den Helden ein Schlafmittel in den Wein zu tun, um so die Chancen ihres bezahlten Schergen zu erhöhen.

Für die Helden stehen nun entweder *Sinnenschärfe*- oder Konstitutions-Proben an, um der Wirkung dieses Giftes zu entgehen, zwar nicht besonders potent ist, aber den nötigen Ausschlag für den Versuch in der Nacht geben kann, die Helden zu überwältigen. Bei Misslingen der Proben sind alle weiteren Proben (sowohl Talent-Proben als auch AT und PA) um 3 Punkte erschwert. Die Wirkung des Giftes verfliegt erst im Verlaufe der Nacht und selbst am Morgen bleibt eine bleierne Mattigkeit im Kopf zurück.

KHUNCHOM, DIE PERLE DES MCHANADI

Schimmernd und ehrfurchtgebietend liegen die weißen Bastionen der riesigen Stadt in den sumpfigen Ebene, eingerahmt vom Glitzern der vielen Mhanadiarme. Nun haben die Helden das prächtige Khunchom erreicht, die Neunflüssige, die Perle des Mhanadi, wie sie weiterhin genannt wird.

Es würde den Rahmen dieses Abenteuers sprengen, eine komplette Beschreibung der Stadt darin aufzunehmen, daher sei an dieser Stelle auf die ausführliche Beschreibung der Stadt in der **Land der Ersten Sonne** (Seite 72ff.) verwiesen.

In einer so großen und farbenprächtigen Stadt wie Khunchom dürfte es den Helden einigermaßen schwer fallen, die Spur der Räuber nicht zu verlieren. Prinzipiell ist es aber nur notwendig, die Helden

Der gedungene Scherge ist glücklicherweise kein professioneller Meuchler oder gar Meister seines Fachs, sondern ein gekaufter Korkschneider aus dem Dorf, der sich schnelles Gold von dem Auftrag erhoffte. Daher sollten Helden aller Voraussicht nach auch diesem Anschlag entgehen, der danach trachtet, sie zu fesseln und zu knebeln, um so den Vorsprung der Räuber zu vergrößern.

Unprofessioneller Scherge

Dolch: INI 11+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W6+1 DK N
LeP 32 AuP 34 WS 7 RS 1 MR 4 GS 6
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Finte

VON CHEFE NACH KHUNCHOM

Von Chefe aus sind es ungefähr eineinhalb Tage Fußmarsch oder ein Tag zu Pferd nach Khunchom.

Die Straße führt zunächst leicht hügelab und lichte Wälder aus Zypressen, uralten Korkeichen und Olivenbäumen säumen den Weg. Weiter in der Ebene findet sich ein urtümliches Gehölz, zwischen dem hin und wieder Tümpel schimmern und in dem die Straße den einzigen Hinweis auf Zivilisation gibt.

Kurz vor Beginn dieses Gehölzes liegt eine große Karawanserei, die *Adamant von Awalkim*, als letztes Zeugnis tulamidischer Hochkultur.

Wenn Sie die Handlung in der Karawanserei ausgestalten wollen, können Sie die Beschreibung der *Karawanserei Ain-es-Sobeķ* (**Ritterburgen** 93ff.) als Vorlage für die *Adamant* benutzen.

Auch in der Karawanserei erinnert man sich an die Kanopen-Räuber, denn einer der Fliehenden suchte hier den Medicus auf, um sich eine schwärende Wunde verbinden zu lassen. Nach der Behandlung und einem schnellen Mahl jedoch sind die Räuber erneut schnell weitergeritten, immer noch direkt Richtung Khunchom.

Der Weg führt nun durch die sumpfigen Niederungen des Mhanadi, wo weiße Gehölze und schmutziggelbe Strohhütten zwischen schier endlosen Terrassenfeldern voller Reis liegen und dichte Schwärme von Mücken und Moskitos über den gelben oder grünen oder lotosbedeckten Seitenarmen des Altwehrrüchigen umherwirren.

Offenbar ist die Karawanserei die letzte Bastion der Zivilisation. Ab hier wird das Land rauer und die Begegnungen mit gefährlichen Tieren nehmen zu. Das letzte Wegstück, etwa 15 Meilen vor Khunchom beginnend, führt bereits durch tückisches Sumpfland, aber die Straße der Sultans-Route ist in gutem Zustand, weswegen es kaum zu Geschwindigkeitseinbußen kommt.

Mögliche Begegnungen: Ongalobullen (**ZooBotanica** 159), Rashdueler Drehhörner (**ZooBotanica** 158), Speikobras (**ZooBotanica** 166), Riesenkaikane (**ZooBotanica** 125), Moskitos (**ZooBotanica** 171)

die Spur der Räuber nachvollziehen zu lassen. Das bedeutet maximale Freiheit für die Spieler, kann aber auch zu Verwirrung führen, denn manchmal werden Spieler auch gerne ein wenig in die richtige Richtung geschubst.

Sie, lieber Meister, müssen hier abwägen, was Ihre Spieler bevorzugen, und damit den Weg in der altherwürdigen Stadt beschreiben, den Ihre Helden vollziehen.

Da nicht abzusehen ist, wie Ihre Helden vorzugehen gedenken, folgen hier nur einige vage Hinweise, wie man das Problem angehen könnte.

KHUNCHOM FÜR DEN EILIGEN LESER

Einwohner: 16.500 (ca. 35 % Mittelländer und 5% Maraskaner)
Wappen: zwei gekreuzte blaue Krummsäbel auf silbernem Grund
Herrschaft: Großfürst Selo Kulibin von Khunchom und seine neun städtischen Wesire

Garnisonen: 50 Stadtgardisten, 300 Mann der Diamantgarde, ein Dutzend Kriegselefanten, 500 Matrosen und Seesoldaten der Khunchomer Flotte

Tempel: alle Zwölfgötter (außer Firun), Kor, Schreine von Aves, Swafnir und Nandus; Rastullah; Rur & Gror

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Hotel Erhabener Mhanadi (Q8/P9/S32), Hotel Haus Khunchom (Q7/P7/S26), Herberge Zum Tanzenden Kamel (Q4/P6/S14), Palast der Sinnesfreuden (Q10/P10), Schenke Zum Füllhorn (Q5/P5), Bordell Sultani Nahema (Q6/P7); viele weitere gastfreie Häuser am Hafen und im Marktviertel

Besonderheiten: Khunchom ist ein großer Fluss- und Seehafen, Flottenstützpunkt gegen die Blutige See. Neben dem hier ansässigen Maraskan-Kontor gibt es Niederlassungen der wichtigsten aventurischen Handelshäuser. Im Haus des Kodex hütet man einen der wichtigsten Schreine des Söldnergottes Kor und die Urschrift des Khunchomer Kodex. Für ihre magischen Artefakte berühmt ist die Drachenei-Akademie (Objekt, Telekinese; grau). Pilger kommen wegen der Heilenden Quellen der Tsa und dem Eidechsenauge in die Stadt. Anfang Boron lockt das große Allaventurische Gauklertreffen Schaulustige her.

Stimmung: Khunchom ist weltoffen; in seinen Gassen pulsiert tags wie nachts das bunte Leben. Hinter den Kulissen wird heftig um Macht (und um Reichtum) gerungen. Sprichwörtlich ist der Stolz der Khunchomer auf ihre Stadt.

Währung: offiziell Marawedis, Zechinen und Muwlat. Es gibt überall Wechsler, die dem Unvorsichtigen auch alte Piaster, Denare und Shekel andrehen und horrenden Wechselkurse veranschlagen. Zumeist kann auch mit Dukaten oder Batzen bezahlt werden (dann wird es etwas teurer).

Was die Khunchomer über ihre Stadt denken: "Die altehrwürdige Perle Khunchom ist die wahre Herrin der Tulamidenlande!"

Zunächst sei beschrieben, was die Räuber in Khunchom tun, anhand dieser Informationen können Sie dann Ihre Helden immer wieder auf die Spur der Räuber stoßen lassen. Die erwähnten Örtlichkeiten finden Sie weiter unten eingehender beschrieben, samt den dazugehörigen Angaben, wo sie sich in **Land der Ersten Sonne** finden lassen.

DER WEG DER RÄUBER IN DER NIEMALS SCHLAFENDEN

Die Räuber haben Khunchom am späten Morgen durch das *Anchopaler Tor* im Süden, durch welches die Sultans-Route in die Stadt führt, betreten und sind zügig ins *Quad'el'Basar*, das Marktviertel, gezogen. Hier haben sie im Kuriositätenladen *Thuref ibn Taschbarts* einige kleine Preziosen aus den Gräbern um Jaiban verkauft und danach den *Therbüniten* einen kurzen Besuch abgestattet, um sich mit einigen Salben und Tinkturen einzudecken – offenbar sind einige der Räuber verletzt. Von hier aus führt die Spur nach *Al'Barrah*, die Ursprüngliche, die Altstadt Khunchoms, wo die Räuber die Drachenei-Akademie aufsuchten, um in der Bibliothek der Zauberschule einige Informationen einzuholen. Wenig später und unweit der Akademie haben sie dann in einem alten Haus, das ihnen als Quartier dient, ihren Auftraggeber getroffen, der sie dazu brachte, die Kanope in das Mhanadi-Delta zu bringen und dort angeblich einem Piratensegler zu übergeben, der das Artefakt nach Maraskan bringen soll.

In der Altstadt heuern die Räuber dann auch einen Deltagänger an, wie die sumpfkundigen Führer in Khunchom genannt werden.

Nach einer Nacht in diversen Bordellen und Spelunken haben die Räuber am Morgen des nächsten Tages die Stadt Khunchom durch das *Alte Tor* in Richtung Norden verlassen und sind mit ihrem Führer in die Sümpfe des Mhanadi-Deltas gezogen.

UND NUN DIE HELDEN ...

Anhand dieser Eckpunkte müssen Sie dafür sorgen, dass die Helden den Räubern auf der Spur bleiben können. Wie genau Sie die Helden in Khunchom auf Kurs halten, ist sehr schwierig vorherzusagen, da es deutlich unterschiedliche Spielstile gibt. Es sollte aber möglich sein, die Helden die Spur der Truppe aufgreifen zu lassen. Hier ist viel Improvisation von Ihrer Seite gefordert und vermutlich auch, das Geschehen das ein oder andere Mal gerade zu biegen, so dass die Helden eine Chance haben.

Prinzipiell sind zwei Vorgehensweisen denkbar:

Die Unterwelt-Methode

Der Vorteil dieser Methode ist, dass sich die Helden in denselben Kreisen bewegen wie die Kanopen-Räuber.

So ist es gut vorstellbar, dass sie sich bei den Bettlern der Stadt umhören, die straff organisiert sind und die Helden bei mehrfachem Nachbohren und vor allem nach großzügigen Geldspenden wieder auf die Spur der Räuber stoßen können. Überall in den Gassen finden sich kleinere Banden von Kindern, die ebenfalls für ein paar Münzen hervorragende Spitzel abgeben. Auch die Schmuggler des Hafens können helfen, zumindest was den Teil mit den Deltagängern angeht.

Die Bettler zum Beispiel können den Helden verraten, wo die Räuber in die Stadt gekommen sind, dass sie auf dem Markt waren und sogar bei den Therbüniten (die unter der tulamidischen Bevölkerung eher verachtet werden) und dass sie in der Altstadt einen Deltagänger angeworben haben.

Zur Ausgestaltung dieses Spiel-Ansatzes sei zudem die Lektüre des Kastens **Khunchoms Unterwelt (Erste Sonne 73)** empfohlen.

Die Obrigkeits-Methode

Diese Methode ist schwieriger, aber ebenfalls nicht unmöglich und bietet sich vor allem dann an, wenn die Helden schon Freunde unter den Herrschern oder Großen Khunchoms haben.

Die Torwachen können den Weg der Räuber in die Stadt beschreiben und man weiß in den höheren Kreisen, dass alte Preziosen in Thurefs Kuriositätenladen aufgetaucht sind, weil er diese sofort bei seinen reichen Kunden beworben hat.

Die diversen Netze von Zuträgern können den Helden auch mitteilen, dass eine Gruppe die Bücher in der Drachenei-Akademie eingesehen hat (und dadurch auch den Namen des Magus der Räubergruppe erfahren), um etwas über Artefakte aus der Zeit der Diamantenen Sultane herauszufinden.

Machen Sie den Spielern jedoch deutlich, dass die Zeit drängt, denn die Räuber werden sich nicht lange in Khunchom aufhalten!

Gerade die Obrigkeits-Methode aber wird ihre Zeit brauchen, da die Helden mit Gefühl vorgehen müssen, wohin gegen bei der Unterwelt-Methode auch schon mal eine Drohung mit gezogener Waffe funktionieren kann. Gut vorstellbar ist auf jeden Fall, dass die Gruppe sich aufteilt, um das Beste aus beiden Welten herauszupicken – ob Sie das zulassen wollen, sei allein Ihnen überlassen.

ECKPUNKTE IN KHUNCHOM

Der Kuriositätenladen (Erste Sonne 76)

Der Zwerg *Thuref* hat in der Tat einer verschleierte Frau einige Gegenstände abgekauft, die offenbar recht genau wusste, was sie da anzubieten hat. Diese Artefakte kann er den Helden auch zeigen. Sie stammen offenbar aus einem alten Grab und weisen allesamt eine magische Residualaura auf. Farhima hat die Preziosen für gutes Geld

verkauft (und mit ihrer Feilscherei sogar dem sturen Zwergen Respekt abgenötigt) und nur verlauten lassen, dass sie aus der Gegend von Jaiban stammen, dabei fiel einmal der Name Yahamûr, von dem Thuref weiß, dass es sich dabei um einen Magiermogul handelte, weswegen er die Bemerkung nicht weiter ernst nahm.

Die Therbûniten (Erste Sonne 76)

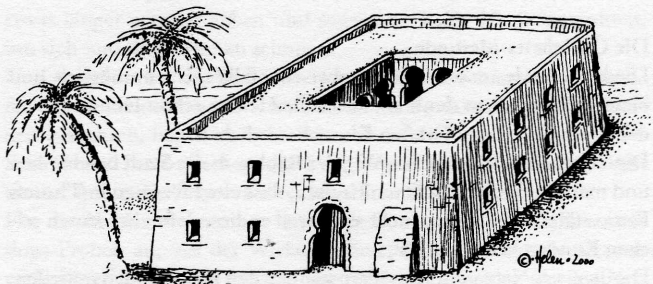
Offenbar hat sich Hamar (oder Shahîn, falls Hamar das Abenteuer bis hierher nicht überlebt hat) verletzt und musste sich bei den ungeliebten Peraine-Geweihten versorgen lassen, da man sich bei ihnen diskreter Hilfe sicher sein kann.

Auch haben sich die Räuber hier mit Salben und Tinkturen eingedeckt (gegen eine sehr großzügige Spende) und Sie können hier auch schon die erste Spur einstreuen, die in die Sümpfe deutet, wenn Sie die Räuber zum Beispiel auch Mirbelstein oder Egelschreckpaste (**Zoobotanica** 251 oder 236) gegen Ungeziefer erstehen lassen.

Die Dracheneiakademie (Erste Sonne 79)

In der Akademie können die Helden in Erfahrung bringen, das Amal (oder Farhima, falls Amal bereits tot sein sollte) gegen eine Spende für die Bibliothek diverse geschichtliche Werke über das Diamantene Sultanat und die Geschichte der Zauberei im Balash eingesehen hat. Die *Meisterin der Bücher* lässt (ebenfalls gegen eine Spende) auch die Helden jene Bücher einsehen. Offenbar drehen sich die Informationen darin um den letzten Diamantenen Sultan Najara und einen Magus namens Yahamûr al'Kebîr, der bei der Erstürmung des Palastes beteiligt war und danach bis zum Sultan Jaibans aufstieg und dem machtvollen Formmagie nachgesagt wurde.

Hier zeigt sich, dass die Räuber sich ähnlich den Helden verhalten, denn sie wollen nun ebenfalls mehr über die Kanope wissen, als gut für sie wäre. Ein Grund mehr für den Auftraggeber, sich ihrer zu entledigen.



Das Haus in der Al'Barrah (Position frei festzulegen)

Wählen Sie ein Haus in der Gegend der Akademie aus, das Ihnen geeignet erscheint, und legen Sie es als Quartier der Räuber fest.

Je nachdem, wie schnell die Helden den Räubern gefolgt sind, können sie diese entweder noch hier überraschen, oder aber sie können hier Teile der Ausrüstung der Räuber finden, die dann bereits in die Deltasümpfe aufgebrochen sind. So oder so können Kinder oder Bettler den Helden bestätigen, dass ein unheimlicher Mann mit Kapuze das Haus betrat und auch wieder verließ: der ominöse Auftraggeber, dessen Spur sich jedoch prompt wieder verliert.

Bei dem Haus handelt es sich um ein typisches tulamidisches Lehmziegelgebäude, mit wenigen Fenstern nach außen und einem Innenhof, von dem aus man Küche, Wohnraum und Stall erreichen kann (Shalimars Heimstatt aus **Ritterburgen** 82ff. kann in etwas kleinerer Form als Vorlage für ein solches Haus dienen).

Einiges, was die Räuber aus dem Grab mitnahmen, lässt sich hier finden, auch die Pferde (darunter das mit dem Brandzeichen aus Challef) und weitere Ausrüstung. Offenbar diente das Haus wirklich

KONFRONTATION MIT DEN RÄUBERN

Sollten die Helden die Räuber bereits hier in Khunchom (oder auch früher auf dem Weg dorthin) stellen, so kämpfen diese nicht bis zum Tode, sondern versuchen immer wieder zu verhandeln bzw. ergeben sich irgendwann, außer sie haben mit angesehen, dass einer ihrer Gefährten unehrenhaft von den Helden getötet wurde. Dann wird zumindest Shahîn erbittert bis zum Letzten kämpfen. Gerade Farhima und Hamar werden jedoch versuchen zu entkommen, was ihnen durchaus auch gelingen könnte. Sollten die Helden die Räuber der Diamantgarde übergeben, so werden sie abgeführt und zumindest Farhima wird sicherlich die Flucht aus den Kerkern Khunchoms gelingen – aber wenn die Helden sich gesittet verhalten haben, wird sie ihnen nicht übermäßig grollen (man ist halt ein professioneller Abenteurer, solche Konflikte passieren und wenn man sie nicht mit seinem Leben bezahlen muss, um so besser).

Wenn die Helden zu diesem Zeitpunkt die Räuber gestellt haben, dann fällt ihnen auch die Kanope bereits jetzt wieder in die Hand und es bleibt zu überlegen, was sie damit nun anstellen wollen. Einige Ausführungen zu diesem Thema finden sich im Ausklang auf Seite 38.

Sie können den Helden durchaus klar machen, dass der Auftraggeber der Räuber mit allen Mitteln im Dunklen zu bleiben versucht. Dafür hat er eine gute Menge Gold fließen lassen und es ist kaum mehr über ihn herauszufinden, als dass er sehr reich und offenbar wohl angesehen ist (zudem hat er mittels Zauberei sein Gesicht verändert, wenn er mit den Räubern verhandelte). Es ist nicht vorgesehen, dass dieser Auftraggeber in diesem Abenteuer enttarnt wird, dennoch finden Sie eine Beschreibung des Händlers im Anhang, um zu verstehen, wie er bei seinem Selbstschutz vorgeht oder falls Sie die Helden doch auf Shuram treffen lassen wollen. Sollten die Helden im Phex-Tempel Nachforschungen anstellen, so wird der Vogtvikar ihnen dringend davon abraten, sich mit diesem Mann anzulegen, denn auch den Mondschaten ist es bisher nicht gelungen ihn zu enttarnen, hat dafür aber bereits mehr als drei Leben gefordert.

nur als gemeinsame Basis, ist aber nicht das Wohnhaus der Räuber. In Wirklichkeit gehört das Haus dem Auftraggeber der Kanopen-Räuber, Shuram ibn Ras.

Die Ausgestaltung des Hauses und sein Inhalt bleiben im Weiteren vollkommen Ihnen überlassen.

Schlüsselinformation

Die Helden müssen erfahren, dass die Räuber in den Sumpf des Deltas aufgebrochen sind (beziehungsweise aufbrechen wollen), um am ersten Mhanadiarm einen Flussegler (vermutlich einen Schmuggler) zu treffen, dem sie vermutlich die Kanope übergeben wollen. Sie können diese Schlüsselinformation in allerlei Gerüchten über das Delta verstecken, zu dem Sie nähere Angaben in **Erste Sonne 81** finden.

- Nichts Gutes kommt aus dem Delta. (Häufig gehört und durchaus richtig, wiewohl die Alchimisten auf viele Zutaten aus dem Sumpf nicht verzichten können.)
- Der Mhanadi ist in Wahrheit eine äonenalte Wasserschlange, die nur schläft. Das Delta ist der Kopf dieses Wesens und wer unvorbereitet oder leichtsinnig ist, den verschluckt der Mhanadi. (Ein Märchen, das die Gefahren abbildet; ob der Mythos der Wasserschlange hingegen stimmt, soll hier nicht geklärt werden.)
- Das Delta ist ein Sammelbecken für Schmuggler und sonstige Verbrecher sowie Ausgestoßene und geflohene Sklaven (wahr).
- In den Sümpfen des Deltas finden sich überall Überreste der alten Echsen (wahr, denn Khunchom wurde über den Ruinen der alten

Echsenmetropole Yash'hualay errichtet) und die in den Sümpfen lebenden Echsenmenschen töten jeden Warmblüter, um ihn ihren finstren Göttern zu opfern. (Halb wahr, denn es leben nur eine Handvoll Achaz in den Sümpfen und die versuchen gewöhnlich den Menschen aus dem Weg zu gehen, zur Ausnahme siehe unten.)

Ansonsten bleibt es Ihnen, lieber Meister, wie gesagt überlassen, was und wie viel Sie die Helden in Khunchom erfahren lassen wollen.

REISEVORBEREITUNGEN

Auch den Helden sei angeraten, einen Deltagänger anzuheuern, denn die Gefahren des Sumpfes zwischen den vielen Armen des Mhanadi sind vielfältig (**Erste Sonne 81**). Wege gibt es keine und auch sicherer tritt ist nur schwer zu finden, Sumpflöcher haben einen Wanderer schneller verschluckt, als er um Hilfe brüllen kann. Das Wasser ist häufig abgestanden oder brackig und nicht selten löst sein Genuss üble Krankheiten aus. Auch die Pflanzen- und Tierwelt ist bedroh-

lich – fast immer giftig oder zumindest den Helden an Kampfeskraft ebenbürtig.

Nach einigem Herumhören ist in der Altstadt aber jemand zu finden, der bereit wäre, die Helden zu begleiten. Allerdings fordert der Deltagänger eine horrende Summe für seine Dienste, nicht weniger als 4 Marawedis. Durch geschicktes Handeln lässt sich der Mann auf bis zu 2 Marawedis herabhandeln. Jede Zechine weniger scheint eine tödliche Beleidigung zu sein und wenn die Helden dann ablehnen, dann werden sie auch sonst niemanden finden, der sein Leben aufs Spiel setzt, um sie in die Sümpfe zu führen. Dafür ist *Aytan* (25, hager, ärmlich, aber sumpffest gekleidet, wache braune Augen und dünner, schwarzer Bart; wortkarg) aber ehrlich und versucht nicht, die Helden zu hintergehen.

Sobald jedoch zum ersten Male Zeichen auftauchen, dass Echsenmenschen in die Sache verwickelt sein könnten, wird Aytan sich keinen Schritt mehr weiter bewegen und beginnen, tulamidische Bannformeln zu murmeln. Aber er wird an Ort und Stelle sein Lager aufschlagen und zwei Tage auf die Helden warten.

IM DELTA DES ALTEHRWÜRDIGEN

DIE GEFAHREN DES MHANADI

»Es gibt bestimmte Zeiten, wenn die Sterne Unheimliches verkündigen und das Madamal sich in einen Schleier hüllt, dann zieht ein Heer von Geistern durch das Delta. In diesen Nächten kann man die Seelenfeuer brennen sehen und kleine fahle Totenlichter auf den dunklen Wassern des Altherwürdigen zeigen dann, vom verfluchten Dunklen Mhanadi kommend, den Weg dieser schrecklichen Schar an. Wenn du bei Verstand bist, meidest du das Delta zu dieser Zeit, denn mit Sicherheit würde es dein Untergang sein.«

—Omjaiaad ibn Rafim, Kapitän der Mhanadisultan, zur Efferd-Geweihten Larona Seeträumerin, 1000 BF

DAS REISEN IM SUMPF

Explizite Regeln für das Reisen im Sumpf finden Sie in **Raschtul 14f.** und eine Übersicht der Tier- und Pflanzenwelt in **ZooBotanica 284**. Es ist durchaus angeraten, dass Sie sich mit diesen Regeln vertraut machen, damit Sie die Gefahren des Sumpfes darstellen und Ihren Helden zeigen können, dass das Mhanadi-Delta ein wirklich gefährlicher Ort ist. Zögern Sie nicht, den Helden immer wieder Fährnisse in den Weg zu legen, denn dies ist in der Tat eine lebensbedrohliche Wildnis.

Schlüsseltalente, auf die Sie immer wieder Proben verlangen sollten, sind *Athletik, Klettern, Körperbeherrschung, Schwimmen, Sinnenschärfe, Fährtensuchen, Orientierung, Wildnisleben* sowie *Tier- und Pflanzenkunde*. Sumpfkundige Helden haben es hier deutlich einfacher, alle ihre Proben sind um 3 Punkte erleichtert. Aytan kann als Führer besonders schwere Proben übernehmen und den Helden durch Ratschläge oder auch Verbote das ein oder andere Mal durchaus das Leben retten.

Für das vorliegende Abenteuer gilt, dass es schwül und dunstig im Sumpf ist und die Temperaturen sowie die Luftfeuchtigkeit hoch sind. Helden können, da die Spur tief in den Sumpf führt, gerade mal 9 Meilen am Tag zurücklegen, manchmal sogar deutlich weniger – doch glücklicherweise gilt das auch für die Kanopen-Räuber.

Wenn die Helden alleine ins Delta losziehen wollen, sollten Sie, lieber Meister, ihnen das Leben im Sumpf wirklich so schwer wie möglich machen. Aber auch mit Hilfe des Deltagängers wird es schwierig genug, durch das Delta zu kommen: Ob Sie dabei *Erschöpfung* einsetzen wollen (**Schwert 139**; z.B. 3 Punkte pro Marschstunde), die Regeneration um bis zu 2 Punkte pro Ruhephase verringern oder auch Krankheiten (**GA 206ff.** oder **Schwert 151ff.**) benutzen wollen, sei Ihnen überlassen.

Auch Zufallsbegegnungen sind hervorragend dazu geeignet, den Helden die Gefährlichkeit des Mhanadi-Deltas vor Augen zu führen, so zum Beispiel tückische Sumpflöcher, in schwarzen Schwärmen über brackigen Tümpeln schwebende Moskitos (**ZooBotanica 171**), Sumpffelge (**ZooBotanica 89**), -echsen (**ZooBotanica 180**) oder -ratten (**ZooBotanica 155**), Mysobvipern (**ZooBotanica 165**), Riesenkaimane (**ZooBotanica 125**) und -springegel (**ZooBotanica 88**) oder Morfus (**ZooBotanica 138**).

DER WEG DER RÄUBER

Die Kanopenräuber schlagen sich zunächst nördlich durch das Delta, bis sie am Sanften Mhanadi angelangt sind. Dann versuchen sie nach Osten dem Flusslauf zu folgen, bis sie am Abzweig des Kleinen Mhanadi ankommen – dort soll das Schiff auf sie warten und sie dem Kapitän die Kanope übergeben.

DIE SSZ'URUSCH – DER STAMM DES SCHWARZEN SCHLAFS

Unter der Führung eines uralten Achaz mit einheitlich olivfarbenen Schuppen und auffallenden kupferfarbenen Augen hat sich eine kleine Gruppe Echsenmenschen am geheimnisvollen Dunklen Mhanadi niedergelassen. Kuir Shirr'Uruch ist ein Priester des V'Sar, der danach trachtet, die uralte Kultstätte des echsischen Todes- und Nachtgottes wieder zu beleben. Er kam vor einigen Jahren von Maraskan hierher, nachdem er eine Vision des H'Ranga empfangen hatte und so den halb versunkenen Zikkurat fand, den sogar die Echsen Yash'Hualays fürchteten. Kuir Shirr'Uruch versucht die Seelen der alten Echsen zu finden, damit diese als Krieger in V'Sars Heer der Toten dienen können oder die Möglichkeit zur Wiedergeburt erhalten. Doch seine Methoden und Opfer sind schrecklich: Eigenes Blut und die schlagenden Herzen warmblütiger Wesen sind seine Gaben an den dunklen Gott.

Tatsächlich jedoch stammen die Visionen des Achaz mitnichten von V'Sar, sondern von der Skrechu, die auch heute auf diese Weise mit Kuir Shirr'Uruch kommuniziert – so hat sie sich eine kleine, aber willfähige Gefolgschaft direkt vor den Toren Khunchoms geschaffen, die noch nicht einmal um ihre Verflechtung mit der Heptarchin weiß.

Tatsächlich wartet an jener Stelle auch ein Boot, doch ist es Shurams Plan, dass die Räuber hier ihr Ende finden. Unmittelbar vor dem Schiff werden die Räuber von einer Gruppe Achaz vom Stamm *Ssz'Uruch* (Schwarzer Schlaf) überfallen und gefangengesetzt, um als Opfer für *Kuir Shirr'Uruch* zum Zikkurat des V'Sar am Dunklen Mhanadi verschleppt zu werden. Der Kapitän und seine zwei Bootsjungten (alleamt Maraskaner) werden dabei nur tatenlos zusehen, um schließlich so oder so mit der Kanope nach Maraskan zu segeln.

HINEIN INS DELTA DES MHANADI

Anhand der Karte aus **Erste Sonne** können Sie völlig frei den Weg der Helden bestimmen. Auch die Ausgestaltung des Sumpfes sollte Ihnen anhand der Beschreibung in **Land der Ersten Sonne** gelingen, wobei es völlig Ihnen überlassen bleibt, ob die Helden womöglich gar über einige der überall im Delta verborgen liegenden Ruinen der alten Echsenstadt Jaschalei stolpern.

Damit die Helden aber nicht die Spur der Räuber verlieren, seien hier drei notwendige Begegnungen angegeben. Zufällige Begegnungen können Sie völlig frei auswählen, um Ihrer Gruppe das Leben so schwer oder so leicht wie nötig zu machen.

Das Dorf der Sumpfleute

Das namenlose Pfahldorf im Sumpf, das seine Einwohner schlicht "die Zuflucht" nennen, ist erbärmlich anzuschauen. Die Bewohner blicken den Helden aus glanzlosen Augen entgegen, viele von ihnen leiden an irgendeiner der zahllosen Sumpfkrankheiten, einige sind dem Wahn nahe oder schlicht und ergreifend abweisend. Schmutz und Armut prägen das Leben dieser Ausgestoßenen, deren Dorf weder einen Tempel noch einen Schrein besitzt. Die Bewohner ernähren sich vom Fisch- und Krötenfang und ab und an vom Fleisch der Alligatoren, wenn ein Verzweifelter den Mut aufbringt, sich einer jener Kreaturen zu stellen. Man jagt Vögel, um die prächtigen Federn oder Bälge nach Khunchom zu verkaufen, und sammelt Lotos sowie andere Sumpfpflanzen, die die Alchimisten brauchen – und ab und an findet ein Glücklicher Edelsteine aus den Zeiten Jaschaleis, und wenn er ein besonderer Glückspilz (oder Pechvogel) ist, dann wirken die uralten Zauber der Echsen darauf noch. So gibt es einen alten Einarmigen, der sich den ganzen Arm abgeschnitten hat, nachdem sich seine Hand mit Schuppen überzog, als er in einem uralten Steinfundament eine blitzende Gemme fand und einsteckte.

Hier können die Helden erfahren, dass die Räuber Rast gemacht haben und gutes Gold dafür bezahlten. Gegebenenfalls haben sie sich hier auch noch mal mit einem oder zwei Sumpfleuten verstärkt, das hängt davon ab, wie viele sie noch sind – und natürlich von Ihrer Vorliebe, lieber Meister. Mit Hilfe einer groben Richtung können die Helden nun errahnen, dass es zum Sanften Mhanadi geht. Sollten die Helden keinen Deltagänger angeheuert haben, so können sie dies hier tun, wenngleich dieser dann deutlich heruntergekommen sein sollte als Aytan und vermutlich aus purer Verzweiflung auch deutlich mehr Gold verlangt, sich aber vermutlich dafür weiter herunterhandeln lässt.

Die Lotossucher

Einige abgerissene, aber harte Sumpfleute suchen auf den Teichen und an den Flussufern nach dem wertvollen Lotos und verkaufen die Blüten und Dolden bis nach Khunchom. Diese Menschen haben nichts zu verlieren und fürchten weder Mensch noch Gott. Allein den Sumpf und seine Bewohner respektieren sie, so reden sie ehrfürchtig von einer gigantischen Diamantschildkröte, die ihnen erschienen sein soll. Ob dies der Wahrheit entspricht oder aus einem Lotosrausch erwuchs, lässt sich kaum feststellen, aber immerhin haben auch die Lotossucher die Räuber gesehen und können den Helden berichten, dass sie dem Sanften Mhanadi flussabwärts folgten.



Die Dhau der Schmuggler

Wenn die Helden an den Abzweig des Kleinen Mhanadi gelangen, gelingt es ihnen tatsächlich, die Räuber zu stellen. Ob und welche Spuren diese vorher hinterlassen haben, liegt ganz in Ihrem Ermessen. Abgeschlagene Mangrovenäste oder Schlingpflanzen, verlorene oder weggeworfene Gegenstände in Sumpflöchern oder Fußspuren, die noch nicht wieder voll Wasser gelaufen sind, bieten sich hier an.

Durch das Grün des Sumpfes können die Helden dann auch das angekündigte Schiff mit dem charakteristischen Dreieckssegel der Tulamiden erkennen. Dabei handelt es sich um eine Dhau, einen der Thalukke ähnelnden kleinen tulamidischen Segler mit nur einem Mast. Die Dhau hat am Ufer festgemacht und durch das Unterholz gedämpft klingt Kampfärm und Geschrei zu den Helden herüber. Offenbar hat eine Gruppe von knapp einem Dutzend Echsenmenschen das Boot umzingelt und bedrängt die Räuber, die sich verweigelt wehren.

Auch hier müssen Sie, lieber Meister, improvisieren, je nachdem, wie viele der Räuber noch am Leben sind und wie die Helden sich verhalten. Im Falle eines Falles haben sich Farhima und Shahîn (entweder schon in Khunchom oder in der Zuflucht) zwei Schergen gedungen – dennoch steht der Kampf nicht gut für die Räuber, denen es aber gelungen ist, zumindest einen der Maraskaner an Bord der Dhau auszuschalten. Sie könnten es zum Beispiel so arrangieren, dass Farhima, von einem Echsen speer getroffen, in den Fluss fällt und weggetrieben wird und andere der Räuber verletzt werden. Es muss klar werden, dass die Achaz bedrohliche Gegner sind. Die Kampfwerte der Echsen finden Sie auf Seite 40.

Für die Helden gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder sie warten ab, bis die Räuber ausgeschaltet sind, und folgen dann den Achaz, die die Kanope in Besitz haben, oder sie greifen sofort ein.

Auch ist denkbar, dass sich Helden und Räuber zusammentun, um sich der Echsen zu erwehren, und dabei auch erfolgreich sind. Dabei können Sie sehr wohl damit spielen, dass die Helden auf der einen Seite den Räufern beistehen, aber zugleich auch dafür zu sorgen haben, dass diese nicht mit der Kanope fliehen. Ebenfalls könnte die Dhau einfach ablegen, wenn die Helden eingreifen, und Räuber, den toten Bootsjungten und die Echsen zurücklassen.

Wenn Sie keine Verfolgung der Achaz inszenieren wollen, dann können Sie das Abenteuer an dieser Stelle zu Ende bringen. Denn sollten die Helden (oder Helden und Räuber gemeinsam) die Echsen besiegen, können Sie es so handhaben, dass die Räuber keine Gefahr mehr darstellen, weil sie vom Kampf deutlich geschwächt sind und die Helden die Kanope ohne weiteres an sich nehmen können. Oder aber die Helden können das Artefakt nach einer vorsichtigen Verhandlung an sich bringen, denn die Räuber fühlen sich nach dem Verrat durch ihren Auftraggeber nicht mehr an ihre Abmachung gebunden. Zudem sind sie den Helden durchaus dankbar für ihren Beistand gegen die Echsen und können ihnen sogar Einblicke in ihren Auftrag gewähren (also einen Hinweis auf ihren Auftraggeber und seinen Verrat geben).

– was wichtig ist, denn es soll klar werden, dass mit dem nicht gut Datteln essen ist). Auch können sie diverse Informationen über die Hintergründe an die Helden weitergeben, je nachdem, wie Sie es für richtig halten und was Ihre Gruppe überhaupt in Erfahrung bringen wird.

Endet die Verfolgung der Kanope an dieser Stelle, so sollten Sie jedoch dafür sorgen, dass die Helden direkt zu spüren bekommen, dass die Echsen ihnen ihr Eingreifen verübeln. So könnte zum Beispiel eine noch größere Gruppe aus dem Sumpf kommen und die Helden zu einer gehetzten Flucht veranlassen.

Wie sich die Räuber grundsätzlich verhalten, wenn die Helden sie stellen, wird im Kasten **Konfrontation mit den Räubern** auf Seite 34 erläutert.

OPTIONALE VERZWEIGUNGEN

AUF DER SPUR DER ECHSEN

Es ist eigentlich nicht vorgesehen, dass die Helden den Echsen bis zum Toten Mhanadi folgen, weil dieses Unterfangen für die Helden höchstwahrscheinlich tragisch enden würde.

Sollten die Echsen dennoch mit der Kanope entkommen können, so sei vorgeschlagen, dass sich die Helden an ihre Fersen heften, bis sich die Echsen schließlich trennen, um die Menschen zu verwirren. Doch das Glück ist den Helden gewogen, sie können der Achaz-Gruppe, die die Kanope mit sich führt, folgen und sie irgendwo vor dem Toten Mhanadi stellen, als sie (wegen des harschen Tempos zum Beispiel) eine Rast machen.

Inmitten des dann entbrennenden Kampfes taucht die zweite Gruppe angeführt von Kuir Shirr'Uruch, dem Priester V'Sars, auf und verändert damit die Kräfteverhältnisse. Alleine der Priester ist ein mächtiger Zauberer, der für die Helden kaum zu bezwingen sein sollte. Auf dem uralten Echsenland wächst die Macht des Achaz und er kann mit Kristallomantie oder dunklen Zaubern in den Kampf eingreifen. Schildern Sie den Helden den Auftritt eines durch und durch bedrohlichen Achaz mit all der geheimnisvollen Zauberei der Echsen, die Ihre Gruppe erwartet.

Aber zunächst werden die Helden Zeuge, wie Kuir Shirr'Uruch das Versagen seiner Echsen, denn dass die Helden sie stellen konnten, ist in seinen Augen ein solches, grausam ahndet. Im folgenden Durcheinander des Kampfes Achaz gegen Achaz kann es den Helden haarscharf gelingen, die Kanope zurückzuerobern und zu fliehen. Oder aber Sie kalkulieren ein Scheitern der Helden ein. In diesem Fall wird die Kanope in absehbarer Zeit bei der Skrechu landen, aber das ist ein anderes Abenteuer, das alleine Ihrer Ausgestaltung überlassen ist.

Entkommen die Helden mit dem Artefakt, haben sie sich in Kuir Shirr'Uruch einen mächtigen Feind gemacht, der die Gesichter der Helden nicht vergessen und wahrscheinlich versuchen wird, sie dereinst auf seinem Blutstein dem Schwarzen V'Sar zu opfern ... aber auch das ist eine andere Geschichte.

Zögern Sie nicht, sich eigene Gedanken zum Zikkurat des echsischen Totengottes zu machen,

DER DUNKLE MhanADI

»Kaum ein sterbliches Wesen hat sie je wachen Geistes erblickt, kein Warmblüter ist ihr je entronnen: der uralten Opferstätte des V'Sar, des Herrn der Seelen.«

—Rssah-Zischeln unter den Achaz des Mhanadi-Deltas

Von den Echsen als Gott der Nacht und des Todes gefürchtet, wurden V'sars Priester schon zu Zeiten des blühenden Yash'Hualay gemieden. Eigenes Blut und schlagende Herzen waren und sind die Opfergaben und werden bis heute von Wesen dargebracht, die dem H'Ranga bis in Tod dienen. Die Achaz erzählen, dass seine Armee der Toten vom Dunklen Mhanadi zu besonderen Zeiten auszieht, wenn die Sterne günstig stehen, und bleiche Seelenlichter begleiten ihre Jagd, brennen in fahlen Farben auf den schwarzen Wassern des Flusses.

denn die Anlage ist alt und besitzt vermutlich deutlich mehr Teile, als die Helden in diesem Abenteuer und mit ihren Mitteln erforschen können. So können Sie später auch ohne Weiteres eine Expedition in die Sümpfe des Toten Mhanadi ausgestalten und dazu auch auf den Text zu Jaschalei (**Erste Sonne 163**) bei den Mysterien Khunchoms zurückgreifen.

WEITERE OPTIONEN

Das Szenario ist so offen gestaltet, dass die Spieler sich vermutlich manchmal fragen werden, was sie tun sollen oder können. In der

Tat liegen alle Handlungsoptionen offen vor den Helden, was die Situation für Sie, lieber Meister, etwas kniffliger als sonst gestaltet.

Um zu verstehen, worum es sich bei der Kanope handelt, könnten die Helden nach der Rückgewinnung entscheiden, dass sie zunächst noch das Magiergrabmal des Yahamûr bei Jaiban aufsuchen wollen, aus dem die Kanope ursprünglich stammt. Und einerlei ob das Grab geplündert ist oder nur die Kanope von Hasrabals Agenten entwendet wurde, es gibt hier Hinweise, die zu einer weiteren Entschlüsselung der Wirkungsweise der Kanopenzaubers dienen kann. Vielleicht sind noch einige Wachzauber in dem Grab aktiv, oder es gibt Geheimgänge darin. Als Vorlage für eine Ausgestaltung des Magiergrabes können die Felsengräber Rashduls (**Erste Sonne 167**) oder das Magiergrab des Schamscherib aus **Bastrabuns Bann** im Kampagnenband **Meister der Dämonen** (S. 129ff.) dienen. Oder aber die Kanopen-Räuber haben eine solche Expedition unternommen und können den Helden im Gespräch eben solche Hinweise geben, nachdem man sich geeinigt hat.

Lassen Sie die Helden bei solchen Extratouren ruhig gewähren, immerhin wissen Sie ja selbst am besten, was Ihrer Gruppe Spaß machen könnte. Und zögern Sie nicht, ihr weitere Hindernisse oder Anekdoten über das Land der Ersten Sonne und die Magiersultane zu präsentieren.



DER AUSKLANG

Schließlich haben die Helden die Kanope gewonnen. Doch was fangen sie jetzt damit an? Bringen sie das Artefakt nach Rashdul und übergeben es dort der Pentagramm-Akademie und damit Sultan Hasrabal? Versuchen sie es an die Drachenei-Akademie in Khunchom zu verkaufen? Oder wollen sie es den Draconitern des Keshal Nanduria übergeben? Wollen sie das Artefakt vielleicht selbst behalten?

Kommen die Helden nicht von sich aus zu einer Entscheidung, weil sie z.B. den Schwur Ismeth gegenüber nicht ernst nehmen oder den anderen beiden Parteien näher stehen, können Sie auch dafür sorgen, dass die verschiedenen Gruppierungen wachen Auges hinter der Kanope hergesehen haben (wie es ja auch der Vorschlag mit den Draconitern am Anfang implizierte). Dann liegt es nahe, wenn sie sich jetzt aus dem Schatten wagen und ihre Ansprüche auf das Artefakt geltend machen.

So könnten die Helden von jeweiligen Agenten nach Rashdul, in die Drachenei-Akademie oder in den Draconiter-Erzhort gebeten werden. Wer es letztlich ist, oder ob mehr als eine Partei, bleibt dabei erneut den Vorlieben des Meisters überlassen. Auch hier könnte der jeweilige Ansprechpartner durchaus Andeutungen machen, damit Spieler wie Helden nicht aus dem Abenteuer gehen, ohne zu wissen, was eigentlich geschehen ist.

Wenn sich die Helden nach Rashdul wenden (und wenn es ihnen gelingt, in die Akademie zu kommen), so zeigt sich, dass Sultan Hasrabal momentan auf einem Kriegszug ist. Aber die Tochter des Sultans, die unerbittliche *Zuloya saba Hasrabal* (geb. 975 BF, jähzornige Erz-Elementaristin), die Lehrmeisterin des Erz-Elementes an der Akademie, die sich ihre Stellung hart erkämpft hat, wird die Helden empfangen und ihnen eine reichliche Belohnung in Edelmetall oder Edelsteinen zukommen lassen und ihnen den Dank des Sahib al-Sit-

ta übermitteln (ein Dank, der den Helden dereinst das Leben wird leichter machen können).

Wollen die Helden die Kanope in Khunchom verkaufen, so wird es sich die Spektabilität der Drachenei-Akademie, *Khadil Okharim* (Erste Sonne 145), nicht nehmen lassen, die Helden selbst zu empfangen und bewirten zu lassen, bevor er in eine lange Feilscherei mit ihnen tritt, an deren Ende für die Helden kleinere magische Artefakte oder blitzende Marawedis stehen können.

Im Keshal Nanduria stellt sich *Kerime al'Kadim* (Erste Sonne 146) als harte Verhandlungspartnerin heraus, die aber ebenfalls gewillt ist, viel Gold für die Kanope zu bezahlen – und die Dankbarkeit der Draconiter kann hilfreich sein, in dieser Region vor allem für jene, die sich ebenfalls den Kampf gegen die Verborgene Heptarchin auf ihr Banner geschrieben haben oder die die alten Mysterien der Gegend erkunden wollen.

Das Schicksal der **Kanope der Yilbakis** liegt also allein in Ihren Händen und denen Ihrer Spieler, in Zukunft wird auf dieses Artefakt nicht mehr explizit eingegangen, wenngleich davon ausgegangen wird, dass der Rest des Geistes des letzten Diamantsultans erlöst wird, was spätestens dann geschieht, wenn die Zauber der Kanope endgültig zusammenbrechen, oder wenn Krone oder Augen der Kanope entfernt werden oder das Gefäß gar geöffnet wird.

Und bevor das in Vergessenheit gerät: jeder der Helden hat sich **300 Abenteuerpunkte** verdient und zudem *Spezielle Erfahrungen in Wildnisleben, Tulamidya* und einem weiteren Talent nach Ihrer Maßgabe, das häufig eingesetzt wurde.

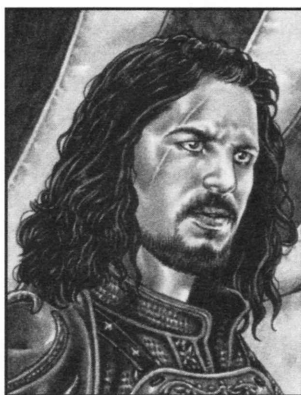
Bleibt nur noch zu hoffen, dass Sie und Ihre Spieler viel Vergnügen mit dem Szenario hatten und dass der Arbeitsaufwand bei der Ausgestaltung durch den Spielspaß mehr als aufgewogen wurde.

ANHÄNGE

DIE SCHURKEN STELLEN SICH VOR

DIE KANOPEN-RÄUBER

Der reiche Khunchomer Händler und Agent der Skrechu, *Shuram al'Talia ibn Ras*, hat eine große Gruppe von Handlangern den Agenten Hasrabals entgegengeschickt, um die Kanope für sich (respektive seine unerbittliche Herrin) zu gewinnen. Wenn die Helden die Verfolgung in Temphis aufnehmen, sind von den ehemals sieben Mitgliedern der Truppe jedoch nur noch vier am Leben. Alle besitzen den Nachteil *Vorurteile* (Mittel- und Nordländer) 4.



Shahin at'Tin (der Bleigraue), Gladiator aus Fasar

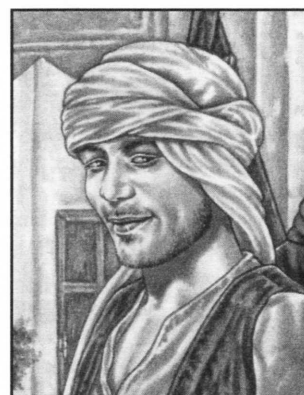
Erscheinung: Der muskulöse Mann ist offenbar ein Kämpfer. Er trägt sein schwarzes Haar halblang und seinen Bart sauber nach tulamidischer Mode gestutzt. Auffällig an ihm sind seine Gladiatorenschulter und die Brustplatte, die er stets trägt, und der Kettenstab, mit dem er sehr gut umgehen kann, sowie die Wurfrieme, die an seinem Gürtel klimpern.

Charakter: Shahin ist ein Abenteurer, der so manche Arena überlebt hat, weil er gut kämpfen kann. Er ist schweigsam und ein guter Anführer, der nicht zu Grausamkeiten neigt, aber seine Aufgaben mit hartem Willen erledigt.

Kettenstab: INI 13+1W6	AT 15	PA 15	TP 1W6+2	DK HN
Khunchomer: INI 11+1W6	AT 15	PA 14	TP 1W6+5	DK H
Wurfrieme: INI 11+1W6	FK 19		TP 1W6+1	
LeP 38	AuP 40	WS 8+2	RS 3	MR 4
				GS 8

Vorteile: Eisern, Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Niederwerfen, Wuchtschlag, Eisenhagel



Hamar ibn Yali, Einbrecher aus Khunchom

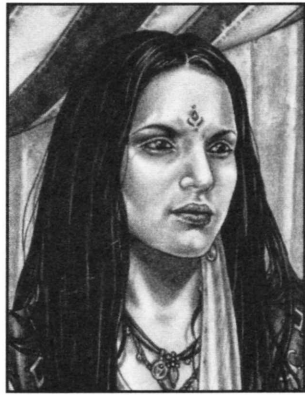
Erscheinung: Hamar ist ein typisches graues Mäuschen. Klein und drahtig mit einem Allerwelts-ge-sicht, fällt er in keiner Menge auf. Man könnte ihn fast als archetypischen Tulamiden beschreiben, wäre da nicht seine Vorliebe für gedeckte Farben und verhältnismäßig eng anliegende Kleidung.

Charakter: Hamar sitzt nicht gerne still, sondern bewegt sich fast ständig – nur wenn es gilt, ein lohnendes Objekt auszuspähen oder

sich in irgendwelchen Dachkonstruktionen zu verstecken, kehrt Ruhe in den Mann ein.

Khunchomer: INI 14+1W6 AT 15 PA 15 TP 1W6+5 DK N
Waqqif: INI 12+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+2 DK H
Blasrohr: INI 14+1W6 FK 20 TP 1W6-1 (+ Gift)
Würgeschlinge: speziell (Arsenal 73)
LeP 32 AuP 34 WS 7 RS 1 MR 4 GS 8
Vorteile: Balance, Ortskenntnis (Khunchom), Soziale Anpassungsfähigkeit
Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Gegenhalten, Wuchtschlag
Besondere Talente: Klettern 14, Akrobatik 10, Körperbeherrschung 12, Schleichen 15, Sich Verstecken 13, Schlösser Knacken 15

Farhima bint-al-Ghulshach, Grabräuberin aus Thalusa



(Magiedilletantin)

Erscheinung: Farhima ist eine Schönheit, mit langem, rabenschwarzem Haar, fraulichen Kurven und glühenden braunen Augen, nach der sich so mancher Mann auf der Straße umdreht. Ihre Kleidung ist zwar robust, aber aus exquisiten Stoffen und Ledern gefertigt und mit allerlei Stickereien (die zumeist eine mythische Bedeutung haben) versehen. Sie trägt viele Amulette bei sich und geht meist mit einem Schleier einher.

Charakter: Farhima ist neugierig

und leicht zu einem Abenteuer zu überreden, vor allem, wenn es dabei Gold und Geschmeide zu erringen gibt, oder aber magische Geheimnisse, die sie für gutes Gold (oder Gefallen) weiterverkaufen kann. Sie ist sehr belesen und eine exzellente Mechanikerin.

Waqqif: INI 12+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W6+2 DK H
Schleuder: INI 12+1W6 FK 23 TP 1W6+2
LeP 29 AuP 35 AsP 13 WS 6 RS 1 MR 6 GS 8

Vorteile: Viertelzaubererin, Schutzgeist

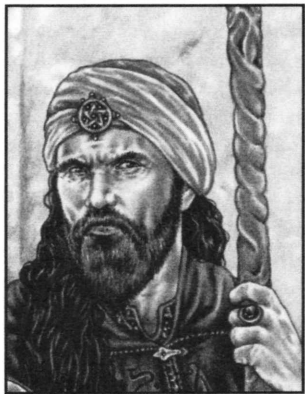
Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Gegenhalten, Wuchtschlag

Zauber: Foramen 6, Odem 8, Memorans 5, Motoricus 6, Penetrizel 5

Besondere Talente: Klettern 8, Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 8, Mechanik 10, Sagen/Legenden 8, Schlösser Knacken 12, Schätzen 13

Amal ibn Amchar, Adeptus maior

der Akademie der geistigen Kraft zu Fasar



Erscheinung: Amal ist ein typischer reisender Zauberer der Tulamiden. Er trägt eine recht prächtige Reiserobe mit feinen arkanen Stickereien, einen edlen Turban mit einem edelsteinbesetzten Mondsilberpentagramm über der Stirn und einen gewundenen Zauberstab, in dessen Kopfende eine Kristallkugel eingearbeitet ist. Seine Haare sind lang und reichen ihm bis auf den Rücken, sein Bart läuft spitz zu.

Charakter: Amal ist ein herrischer Reisegefährte, der nur ungern auf die Annehmlichkeiten einer Stadt

verzichtet. Aber er ist ein begnadeter Herrschaftsmagier und, wenn er sich einmal zu etwas durchgerungen hat, ein treuer und konsequenter Gefährte.

MU 13 KL 15 IN 12 CH 13 FF 12 GE 10 KO 9 KK 9
Zauberstab: INI 10+1W6 AT 10 PA 12 TP 1W6+1 DK NS
LeP 23 AuP 26 AsP 36 WS 5 MR 7 GS 6 RS 1

Wichtige Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille II, Merkmalskenntnis (Einfluss, Herrschaft), Regeneration I, Verbotene Pforten, Stabzauber Flammenschwert (RKW 8), Apport

Besondere Talente: Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 8, Menschenkenntnis 10, Magiekunde 12, Alchimie 10, Heilkunde Gift 8

Wichtige Zauberfertigkeiten: Bannbaladin 10, Horriphobus 7, Paralysis 9, Respondami 6, Somnigravis 12, Analys 8, Fulminictus 10, Memorabia 6, Pentagramma 5, Widerwille 6

DIE ACHAZ VON JASHALEI

Kuir Shirr'Uruch, Kristallomant und Priester des V'Sar

Kuir Shirr'Uruch ist ein Kristallomant und Priester des V'Sar, der danach trachtet, die uralte Kultstätte des echsischen Todes- und Nachtgottes wieder zu beleben. Er ist der unangefochtene Herr der Achaz vom Stamm der Ssz'Uruch und alleine seine Erscheinung wirkt furchteinflößend. Seine Schuppen sind einheitlich dunkeloliv und er trägt wenige Zeremonialgewänder in lichtverschluckendem Schwarz, auf dem dunkle Edelsteine unvermutet glitzern. Seine kupferfarbenen Augen scheinen regelrecht zu lodern.

Gnade und Milde sind dem Achaz fremd, er scheucht seine Stammeskinder unbarmherzig, um dem Schwarzen Herrn der Seelen zu dienen, und vermutlich steht er den Totengeistern V'Sars näher als seinen lebenden Gelegebrüdern. In Kuir Shirr'Uruch können Sie alle Fremdartigkeit und Grausamkeit der alten Echsenwesen darstellen.

Geb.: unbekannt

Größe: 1,85 Schritt

Schuppenfarbe: olivgrün

Augenfarbe: kupfern

Kurzcharakteristik: meisterlicher H'Ranga-Priester und kompetenter Kristallomant

MU 13 KL 15 IN 16 CH 13 FF 14 GE 12 KO 12 KK 9

Speer: INI 10+1W6 AT 10 PA 12 TP 1W6+1 DK NS

LeP 26 AuP 30 AsP 36 WS 6 MR 9 GS 8 RS 2

Vorteile: Balance, Beidhändig, Dämmerungssicht, Richtungssinn

Nachteile: Arroganz 10, eingeschränkter Sinn (Gehör), Kältestarre, Randgruppe, Raubtiergeruch, Verpflichtungen (V'Sar), Vorurteile gegen Warmblüter 10

Herausragende Talente: Geschichtswissen 12, Gesteinskunde 10, Götter/Kulte 12, Magiekunde 15, Sternkunde 10

Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis (Kristallomant) 14, Schwanzschlag, Sumpfkundig, Kristallbindung, Kristallkraft bündeln

Herausragende Zauber und Rituale: Blick in die Gedanken 12, Dunkelheit 8, Exposami 8, Reptilea 10, Serpentalis 12, Tempus Stasis 5, Unberührt von Satinav 10, Warmes Blut 12

Besonderheiten: gebundener Schuppenbeutel (mit Ritualen Apport, Ewige Wegzehrung und Suchende Finger), gebundene Kristallkugel (Rituale: Bilderspiel, Brennglas & Prisma, H'Szints Auge, Orbitarium, Warnendes Leuchten und Farben des Geistes; dazu liegt das Ritual Fernbild der Skrechu auf der Kugel)

Sprachen: Rssahh, bruchstückhaft Tulamidya

Zitate: "Wir alle bringen Opfer. Du aber bist ausgewählt, das meine zu sein."

"Du wirst nicht mehr in diese Welt zurückkehren."

"Dein Kreis hat sich geschlossen!"

Verwendung im Spiel: Kuir Shirr'uruch verkörpert den archaischen Schrecken und die ganze Andersartigkeit der Echsen in Verbindung mit der Grausamkeit und Verblendung, die durch die Korruption der Skrechu in ihm erwachsen ist. Helden haben weder Gnade noch Verständnis von dem Achaz zu erwarten, sondern dienen ihm und den Seinen höchstens als Opfer.

Ein Achaz der Ssz'Uruch

Die Achaz vom Stamm des Schwarzen Schlafes, mit denen die Hel- den es zu tun bekommen, sind Krieger und nur wenige von ihnen sprechen eine andere Sprache als Rssah, höchstens einige tulami- dische Lehnwörter.

Speer: INI 14+1W6	AT 15	PA 14	TP 1W6+5	DK S
Raufen: INI 15+1W6	AT 13	PA 12	TP 1W6 (A)	DK H
Wurfspeer: INI 15+1W6	FK 14		TP 1W6+4	DK H
LeP 28	AuP 32	WS 7	RS 2	MR 5
			GS 8	

Vorteile: Balance, Beidhändig, Dämmerungssicht, Richtungssinn

Nachteile: Dunkelangst 5, eingeschränkter Sinn (Gehör), Kältestarre, Randgruppe, Raubtiergeruch

Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Linkhand, Schwanzschlag

Besondere Talente: erfahren in Schleichen, Schwimmen, Sich Verstecken, Sinnenschärfe

Im Hintergrund

Shuram al'Talia ibn Ras, Handelsherr

Der reiche Handelsherr aus den Stämme der *Beni Szelemjati* gilt in Khunchom als genau das, was er vorgibt zu sein: ein Händler, der sein Glück gemacht hat. Dass sein Reichtum ihm durch die Skrechu zukommt, weil er die Güter, die die Schergen der Skrechu ihm liefern, gewinnbringend verkauft, ist unbekannt, ebenso wie die Tatsache, dass er als Agent der Heptarchin versucht, in Khunchom Einfluss zu gewinnen.

Auch hält er geheim, dass er ein Zauberer ist, der sich hervorragend auf die Verwandlung und die Nekromantie versteht. Warum er sich mit der Skrechu verband, ist bis heute unbekannt geblieben, aber seine Kälte und seine Hemmungslosigkeit, Menschenleben zu opfern, scheinen nahe zu legen, dass er in seinem tiefsten Inneren korrumpiert ist, wiewohl er bisher keinen Pakt mit den Niederhöhlen eingegan- gen ist.

Geb.: 968 BF

Augenfarbe: grün

Haarfarbe: dunkelbraun, weiße Strähnen

Kurzcharakteristik: kompetenter Händler und meisterlicher Zauberer

Herausragende Eigenschaften: KL 15, IN 14, CH 16

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Menschenkenntnis 12, Überreden 15, Magiekunde 14, Alchimie 13, Merkmalskenntnis Form

Herausragende Zauber und Rituale: Chimaeroform 14, Invocatio maior 12, Invocatio minor 13, Nekropathia 12, Paralysis 13, Salander 14, Transmutare 12

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Shuram ist ein perfider Gegenspieler, der Helden anheuert, um sie zum Beispiel in den Sümpfen des Deltas zu Ehren der Skrechu opfern zu lassen, gegen die Widersacher seiner Herrin einzusetzen, nach Artefakten aus alter Zeit suchen zu lassen und um schlicht und ergreifend mehr Einfluss zu gewinnen. Als Widersacher ist er schrecklich, denn er möchte die Menschen vom Antlitz Deres tilgen, um so ein neues Geschlecht zu formen, das die Fehler der Menschen nicht wiederholt.

Die Skrechu

Noch tiefer als Shuram im Hintergrund verborgen findet sich das Wirken der Ssrkhrsechu (was im Tulamida zu Skrechu verkürzt wurde), der verborgenen Heptarchin auf Maraskan und Besitzerin des Asfaloth-Splitters. Sie ist das seelenlose Ergebnis der Chimärologie und bei ihrer Erschaffung riefen Ssrkhrsechim die Macht unnenn- barer echsischer und insektoider Götzen an, hinter denen mindestens

ein Erzdämon stand. Als die Herrschaft Pyrdakors im Drachenkrieg unterging und die Menschen aus den Bergen herabstiegen, um bei Nacht gegen die Leviatanim zu kämpfen, gelang es der Ssrkhrsechu, nach Marustan zu fliehen.

Stets verfolgt die Skrechu zwei Pläne: ihre Rasse wiederaufleben zu lassen und die Vorherrschaft der Menschheit zu brechen, ehe sie sich wirklich entfaltet. Sie tritt als Initiatorin von Bedrohungen auf, die durch unmenschliche Langfristigkeit und Gefühllosigkeit Horror erzeugen sollen. Sie entsendet Monstrositäten, die sie über lange Zeit beherrscht, gezüchtet und verwandelt hat, um die Menschheit in ihrer Ausbreitung und Entwicklung zu behindern, oder Agenten, die sich in einem Kult an sie gebunden haben, um an den echsischen Geheimnissen teilzuhaben, die die Skrechu hütet – oftmals nicht wissend, dass der Preis für die versprochene Macht nicht nur Leben, sondern schlimmer noch das Seelenheil ist.

Die KANOPE DER YILBAKIS

Gestalt: Die Kanope ist etwas über anderthalb Spann hoch und hat einen Durchmesser von etwa 8 Fingern. Das Gefäß ist aus durchscheinendem und irisierendem weißen Mondstein gefertigt und sorgfältig mit Wachs verschlossen. Der Deckel der Kanope ist zu einem fein geschuppten Eidechsenkopf ausgeformt, dessen Augen aus eingesetzten Smaragden gebildet werden. Der Eidechsenkopf trägt eine Krone aus Mondsilber, in dessen Zentrum ein vielflächig geschliffener Diamant eingesetzt ist.

Am Bauch der Kanope befinden sich eine große und zwei kleinere Kartuschen, die jeweils mehrere fremdartige Glyphen in Ligaturen zusammenfassen.

Geschichte: Die Kanope hütet in der Tat heute vergessene Formen der Magie. In ihr vereinen sich alt-echsische Kristallomantie mit alh- anischer Glyphenzauberei. Erschaffen wurde das Artefakt von einem hochrangigen Magier der Drachenei-Akademie und Yilbakis, die ihererseits eine alhanische Zauberin (nach heutiger Regeltechnik eine Zibilja) von beträchtlicher Fähigkeit war.

Hintergründe: Die große Kartusche enthält die Thugra – eine Art ornamentale Signatur (**Erste Sonne 36**) – des letzten Diamantenen Sultans, Najara ibn Beraimi, die wie ein Schwan ausgeformt ist. In dieser Thugra sind kunstvoll verschliffene Ur-Tulamida-Zeichen verwoben, die übersetzt folgendes bedeuten: "*Najara ibn Bheraimi – hört den Schwanensang seines Reiches. Wie der Schwan, der vor seinem Tod ein einziges und letztes Mal seine Stimme zu einem Gesang von unendlicher Schönheit erhebt, um danach zu sterben, so endet auch dieses Reich in Schönheit und Vollendung. Preiset Al'Mahmoud, da sich mit dem Tod des Schwanes der göttliche Wille erfüllt und mit Uns alle Zeit endet.*" Das kann ein Schriftkundiger (Ur-Tulamida 11 TaP*) erkennen und vielleicht auch sogar den Autor dieses Satzes identifizieren, den Zauberer und Dichter *Ishar ibn Ashra* (vergleiche das Abenteuer **Die Letzte Strophe** in der Anthologie **Basargeschichten**). Die beiden kleineren Kartuschen enthalten hochkomplex zusammengeschliffene Ligaturzeichen, die aus dem Alhanischen stammen und die nur mit der Kenntnis eben jener Schrift (**Schriftkenntnis Alaani** 18+) zu identifizieren und ausschließlich mit der **SF Zauberschriften** als Matrixträger zu erkennen sind. Die alt-alaanischen Ligaturzeichen sind Arkanoglyphen der Zibiljas, die heute weitgehend unbekannt sind und die eine Wirkung erzielen, die dem **SIEGEL DER EWIGEN RUHE** entfernt ähneln, dabei aber erschreckende Ähnlichkeiten mit echsischen Zaubern aufweist.

Kräfte: In der Tat hütet die Kanope einen Teil des Geistes des letzten Diamantenen Sultans. Doch dadurch, dass der Magiersultan Yahamûr die Kanope als Fokus für seine Zauberei benutzte (und auch Teile des echsischen Wirkungsgefüges auf seine eigene Zaubereien übertrug), haben sich die feinen Kraftfäden der wirkenden Zauber nahezu unmerklich verschoben, so dass die gewünschte Wirkung, nämlich den

Geist des Sultans zu bewahren und zu hibernieren, damit er keinen Schaden bei seiner Reise durch die Zeiten bis zu seiner Wiedergeburt nähme, an Wirksamkeit verloren. So hat die voranschreitende Zeit dem Geist nicht gut getan, und Teile von ihm sind bereits vergangen. Es ist durchaus ratsam, den letzten Rest des Geistes Najaras borongefällig zur Ruhe zu betten, damit der letzte Diamantene Sultan endlich seine letzte Ruhe findet. Im Übrigen ist die Kanope, dieses Geistversteck, auch der Grund, warum es Hela-Horas nicht gelang, dem Leichnam des Sultans irgendwelche Geheimnisse zu entreißen (siehe Zitat im Prolog).

Eine magische Analyse fördert noch heute feine magische Muster zutage, die auf die Merkmale *Temporal*, *Objekt* und *Herbeirufung* hinweisen, jedoch in archaischer Repräsentation (Zibilja / Echten) gezaubert und die eindeutig durch die Kraft insbesondere des Diamanten in der Krone und die Smaragdaugen der Kanope gespeist werden. Besonders gut gelungene Analysezauber können erkennen lassen, dass es ursprünglich auch Fäden nach außen gab, um entweder freie Astralenergie in die Kanope zu leiten oder gar einem magisch begabten Wesen entreißen zu können.



NÄCHTLICHER SCHRECKEN

von Stephan Feger

Mit Dank an Chris, Frank, Horst und Uli
für die ganzen Ideen

Anmerkungen

Komplexität (Meister / Spieler): mittel / mittel

Erfahrung (Helden): Einsteiger bis Erfahren

Anforderungen (Helden): Interaktion, Talenteinsatz, Magie

Ort und Zeit: Fasar und Umgebung zu beliebiger Zeit

DER HINTERGRUND – DAS ABENTEUER FÜR DEN MEISTER

Die Geschichte dieses Abenteuers beginnt mit dem Magier *Xulbron von Punin*. Nachdem seine Eltern kurz nach seiner Abschlussprüfung ums Leben gekommen waren, hatte er sich von dem geerbten Geld einen Gutshof im Dorf Baruq'Tah gekauft. Dort ließ er sich nieder, begann seine Forschungen und unterhielt gute Kontakte zur Al-Achami-Akademie in Fasar, in dessen Nähe Baruq'Tah liegt. Im erstaunlich jungen Alter von fünfundzwanzig Jahren erhielt er eine Lehrerlaubnis von der Fasarer Magierakademie und wurde zum Magister ernannt.

Sein erster Schüler, *Balthasar von Baruq'Tah*, war gleichzeitig sein Lieblingsschüler, obwohl er ihm einen Vorfall nie verzeihen konnte: Xulbron hatte von seinen Eltern kurz vor deren Tod eine junge Katze geschenkt bekommen, eine Anerkennung zu seiner bestandenen Abschlussprüfung. Dieses Tier, das er *Mietzi* nannte, war die letzte Erinnerung an die Verstorbenen, und so wuchs sie ihm sehr ans Herz. Doch Balthasar hatte Mietzi bei einem alchemistischen Experiment ein Ohr schwer versengt.

Nachdem Balthasar seine Ausbildung abgeschlossen hatte, zog er in die Welt hinaus, um dort mehr über die magischen Künste zu lernen. Schließlich landete er in Mirham, wo er sich ausgiebig mit Dämonologie beschäftigte. Da ihn dieses Fachgebiet schon von Kindesbeinen an fasziniert hatte und er nun seinem Forscherdrang ungehindert nachgehen konnte, entwickelte er sich zu einem versierten Beschwörer.

Xulbron hingegen forschte in anderer Richtung: Er hatte erkannt, dass seine Katze langsam alt wurde, und er wollte nicht zulassen, dass die letzte Verbindung zu seinen Eltern einfach verstarb. Also suchte er fieberhaft nach einer Möglichkeit, das Leben seiner Mietzi zu verlängern. Immerhin gelang es ihm, eine schwere Krankheit zu heilen. Aber er wusste, dass das nicht ausreichte. Nach anderthalb Jahren intensiver Forschung, in denen er nebenher weitere Scholaren ausbildete, entwickelte er schließlich ein Ritual, das das Leben seiner Katze verlängern sollte. Doch die Ausführung des Rituals geriet nicht ganz nach seinen Vorstellungen: Zwar hatte er einen LAST DES ALTERS in reversierter Fassung erfolgreich per ARCANOVI an seine Katze gebunden, und auch der Auslöser, den er aus einem EXPOSAMI deduziert hatte, war so, wie er ihn sich vorgestellt hatte. Doch die Bindung an die Quelle, aus der die Kraft für den Zauber fließen sollte, war misslungen. An ihrer Stelle bewegten sich nur eigenartige 'suchende Astralfäden' um die Essenz der Katze. Sobald der EXPOSAMI den Zauber auslöste, suchten sich die Astralfäden ein beliebiges Lebewesen, das sich gerade in der Nähe aufhielt, und speiste den Zauber mit deren Lebensenergie.

Xulbron entschied sich, diese Entdeckung geheim zu halten.

Mittlerweile ist Xulbron ein alter Mann, dessen Geist nicht mehr so reg ist wie in früherer Zeit. Doch auch seine Haushälterin, die ihm



schon seit Jahrzehnten dient, ist nicht mehr die Jüngste. Sie sieht eine Zeit kommen, in der sie selbst zu gebrechlich sein wird, um den greisen Magier so zu unterstützen, wie es nötig wäre. Da ihr Herr aber keine Verwandten hat, die sie um Hilfe bitten könnte, schreibt sie einen Brief an Balthasar, den Lieblingsschüler, von dem Xulbron immer noch ständig schwärmt.

Balthasar selbst ist zwar eigentlich an seinem Lehrmeister nicht mehr weiter interessiert, sehr wohl aber an dessen Bibliothek, in der er seltene Schriften zur Dämonenbeschwörung vermutet. Als Xulbrons Liebling hofft er darauf, eines Tages diese Bibliothek zu erben, wenn er seinen Lehrer jetzt nur noch ein wenig pflegt. Also macht er sich auf den Weg nach Baruq'Tah.

Dort angekommen, fällt ihm sofort auf, dass Mietzi noch lebt, denn er erkennt sie an dem verstümmelten Ohr. Nachdem er sie untersucht hat, glaubt er, einen Weg zur Unsterblichkeit gefunden zu haben, und beginnt mit seinen Forschungen.

Obwohl er die Risiken kennt, die eine Beschwörung Nishkakats mit sich bringt, wagt er es, sich auf diesen Bereich zu konzentrieren, um seine Forschung an der eigenen Unsterblichkeit voranzubringen. Aufgrund seiner Kenntnis der Dämonologie kann er es auch längere Zeit vermeiden, in eine der Fallen zu geraten, die Nishkakats für ihn auslegt, aber eines Tages passiert es doch. Nishkakats erzählt ihm von einem Gefäß, in dem ein Dämon gefangen sei, der ihm bei seinen Forschungen weiterhelfen könne. In Wirklichkeit handelt es sich bei dem gefangenen Dämon jedoch um einen Morcan, der vor über sechshundert Jahren von dem damaligen Vorsteher des Boron-Tempels, *Boronian von Punin*, in dieses Gefäß gebannt wurde. Da dieser Morcan die unangenehme Eigenschaft hat, seinen Wirtskörper bei Berührung wechseln zu können, sah sich der Geweihte nicht in der Lage, den Dämon zu exorzieren, denn dafür hätte er den Körper des Besessenen berühren müssen und dem Morcan die Gelegenheit gegeben, in ihn überzuwechseln. So präparierte er eine spezielle Urne, in die er den Dämon bannen konnte. Leider ist das Wissen um die Liturgie, mit der er diese Urne gesegnet hat, seit den Magierkriegen verschollen.

Dieses Gefäß wurde seitdem im Boron-Tempel aufbewahrt, doch nun wurde es von Balthasar gestohlen. Als er nach dem Diebstahl in den Wirren des Basars untertaucht, stößt er aus Versehen mit jemandem

(dies kann gerne eine Held sein) zusammen. Dabei fällt ihm die versiegelte Urne hin und das Siegel wird beschädigt. In der Aufregung bemerkt Xulbron dies aber nicht und reist zurück nach Baruq'Tah.

Als er dort angekommen ist, stellt er die Urne im Arbeitszimmer des Hauses auf den Schreibtisch, um sich ihr nach einem Bad und einer guten Mahlzeit genauer zu widmen. Er hat aber nicht mit seinem alten Lehrmeister gerechnet. Dieser, zwar dement, aber nicht komplett unzurechnungsfähig, streift in seinem alten Zuhause umher und findet dabei die Urne. Während Balthasar im Badezuber sitzt, entziffert Xulbron die alten Schriftzeichen auf der Urne und erleidet einen Schwächeanfall, als er versteht, was sich in der Urne befindet. Dabei fällt sie ihm aus den Händen und das Siegel bricht. Der Morcan kommt frei und ergreift Besitz von Xulbron.

Die lange Zeit seiner Gefangenschaft hat den Dämon geschwächt, so dass er vorerst nicht in der Lage ist, sich am Vorsteher des Boron-Tempels von Fasar zu rächen. Doch er kennt zwei Möglichkeiten, Kraft zurückzugewinnen: Entweder bringt er einen Zauberkundigen dazu, ihm Astralkräfte zu spenden, oder aber er muss das Blut eines lebenden Wesens trinken.

So schleicht er sich in der nächsten Nacht im Körper des alten Magiers aus seinem Gutshof und fängt mit den magischen Fähigkeiten Xulbrons ein Schaf, um dessen Blut zu nutzen. Am nächsten Morgen findet der Besitzer des Schafs das arme Tier vollständig blutleer auf der Weide. Balthasar, der im Badezuber eingeschlafen war und erst am nächsten Morgen erwachte, ahnt noch nicht, was mit seinem Lehrherrn geschehen ist.

Doch der Morcan braucht mehr Kraft, um nach Fasar gehen und seine Rache verüben zu können. In jeder darauffolgenden Nacht tötet

er ein weiteres Tier. Nachdem drei Schafe getötet wurden, nimmt sich der Dorfvorsteher *Reto* der Sache an. Er begibt sich nach Fasar, um dort einige Söldlinge zu finden, die den merkwürdigen Tod der Schafe untersuchen sollen – und er gibt auch offen zu, dass er an das Wirken eines Vampirs glaubt.

Die Söldlinge, die der Dorfvorsteher findet, sind unsere Helden. Bei ihrer abendlichen Ankunft in Baruq'Tah erfahren sie, dass *Perjine*, die Tochter des Dorfvorstehers, verschwunden ist, nachdem sie nachts die Schafe bewacht hat. Sie finden Spuren, die in die Richtung von Xulbrons Haus führen. Noch in dieser Nacht kommt es zu einem weiteren Vorfall, als Xulbron, nur mit seinem Nachthemd bekleidet, durch den strömenden Regen in Richtung Dorf gelaufen kommt. Wenn sie ihn wieder nach Hause bringen, können sie dort die ganze Geschichte mit der Urne erfahren.

Vom Morcan fehlt jedoch jede Spur, denn der hat sich im Körper der Tochter des Dorfvorstehers auf den Weg nach Fasar gemacht. Balthasar bittet die Helden darum, die Urne nach Fasar zurückzubringen. Er selbst wagt es nicht, das zu tun, da er zurecht die Strafe für seinen Tempeldiebstahl fürchtet.

So kehren die Helden also nach Fasar zurück. Dort treffen sie (durch einen Wink Phexens?) auf *Perjine*, die vom Dämon besessen gerade einen Boron-Priester getötet hat und dessen Blut trinkt.

Einer der Helden trägt den Dämon anschließend in sich bis zum Tempel des Boron und bricht auf der Schwelle des Tempels zusammen. Doch mit Hilfe der Geweihten kann der Dämon wieder in die Urne verbannt und der Held geheilt werden. Und nachdem ihnen das alles gelungen ist, ist dieser Schrecken auf immer gebannt (oder doch nicht?).

FASAR, DIE STADT DER WEIßEN TÜRME

Dieses Kapitel ist dazu gedacht, dass die Helden die Stadt Fasar kennen lernen und das Treiben in einer der ältesten Städte Aventuriens erleben. Dazu finden Sie im Folgenden einige Szenen, die sich an verschiedenen Orten abspielen können. Diese Szenen können Sie nicht nur vor, sondern auch im weiteren Verlauf des Abenteuers verwenden, wenn die Helden erneut nach Fasar kommen, um die Stimmung in der Stadt wiederzugeben. Bedenken Sie bei der Beschreibung von Fasar, dass die Stadt Phexens ist und hier mehr als irgendwo sonst das Sprichwort gilt: "Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex." Denken Sie an die hohen Türme der Erhabenen, die uralten Ruinen, auf denen Fasar erbaut wurde, und daran, dass es kaum gepflasterte Straßen gibt und selbst diese meist so eng sind, dass nicht einmal zwei Fuhrwerke nebeneinander passen.

Weitere Ideen und Anregungen finden Sie in der Spielhilfe **Land der Ersten Sonne**, insbesondere auf den Seiten 92–108, wo Sie eine detaillierte Beschreibung der Stadt Fasar vorfinden.

DIE STADT IST ÜBERFÜLLT

Als die Helden hinter einem einheimischen Händler mit seinem Karren in eine Straße abbiegen, kommt es in der Mitte der Gasse zu einem Vorfall, der nicht gerade selten ist in Fasar. Von der anderen Seite ist ebenfalls jemand mit seinem Fuhrwerk in die Gasse eingebogen.



Der Händler *Phexorant* mit seinem großen Handkarren, auf dem er allerlei Süßwaren und viele Karaffen mit verschiedenen Weinsorten hat, muss diese so schnell wie möglich zum Tempel der Herrin Rahja bringen. Dort wartet die Erhabene *Reshalia ai Djer Khalil* auf eben diese Lieferung. Der Handwerker *Joladum* hat auf seinem Fuhrwerk ein Reliefwerk aus Stein, eine Auftragsarbeit für den Boron-Tempel. Da er direkt im Anschluss noch ein Treffen mit einem Abgesandten des Erhabenen *Thomeg Atherion* hat, seines Zeichens Spektabilität der Al-Achami-Akademie, ist er sehr in Eile. Zwischen den beiden entbrennt alsbald ein Streit, da keiner von ihnen einsieht, für den anderen Platz zu machen. Da der eine gerade für einen Erhabenen arbeitet

und der andere einen Gesandten von einem erwartet, glauben sich beide im Recht. Nebenbei blockieren sie mit ihren Fuhrwerken so die Straße, dass keiner daran vorbeikommt.

Falls die Helden versuchen möchten, den Streit zu schlichten, werden die beiden auf ihrem Standpunkt beharren, wenn die Helden nicht einen wirklich guten Vorschlag vortragen. Wenn die Helden einfach nur abwarten, kommen nach einiger Zeit fünf Gerüstete in einem schwarzen Burnus mit einer weißen Hand auf der Brust heran. Dies sind Gardisten der alterwürdigen Al-Achami (siehe **Land der Ersten Sonne 106** und **Wege der Zauberei 273**), die den Streit schnell und brutal zugunsten Joladums 'schlichten'. Begleitet werden die Gardisten von einem in eine schwarze Magierrobe gehüllten Abgänger der Akademie. Am ehesten spielt sich dieser Zwischenfall im Stadtviertel Mantrabad ab.

Ein unheilvoller Zusammenstoß

Wenn einer Ihrer Helden früher als die anderen in Fasar ist oder Ihre Helden einen längeren Aufenthalt in dieser Stadt planen und noch nichts von dem Abenteuer wissen, in das sie hineingeraten werden, können Sie folgende Szene einbauen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als du durch die Straßen Fasars schlenderst, bekommst du mit, wie sich vor dir in der Menschenmenge ein kleiner Tumult bildet. Uplötzlich bricht aus dem Pulk von Menschen ein mittelgroßer Mann hervor, der in einen grauen Umhang gehüllt ist. Er blickt sich gehetzt um und stolpert in diesem Moment in dich hinein. Dabei lässt er etwas fallen, stößt einen Fluch aus und bückt sich. Als er den Gegenstand, es handelt sich dabei augenscheinlich um eine Art Urne, wieder sicher in den Händen hält, springt er auf und rennt weiter.

Wie Sie richtig vermuten, lieber Meister, handelt es sich bei dem Mann mit der Urne um Balthasar von Baruq"tah. Er hat gerade die Urne gestohlen und wird von einem Geweihten und zwei Novizen aus dem Tempel des Boron verfolgt. Diese sind aber schon ein Stück zurückgefallen und erreichen den oder die Helden erst, wenn Balthasar schon außer Sicht ist. Sie brechen an diesem Punkt die Verfolgung ab, da sie den Tempeldieb nicht mehr sehen können. Falls die Helden sie ansprechen, werden sie berichten, dass der Boron-Tempel auf dreiste Weise bestohlen wurde. Sie können nur eine sehr ungenaue Beschreibung von Balthasar abgeben, da sie erst auf ihn geachtet haben, als er die Urne gegriffen hat und loslieft.

Falls einem Helden eine *Sinnschärfe*-Probe +7 gelingt, bemerkt er etwas schwarzen, wachsähnlichen Staub, der auf dem Boden liegt. Dieser Staub stammt vom Siegel, das die Urne verschlossen hält und bei dem Sturz beschädigt wurde. Falls Ihr Held den Dieb festhalten möchte, entkommt er mittels magischer Hilfe.

Die Farben der Erhabenen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr über eine der Hauptstraßen Fasars geht, bemerkt ihr vor euch einen kleinen Tumult. Ihr könnt vier Bewaffnete erkennen, die in rot-weiß-grün lackierten Harnischen um eine fünfte Person herumstehen, die eine rötliche Lederweste über einem weißen Leinenhemd und dazu eine grünliche Stoffhose trägt. Allerdings schlagen die vier Bewaffneten mit ihren Fäusten auf den fünften ein und dieser geht gerade zu Boden. Als der dunkelhaarige Mann am Boden liegt, tritt einer der Bewaffneten ihn in den Bauch und sagt so laut, dass es sogar bis zu euch dringt: "Lass dir

das eine Lehre sein, in den Farben Manach ter Gooms herumzulaufen! Wenn wir dich noch mal dabei erwischen, dann landest du im Kerker und kommst nicht mehr so einfach davon. Und jetzt verschwinde von hier!"

Als der Mann sich aufrappelt, bekommt er noch einen Hieb mit dem hölzernen Ende der Hellebarde auf den Rücken, bevor er sich davonschleicht wie ein geprügelter Hund und in einer Seitengasse verschwindet.

Hier können die Helden sehen, was mit jemandem passiert, der die Farben eines der Erhabenen der Stadt trägt. Sollte einer Ihrer Helden zufällig auch eine solche Farbkombination tragen (siehe **Erste Sonne 97ff.**), dann sollte er sich das als Warnung zu Herzen nehmen und sich lieber umziehen, denn sonst könnte er das nächste Mal das Opfer sein.

Die restlichen Menschen auf der Straße ignorieren diese Aktion der Gardisten Manach ter Gooms vollkommen. Entweder sie waren selbst schon mal in einer ähnlichen Situation oder sie wissen, dass man nicht die Farben eines Erhabenen tragen darf, da diese ausschließlich von dessen Hofstaats, seiner Garde und natürlich vom Erhabenen selbst getragen werden dürfen.

Der Basar

Wenn Ihre Helden in Fasar nach einem Basar fragen, wird man sie nach Al'Suq schicken. Dieses Stadtviertel, das auch Basarviertel genannt wird, beherbergt nicht nur den größten Basar der Stadt, sondern hier herrscht auch die stille Übereinkunft der Erhabenen, dass keiner von ihnen seine Hand nach diesem Stadtteil ausstreckt. Hier kann man alles bekommen, vorausgesetzt, man hat einen entsprechenden Geldbeutel und kann auf ihn auch aufpassen. Nähere Informationen zu den einzelnen Stadtvierteln finden Sie in der Spielhilfe **Land der Ersten Sonne** auf den Seiten 102–108.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr befindet euch auf dem Basar und um euch herum ist es fast unerträglich laut. Vor, hinter und neben euch preisen die Händler lautstark ihre Waren an und ihr könnt euch gar nicht von den ganzen Eindrücken erholen, die sich euch bieten. Hier sieht und riecht man frische Früchte, während wenige Schritte weiter die Luft vom Aroma exotischer Gewürze erfüllt ist.

Während ihr euch umblickt, könnt ihr sehen, dass fast alle Händler entweder Söldner angeworben haben, die auf ihre Waren Acht geben, oder eine grau-goldene Schärpe tragen. Ihr bestaunt gerade einen Teppich, der mit den Worten angepriesen wird, dass auf ihn alle 99 Gesetze des Rastullahs gestickt wurden, als du, *[Name eines Helden mit hoher Sinnschärfe oder Gefahreninstinkt]*, bemerkt, wie sich jemand an deinem Geldbeutel zu schaffen macht.

Lassen Sie jetzt alle Helden eine *Sinnschärfe*-Probe +7 ablegen. Bei Gelingen bemerken sie, dass der Junge, der sich an dem Geldbeutel ihres Mitreisenden zu schaffen macht, nur ein Ablenkungsmanöver ist und der wahre Dieb die Beutel der anderen abschneidet, während sie auf den Jungen achten. Wem diese Probe nicht gelingt, läuft Gefahr, seine Börse zu verlieren: Die Helden, denen die Probe gelungen ist, können für jeweils 3 TaP* einen der anderen rechtzeitig warnen. Reichen die TaP* nicht, um alle anderen zu warnen, dann ist es um das Geld geschehen.

Der Dieb und der Junge werden versuchen, sich aus dem Staub zu machen, sobald sie bemerkt werden, was wenigstens dem Dieb nach einiger Zeit gelingen sollte, da er sich in den Gassen dieses Viertels sehr gut auskennt und auch einige Wachen bestochen hat, damit sie ein bisschen wegschauen. Der vierzehnjährige Junge mit Namen Ar-



godon versucht sich mit seinem Partner relativ erfolgreich als Taschendieb und lügt die Helden auch auf dreisteste Weise an, damit diese ihn wieder laufen lassen. Als Beispiel sei hier nur genannt, dass er angeblich versucht, seine drei jüngeren Geschwister durchzufüttern, weil ihre Eltern vor vier Monden gestorben sind.

Falls die Helden Argodon bei einem Gardisten abgeben, wird dieser den Helden sagen, dass er den Jungen seiner gerechten Strafe zuführen wird. Sobald die Helden außer Sicht sind, lässt er ihn aber wieder laufen. Wenn die Helden ihn aber laufen lassen und ihm nach seiner Lügengeschichte vielleicht noch ein paar Dinge oder sogar Geld geben, können Sie, lieber Meister, ihn im zweiten Teil des Abenteurers auftauchen und den Helden helfen lassen, falls diese mal absolut nicht weiter wissen.

DER HAIMAMUD UND SEIN MÄRCHEN

Diese Szene bietet sich an, wenn Ihre Helden in einem Teehaus oder einer Taverne eingekehrt sind, um auszuruhen oder sich nach einem Schlafplatz umzuhören. Je nach Tageszeit müssen Sie die Gegebenheiten möglicherweise etwas anpassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr sitzt nun schon etwas länger und habt euch ein wenig erholt, als ihr bemerkt, wie es um euch herum ruhig, ja fast sogar still wird. Als ihr euch umblickt, seht ihr, wie sich viele Leute um ei-

nen Tisch gesetzt haben, der sich in der Mitte des Raumes befindet. Unter ihnen könnt ihr einen älteren Mann mit grauem Haar und Bart erkennen. Er ist in einen braunen Kaftan gekleidet und trägt dazu einen hellblauen Turban.

Ihr hört leises Flüstern wie "... ist Amothothek der Geschichtenerzähler. Hoffentlich ..." und "Wann fängt er denn endlich an?" Und zwischendurch seht ihr immer wieder Leute, die sich um ihn herum setzen und ihn erwartungsvoll anschauen.

Bei dem älteren Mann handelt es sich um den Haimamud *Amothothek*, der sich mit seinen Geschichten den Lebensunterhalt verdient und gerade dazu ansetzt, den Gästen der Taverne eine Legende aus alter Zeit zu erzählen.

Falls Ihre Helden gar kein Interesse an den Erzählungen zeigen, dann zwingen Sie es ihnen auch nicht auf. Und sollten sie sogar so rüpelhaft sein, sich laut zu unterhalten, während die Geschichte erzählt wird, werden sie zuerst freundlich vom Besitzer des Teehauses / der Taverne darum gebeten, leise zu sein oder das Haus zu verlassen. Wenn sie keiner der beiden Bitten nachkommen, werden sie von den erbosten Zuschauern kurzerhand auf die Straße befördert.

Sollten Ihre Helden sich aber interessiert zeigen oder sich näher an den Tisch begeben, dann senken Sie Ihre Stimme ein wenig und erzählen ihnen ein Märchen aus alten Tagen (siehe **Das Märchen des Haimamud** auf Seite 53).

DAS ENDE EINES SCHÖNEN TAGES – ODER NEUE ARBEIT FÜR HELDEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr einen mehr oder weniger schönen Tag in Fasar verbracht habt, sitzt ihr gemeinsam an einem Tisch. Ihr nehmt gerade ein leckeres Abendmahl zu euch, als ein älterer, aber rüstiger Herr in der Tracht eines Bauern an euch herantritt.

“Die Zwölfe zum Gruße, edle Recken und Reckinnen. Mein Name ist Reto ibn Ruchan und man hat mir schon viel von eurer Güte und euren Heldentaten erzählt, seit ich mich hier in Fasar befinde. Ich suche jemanden, der sich ein wenig mit mysteriösen Dingen auskennt. Und da ich schon so viel von euch gehört habe, dachte ich, dass ich euch ansprechen kann.”

Der Dorfvorsteher von Baruq'Tah, denn um den handelt es sich bei diesem Mann, versucht den Helden ein wenig zu schmeicheln, damit er ihnen die Tatsache, dass sie für ihn einen Vampir fangen und töten sollen, etwas ungefährlicher präsentieren kann. Falls die Helden danach fragen, bietet er ihnen ohne zu zögern den stolzen Betrag von fünf Dukaten pro Person. Er sagt, dass dies alles ist, was das Dorf aufbringen kann. Aber durch geschicktes Verhandeln lässt sich der Lohn auf 'magische' sieben Dukaten pro Person erhöhen. Aus dem Gespräch und dem, was er den Helden mitteilt, sollten diese auf jeden Fall die folgenden Informationen bekommen:

BARUQ'TAH – DER DÄMON TRITT AUS DEM SCHATTEN

Im folgenden Kapitel befinden sich die Helden in Baruq'Tah und sollen Nachforschungen anstellen. Da man bei Spielern nie genau weiß, wie sie vorgehen, ist kein genauer Zeitplan vorgesehen, sondern es wird Ihnen, lieber Meister, eine Beschreibung von einigen Orten, Personen und Szenen an die Hand gegeben, damit Sie auf die Aktionen Ihrer Helden entsprechend reagieren können.

BARUQ'TAH

Baruq'Tah ist ein kleines Dorf von gerade mal 127 Einwohnern, das im Schatten des Raschtulswalls sein Dasein fristet. Es liegt eine Tagesreise zu Fuß in nordwestlicher Richtung von Fasar und besteht, bis auf zwei Ausnahmen, aus einstöckigen Lehmhütten. Das eine Steinhaus ist ein kleiner Schrein der Herrin Peraine und das andere eine zweistöckige Herberge. Außerdem gibt es einen gemauerten Brunnen auf dem Dorfplatz.

Das Dorf ist umgeben von Weiden und wenigen Getreidefeldern. Auf den Weiden, die durch Steinwälle voneinander getrennt sind, befinden sich tagsüber einige Kühe, zwei Bullen, viele Schafe und, wenn sie nicht gerade auf den Feldern schuften müssen, zwei Ackergäule. Auf einem kleinen Hügel nördlich von Baruq'Tah werden Reis, Wein und Datteln angebaut. Ungefähr eine Viertelstunde Fußmarsch vom Dorf in nordöstlicher Richtung gelegen, befindet sich ein kleines Wäldchen. Dahinter liegt, man könnte fast meinen versteckt, ein alter Gutshof, in dem Magister Xulbron von Punin mit seiner Haushälterin Sheribeth und seinem Lieblingsschüler Balthasar von Baruq'Tah lebt.

WICHTIGE GEBÄUDE

DIE HERBERGE

Das zweistöckige Steinhaus mit einem schindelgedeckten Spitzdach steht am Dorfplatz mit seiner Frontseite gen Süden gewandt. Dort

- Seit drei Tagen ist nach jeder Nacht ein Schaf tot aufgefunden worden.
- Diese Schafe waren alle fast blutleer.
- Es wohnt schon seit sehr vielen Jahren der Magister Xulbron von Punin in Baruq'Tah.
- Seit sechs Monden ist dessen erster Schüler Balthasar von Baruq'Tah wieder im Dorf, um den alten Magier zu pflegen.
- Er tut dies, weil die Haushälterin des Magisters mittlerweile zu alt dazu geworden ist.
- Retos Frau hat einmal nachts eine Gestalt in einem hellen Gewand bei den Schafen gesehen, als sie von der Latrine kam.
- Das erste getötete Schaf gehörte einem Dorfbewohner, der von allen nur 'der Almadaner' genannt wird.
- Das zweite Schaf gehörte dem Magister Xulbron von Punin, der sich einige Schafe hält, es aber den Dorfbewohnern überlässt, diese zu hüten. Dafür zahlt er dem Dorf im Jahr eine kleine Summe.
- Das dritte Schaf gehörte Reto selbst.
- Beim Boron-Tempel wollte man sich nicht um seine Belange kümmern, weil man nach einem Dieb fahndet, der eine Urne gestohlen haben soll.

Er selber wird bei seiner Schwester *Karhima* übernachten, dort noch ein Kleid von seiner Schwester für seine Tochter *Perjine* abholen, das diese beim letzten Besuch dort vergessen hat. Und er wird die Helden morgen früh bei Sonnenaufgang abholen.

finden sich auch die meisten Fenster, damit man im Schankraum möglichst wenig Lichtquellen entzünden muss. Der Schankraum selber ist ungefähr vier mal fünf Schritt groß und besitzt eine Theke, hinter der zwei Bierfässer aufgebockt sind. Ein brauner Vorhang verdeckt den Durchgang zur Küche und zu den Privaträumen der Besitzer. Hinter dem Tresen findet sich auch die Luke in den Keller. Des Weiteren befinden sich in der Schankstube einige Stühle und Tische. Neben der Theke führt eine Treppe in den ersten Stock, der aus einem einzigen, durch zwei Pfeiler gestützten Raum besteht, in dem einige Schlafstätten vorbereitet sind. Hier befindet sich noch eine Luke, über die man in den Dachstuhl gelangen kann, wo ein paar alte Möbel stehen. Durch die Küche gelangt man in einen kleinen Flur, von dem man in das Schlafzimmer der Hausbesitzer, das Schlafzimmer ihrer Tochter und in die Abstellkammer kommen kann. Das Haus gehört dem Dorfvorsteher Reto, der hier mit seiner Frau *Hideybeth* und seiner Tochter *Perjine* wohnt.

Direkt an die Hinterwand des Hauses angebaut, ist ein kleiner Holzstall, in dem vier Boxen für Pferde untergebracht sind. Normalerweise sind hier die zwei dünnen Klepper des Dorfes untergestellt, wenn sie nicht gerade auf der Weide sind oder auf den Feldern einen Pflug ziehen müssen.

DER TRAVIA-SCHREIN

Ein kleines einstöckiges Gebäude aus Stein, das eine Grundfläche von zwei mal drei Schritt hat und an dessen Kopfende sich ein kleiner Altar befindet, bildet den Schrein des Dorfes. Er ist der Herrin Peraine gewidmet, was man auch an dem steinernen Storch über dem Eingang erkennen kann. Vor dem Altar finden sich zwei Opferschalen, in denen sich immer frisches Korn und Obst befindet. Dieses wird von den Einwohnern des Dorfes drei mal in der Woche ausgetauscht, damit der Segen der Göttin auf dem Dorf erhalten bleibe.

DAS HAUS DES ALMADANERS

Im Folgenden ist das Haus des Almadaners als Beispiel für eines der anderen Häuser im Dorf beschrieben. Ändern Sie die Beschreibungen der einzelnen Häuser etwas ab, damit sie nicht alle gleich aussehen. Das Haus des Almadaners ist eine einstöckige Hütte aus Lehm. Sie hat ein Flachdach und ein paar Fenster, die im Winter mit Decken zugehängen werden, damit die Kälte draußen bleibt. Die Hütte selbst besteht aus zwei Räumen. Im vorderen befinden sich der Kamin, der Herd, ein Tisch mit sechs Stühlen und ein paar Wandregale. Auf diesen befinden sich Zutaten, wie man sie zwischendurch immer mal wieder zum Kochen braucht. Außerdem befindet sich neben dem Herd noch eine Truhe, in der weitere Lebensmittel verwahrt werden. Im zweiten Raum befindet sich die Rückseite des Kamins und hier sind die Betten und der Kleiderschrank der Familie untergebracht.

WICHTIGE PERSONEN

RETO IBN RUCHAN, DORFVORSTEHER VON BARUQ'TAH

Reto ibn Ruchan ist ein Mann, der seine besten Jahre schon gesehen hat. Für seine Anfang Fünfzig ist er aber immer noch relativ rüstig und ein Mann der Tat, was daran liegt, dass er, anstelle seine Wirtschaft zu betreiben, überall im Dorf hilft, wo Hilfe benötigt wird. Er hat kurzes, ergrauendes, braunes Haar und auch seine Augen beginnen langsam, sich zu trüben. Dies schränkt ihn zwar noch nicht ein, aber er bemerkt langsam, dass er alt wird. Deshalb ist es auch sein größtes Anliegen, dass seine einzige Tochter ihm einmal auf den Posten des Dorfvorstehers nachfolgen kann.

Als in seinem Dorf auf mysteriöse Weise Schafe sterben, beginnt er sich Sorgen zu machen und beschließt, dass etwas getan werden muss, da sich keiner die Umstände erklären kann und auch bisher niemand eine Spur entdecken konnte. Als seine Tochter verschwindet (siehe unten), ist er zuerst erschüttert, hofft aber darauf, dass die Helden sie wiederfinden können, und unterstützt sie deshalb mit allem, was ihm zur Verfügung steht.

HIDEYBETH SABA UHKRABAN, DIE FRAU VON RETO

Hideybeth ist eine Wirtsfrau, wie sie im Buche steht. Ihr dickliches Gesicht ist von dunklen, glatten Haaren umrahmt, die sie sich, wenn sie nervös ist, immer um ihre Finger wickelt. Ihre blauen Augen sprühen normalerweise nur so vor Lebenslust. Aber als ihre Tochter entführt wird, bricht für sie eine Welt zusammen und sie ist nur mit gutem Zureden überhaupt zu einer sinnvollen Äußerung zu bewegen.

PERJINE SABA RETO, DIE TOCHTER VON RETO UND HIDEYBETH

Die einzige Tochter von Hideybeth und Reto ist ein gerade mal sieben Spann großes Mädchen von zwölf Götterläufen. Sie hat schulterlanges, schwarzes Haar und die blauen Augen ihrer Mutter geerbt. In den letzten zwei Jahren hat Reto angefangen, ihr Dinge beizubringen, die für eine Wirtstochter und Dorfvorsteherin wichtig sind. Deshalb hat sie ein gewisses Verantwortungsgefühl gegenüber anderen Menschen (vor allem 'ihren' Dörflern) entwickelt.

Manchmal ist sie auf Besuch bei ihrer Tante in Fasar. Diese Tante ist auch ihr Ansprechpartner für Dinge, über die sie nicht mit ihren Eltern reden möchte: zum Beispiel über ihre heimliche Liebe zu dem schönen Magier Thomeg Atherion, den sie einmal gesehen hat, als dieser sich im Rahja-Tempel der Stadt aufhielt. Ihre Eltern wissen, dass Perjine sich in solchen Dingen lieber an ihre Tante als an sie wendet, und lassen sie gewähren.

BRADUJON, 'DER ALMADANER'

Als Bradujon fünfzehn Jahr alt war, lief er aus Punin fort, weil er es bei seinem Vater nicht mehr aushielt, der ihn im betrunkenem Zustand regelmäßig windelweich geprügelt hatte. Er floh vor seinem Vater über den Raschtulswall und landete in Baruq'Tah. Hier verdingte er sich zuerst als Knecht und Hilfsarbeiter, bevor er heiratete, etwas Land erwarb und sich eine eigene Hütte erbaute.

In seiner neuen Heimat wird er von allen nur 'der Almadaner' genannt. Als fremd wird er mit seinen nunmehr fünfundvierzig Götterläufen nicht mehr betrachtet, aber der Name hat sich erhalten. Er ist ein Mann von mittlerer Größe, mit dunklem Haar, grünen Augen und einem ansprechenden Äußeren. Mittlerweile ist er Vater von vier Kindern, die ihm bei der Feldarbeit helfen. Seine Frau ist fast immer zu Hause und kümmert sich um den Haushalt.

Der Almadaner ist eine falsche Spur, auf die Sie die Helden gerne schicken können, indem sie Reto die Worte in den Mund legen, dass der Almadaner vor kurzem erst von einem Besuch bei seinen Verwandten in Almada zurückgekehrt sei.

EIN VAMPIR GEHT UM! EIN VAMPIR?

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr in der Ferne die letzten Sonnenstrahlen über den Raschtulswall kommen seht und hinter euch die Nacht herankriecht, geht ihr langsam einen Hügel hinauf. Bei einem flüchtigen Blick zu den Kuppen der Berge meint ihr in den Wolken, die die Gipfel umschließen, kurz den Umriss eines Drachen zu sehen. Es könnte aber auch eine Sinnestäuschung gewesen sein.

Auf dem Hügel angekommen, öffnet sich vor euch eine kleine Senke, in deren Mitte ihr ein kleines Dorf seht, das von wenigen Feldern und einigen Weiden umgeben ist. Ihr könnt viele Schafe und einige Kühe erkennen, die friedlich grasen. In der Dorfmitte laufen drei Straßen auf einem Platz mit einem Brunnen zusammen, an dem die beiden einzigen Steinhäuser des Dorfes stehen. Rechterhand, gen Nordosten, könnt ihr in einiger Entfernung ein Wäldchen ausmachen, in dem eine der drei Straßen verschwindet. Die andere windet sich über einige Hügel Richtung Raschtulswall. Als ihr euch aufmacht, den Hügel in Richtung Dorf hinabzuschreiten, könnt ihr noch sehen, wie die letzten Leute in ihren Häusern verschwinden, als die Sonne untergeht.

Wenn die Helden beim Haus von Reto ankommen, ist die Sonne schon hinter den Bergen verschwunden und von Südosten ziehen langsam dunkle Wolken auf, die Regen versprechen. Falls Ihre Helden Pferde haben, bietet Reto an, diese in seinem Stall zu versorgen. Die toten Schafe befinden sich, unter einigen Decken verborgen, ebenfalls im Stall, damit sie keine Aasfresser anlocken (siehe unten).

In der Gaststube erwartet die Helden eine völlig aufgelöste Hideybeth. Sie ist total erschöpft, weil sie den ganzen Tag über nach ihrer kleinen Tochter gesucht und sie nicht gefunden hat. Beim Eintreten der Helden blickt sie auf und läuft weinend in die Küche, wo sie sich erst sammeln möchte, bevor sie die neuen Gäste bedient.

Wenn Reto mit ihr gesprochen hat oder sich einfühlsame Helden um sie kümmern, wird sie sich etwas beruhigen und unter Schluchzen erzählen, dass Perjine verschwunden ist, als sie nachts bei den Schafen Wache gehalten hat. Während sie das erzählt, fängt es draußen an, leicht zu regnen. Wenn Ihre Helden also noch nach Spuren suchen möchten, dann müssen sie das im Dunkeln machen. Reto stellt ihnen aber gerne eine Laterne zur Verfügung. Wenn sie etwas beruhigend auf Hideybeth eingewirkt haben, ist sie auch bereit, ihnen zu zeigen, wo Perjine mit den Schafen gewesen ist. Eine *Fährtsuchen*-Probe +2 gibt Aufschluss darüber, was man dort findet.

Probe nicht gepatzt: Die Feuerstelle hätte man auch noch bei spärlichem Sternenlicht erkannt.

1 *TaP**: Auch die Stelle, wo jemand Kleineres, wahrscheinlich ein Kind, am Feuer gegessen hat, ist noch sehr leicht auszumachen.

3 *TaP**: Die Spuren von der kleineren Person, die vom Dorf zum Feuer hinführen, sind zwar schon etwas schwerer zu entdecken, weil hier Schafe über die Spur gelaufen sind, aber dank der Beleuchtung doch noch zu sehen.

5 *TaP**: Da sind die Spuren von einem barfüßigen Erwachsenen schon deutlich schwerer zu erkennen. Sie führen ungefähr aus Nordosten in Richtung Feuer.

7 *TaP**: Und vom Regen schon fast wieder verwischt sind die Spuren des Erwachsenen, die Richtung Nordosten wegführen.

10 *TaP**: Es sieht so aus, als ob das Kind den Erwachsenen begleitet hätte.

Als Perjine Wache hielt, kam der vom Dämon besessene Magister zu ihr und hat sie berührt. Dabei hat der Dämon seinen Wirtskörper gewechselt. Um seine Spuren zu verwischen, hat er im Körper des Mädchens noch den Magister, der zu diesem Zeitpunkt sehr verwirrt war, in sein Haus zurückgebracht und sich danach erst auf den Weg nach Fasar gemacht.

ODER DOCH EIN MENSCH?

Wenn die Helden sich noch die Leichen der Schafe anschauen wollen, dann finden sie diese im Stall hinter dem Haus von Reto in der letzten Boxen vom Eingang entfernt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als du den Stall betrittst, bemerkst du neben dem typischen Geruch von Pferden einen leicht süßlichen Duft, der in der Luft liegt. Je weiter du in den Stall hineingehst, desto stärker wird dieser Duft. Als du an der letzten Box angekommen bist, siehst du darin einen Haufen, auf dem mehrere Decken liegen. Du hebst die Decken an und blickst in die toten Augen eines Schafes.

DES MAGISTERS HAUS

Im Haus des Magisters bekommen die Helden alle nötigen Informationen, um herauszufinden, dass der Dämon sich des Körpers Perjines bemächtigt hat. Die Information, dass sich die Kleine in Fasar befindet, müssen die Helden sich selber erschließen oder bekommen sie von Balthasar, nachdem er Nishkakak danach gefragt hat.

Auch hier wird Ihnen als Spielleiter freie Hand gelassen, wie Sie diese Informationen an die Spieler weitergeben. Deswegen finden Sie im Folgenden eine Beschreibung des Hauses seiner Bewohner und ein paar Szenen, die sich im Haus abspielen können.

DAS GEBÄUDE

Das Haus selber ist von einer drei Schritt hohen Steinmauer umgeben, die zur Straße hin nur von einem Holztor aus massiver Eiche durchbrochen wird. Der hierdurch abgegrenzte Raum bildet eine Fläche von fünfzehn mal zwanzig Schritt, in deren Mitte das Haus mit einer Grundfläche von fünf mal zehn Schritt steht.

Wenn man an das Tor klopft, dann wird das Klopfen durch einen VOCOLIMBO im Hausinnern so laut wiederholt, dass man es auch noch vor dem Tor hören kann. Und nicht nur das Klopfen ist mittels Magie übertragen. Im gesamten Haus ist, da wo es Ihnen als logisch erscheint, die tägliche Arbeit durch Magie erleichtert worden. So lässt sich zum Beispiel der Balken am Tor dank eines fixierten ANIMATIO

Die Schafe sind jeweils mit einem einzigen sauberen Schnitt durch die Halsschlagader getötet worden, sie weisen sonst keine weiteren Verletzungen auf. Bei näherer Betrachtung können die Helden jedoch Blutspuren in der Halsgegend der Tiere finden: Der besessene Xulbron hat den Schafen die Kehlen aufgeschlitzt und ihr Blut getrunken. Dabei ist auch etwas von dem Blut auf die Schafe getropft.

ODER EIN GESPENST?

Mitten in der regnerischen Nacht läuft der verwirrte, inzwischen nicht mehr besessene Xulbron durch die Umgebung seines Hauses und erreicht dabei Baruq'Tah. Er kommt von Nordosten aus dem Wäldchen und ruft die ganze Zeit über nach seinem Schüler Balthasar (der doch gefälligst das Dach reparieren soll). Das ruft er auch so laut, dass die Helden auf den alten Mann aufmerksam werden können. Nur mit seinem nassen Nachthemd bekleidet, sieht er aus der Entfernung etwa so aus, wie man sich ein Gespenst vorstellt.

Sobald die Helden Xulbron ansprechen, wird er sie mit Fragen überhäufen. Seien Sie, lieber Spielleiter, aber sehr sprunghaft in Ihren Fragen, damit die Spieler den Eindruck eines alten, verwirrten Mannes bekommen. Außerdem nutzt Xulbron scheinbar unkontrolliert seine magischen Fähigkeiten, wenn ihm in seinem verwirrten Zustand danach ist. Wenn die Helden nicht von selbst darauf kommen, dann wird der alte Magister irgendwann müde und möchte unbedingt in sein Bett.

Wenn die Helden ihn durch den immer noch strömenden Regen dorthin gebracht haben, bedankt sich Balthasar bei ihnen und lädt sie auf eine Tasse Tee ein – sofort, wenn alle Helden Xulbron mit nach Hause gebracht haben (dann besteht der alte Mann auch darauf, dass Balthasar seinen Besuch auch gut bewirtet), ansonsten lädt der Magister die Helden als Dank für die nette Abendgestaltung zum Frühstück ein und möchte, dass sie "auch ihre lustigen Freunde mitbringen".

bewegen, indem man in die Hände klatscht und "Auf" oder "Zu" ruft (aber nur von Balthasar und dem Magister, was Sie Ihren Spielern aber nicht sofort sagen müssen).

Vom Tor aus führt ein mit weißem Kies ausgestreuter Weg zur Längsseite des dreistöckigen Fachwerkhauses. Der Rest der freien Fläche ist mit Rasen bepflanzt, hinter dem Haus befindet sich ein Kräutergarten. Dort lehnen an der Mauer zwei kleine Holzhütten. Das eine ist die Latrine und das andere ist ein Schuppen mit Gartengerät. Die Tür ins Haus befindet sich nicht in der Mitte der Längsseite (wie man es vermuten würde), sondern rechts von der Mitte.

ERDGESCHOSS

Wenn man das Haus betritt, kommt man durch einen kleinen Durchgang (1 Schritt lang, 3 Schritt breit), in dem es eine Möglichkeit gibt, seinen Umhang oder seinen Mantel aufzuhängen und seine Schuhe abzustellen, in einen geräumigen Flur (4 Schritt lang, 3 Schritt breit). Dieser ist durch zwei Fackeln erhellt und eine Treppe führt gegenüber der Eingangstür in den ersten Stock. Neben dieser Treppe nach oben führt eine weitere Treppe in den Keller, die ist aber durch eine starke Eichentür mit drei Schlössern gesichert. Auf dem Boden liegen kunstvolle Teppiche tulamidischer Machart und verleihen dem Raum Farbe.

Links führt eine zwei Schritt breite Öffnung in der Wand in den Wohnraum (5 Schritt lang, 5 Schritt breit). Dort stehen drei bequeme

Ohrensessel vor einem offenen Kamin. Weiterhin befindet sich hier ein Tisch mit sechs gepolsterten Stühlen, die Wände sind hinter den Regalen kaum noch zu erkennen. In diesen Regalen befinden sich Besteck, Geschirr, Tassen und Gläser, aber auch die eine oder andere Flasche guten Weines und guten Brandes.

Hinter dem Wohnraum befindet sich nur noch die Küche (5 Schritt lang, 2 Schritt breit). Diese ist sehr gut eingerichtet und man findet alles, was man zum Kochen braucht – sogar einen Schrank, in dem verderbliche Nahrungsmittel mittels CALDOFRIGO kalt gehalten werden.

ERSTER STOCK

Der erste Stock besitzt einen Flur, der in seinem Grundriss dem vom Erdgeschoss gleicht. Nur wird hier der kleine Durchgang durch eine große Zimmerpflanze eingenommen. Rechts von der Treppe gehen zwei Türen vom Flur ab und linkerhand führt eine weitere Treppe in den zweiten Stock. Die vordere Tür führt zum Schlafzimmer des Magisters. Hier stehen auf edlen tulamidischen Teppichen Schränke, ein Sekretär, ein großes Himmelbett, eine Kommode und eine Truhe. In den Schränken, der Kommode und der Truhe befindet sich Kleidung und Bettzeug des Magisters. Unter der Wäsche in der Truhe liegt ein großes Messer, das mit trockenem Blut überzogen ist. Mit diesem Messer hat der besessene Magister die Schafe getötet. Weiterhin hängen in einem der Schränke drei Nachthemden, die alle im Brustbereich mit trockenem Blut verklebt sind. Dies sind die Nachthemden, die der Magister beim Töten der Schafe getragen hat.

Die zweite Tür führt in ein Arbeitszimmer. Hier stehen ein großer Schreibtisch und einige Wandregale, in denen Pergamentrollen und Bücher liegen. Hinter dem Schreibtisch liegt die Urne, in der der Dämon gefangen war. Das Einzige, was ihr fehlt, ist der Deckel. Dort, wo dieser sich befinden müsste, ist nur noch ein kleiner Haufen feinen Staubes zu finden.

ZWEITER STOCK

Auch im zweiten Stock gibt es einen Flur wie im Erdgeschoss, der ebenfalls zwei Türen, aber keine Treppe hat, die ein weiteres Stockwerk höher führt. Dort, wo im ersten Stock eine Zimmerpflanze steht, findet sich hier eine Abstellkammer für das Putzzeug der Haushälterin Shanja. Ihr Zimmer befindet sich auch hinter der ersten Tür, wenn man die Treppe hinaufkommt. Das Zimmer ist gut eingerichtet für eine Haushälterin, aber nicht so luxuriös wie das Zimmer des Herrn Magisters oder das Zimmer von Balthasar, das sich hinter der zweiten Tür in diesem Flur verbirgt. Hier hat Balthasar seine eigenen persönlichen Habseligkeiten untergebracht. Nur über seine Forschungen hat er hier nichts aufbewahrt, diese Werke hat er alle im Keller.

KELLER

Der Keller besteht aus zwei Etagen, so dass man, um in das zweite Untergeschoss zu gelangen, den ersten Kellerraum durchqueren muss. An der Treppe, die nach unten in das zweite Untergeschoss führt, befindet sich wieder eine Tür mit drei massiven Schlössern. Weiterhin sind beide Etagen mit Stein verkleidet und haben auch einen Steinboden.

Der erste Kellerraum ist ein großes alchemistisches Labor, das sehr gut ausgestattet ist. Hier stehen zwei große, schwere Eichentische, auf denen alchemistisches Arbeitsgerät steht (Kolben, Mörser, ein aufgeschlagenes Buch über Alchimie etc.). In die Steinwände sind Schränke eingelassen, deren Türen auch mit Stein verkleidet sind (damit die Gegenstände darin nicht durch eine zufällige Explosion oder ähnliches in Mitleidenschaft gezogen werden). Darin befinden sich allerlei Zutaten für Experimente, die fein säuberlich auf Bosparano etikettiert sind. In einem der Schränke befinden sich Dinge, die für ein alchemistisches Labor eher ungewöhnlich sind: Gänsefedern, Fuchsschwänze, die Haut einer Schlange aus einem Hesindehort und

die Parierstange eines zerbrochenen Rondrakamms. Sprich: Gegenstände, die man für die Anrufung von Dämonen gut nutzen kann.

Im zweiten Untergeschoss gibt es zwei Räume. Der erste ist klein (2 Schritt lang und 2 Schritt breit). Hier befindet sich ein großes Regal, in dem ungefähr vierzig Bücher stehen. Alle haben einen schwarzen Rücken, so dass man sie herausnehmen muss, um zu wissen, was dort steht (viele der Bücher befassen sich mit Dämonologie, man findet aber auch eine komplette *Enzyklopaedia Magica* und Werke zu anderen Bereichen der Magie). Einzige weitere Möbelstücke sind ein Sessel mit Fußbank und ein kleiner Tisch mit einem Kerzenleuchter. Auf dem Tisch liegt eine alte Ausgabe des *Daimonicon*s.

Der zweite Raum ist durch einen schweren Vorhang vom ersten getrennt. Dieser zweite Raum misst sieben mal sieben Schritt und in seiner Mitte ist ein großes Heptagramm aus Mondsilber in den Boden eingelassen. Weiterhin befinden sich noch ein Bannkreis und ein Schutzkreis in dem Raum (ebenfalls aus Mondsilber in den Boden eingelassen). Auf dem Boden sind noch die Reste einer Dämonenbeschwörung (einer Beschwörung Nishkakats) zu sehen.

DIE BEWOHNER

MAGISTER XULBRON VON PUNIN

Xulbron von Punin ist ein Mann von 82 Jahren, dem man diese Jahre ansieht. Er hat kaum noch gräuliche Haare auf dem Haupt und seine Haut ist faltig, wo sie nur Falten werfen kann. Hinzu kommt, dass er dement ist und deswegen manchmal Dinge vergisst oder sich eigentümlich verhält. Aber an seine Jugend und seine ersten Jahre als Magister kann er sich noch sehr gut erinnern, weswegen er von Balthasar auch immer als kleinem Jungen spricht, der bald seine Ausbildung abschließen wird. Es kommt auch vor, dass er nachts aufsteht und draußen herumläuft. Aber meistens entfernt er sich dabei nicht weit vom Haus, weil ihm dann doch ein Grund für eine sofortige Rückkehr einfällt. Hin und wieder läuft er aber bis ins Dorf Baruq'Tah.

In seinen blauen Augen kann man fast immer einen Ausdruck von 'In-die-Ferne-schauen' sehen. Nur manchmal verschwindet dieser Ausdruck, und dann weiß der Magister, was er getan hat und dass er alt ist. Nur an die Dinge, die er in den letzten Nächten getan hat, kann er sich nicht erinnern, weil er aufgrund der Besessenheit in diesem Zeitraum in einer Alptraumwelt gefangen war und sich nur noch bruchstückhaft an Szenen erinnert, die der Dämon ihm gezeigt hat. Früher war Xulbron ein geachteter Magister, der einige Schüler ausgebildet hat, die es auf dem akademischen Pfad als Magier weit gebracht haben. Aus dieser Zeit hat er sich auch seine manchmal leicht schulmeisterliche Art bewahrt, die er immer noch an den Tag legt. Und notfalls unterstützt er seine Argumentation auch mal mit dem ein oder anderen Zauber. Was so gar nicht dazu passt, ist seine altersbedingte Fistelstimme, die manchmal eher an ein Krächzen erinnert als an die Worte eines Menschen.

Xulbron beherrscht alle gängigen Sprüche der Gildenmagie zumindest rudimentär, viele aber gut bis meisterlich. Wenn Ihnen ein Zauber einfällt, der Ihnen in einem bestimmten Moment stimmungsvoll angebracht erscheint, dann kann er diesen Spruch auch, solange er nur unter Magiern einigermaßen verbreitet ist.

BALTHASAR VON BARUQ'TAH

Balthasar ist ein Mann Mitte Fünfzig, der die ersten grauen Strähnen in seinem ansonsten schwarzen, kurzen Haar hat. Er hat einen kleinen Bart unter der Unterlippe und offene grüne Augen, die ihr Gegenüber freundlich anblicken. Er ist gegenüber anderen Menschen sehr freundlich und zuvorkommend und verschweigt nicht, dass er Dämonen beschwört. Aber er kennt die Rechtslage so gut, dass er sich gegenüber jeglichen Anfeindungen in dieser Richtung wehren kann. An weiteren Leistungen auf dem Gebiet der Magie hat er nichts voll-

bracht, kennt sich aber leidlich aus und forscht momentan (aufgrund seiner Analyseergebnisse von Mietzi) an einem Weg, die Unsterblichkeit zu erwerben.

Er zeigt den Helden gerne das gesamte Haus, falls diese freundlich darum bitten. Wenn sie ihn aber grob anfahren, dann wird er selber auch sehr unfreundlich. Und es kann auch schon mal sein, dass er einem Helden, der zu aufdringlich wird oder ihn sogar angreift, mit einem HÖLLENPEIN maßregelt. Er beherrscht viele gängige, gildenmagische Sprüche und hat es besonders auf dem Gebiet der Dämonologie und der Analyse zur Meisterschaft gebracht.

SHANJA

Die Haushälterin Shanja ist sogar noch älter als der Magister und mittlerweile nicht mehr gut zu Fuß unterwegs, so dass sie sich beim Laufen auf einen Stock stützen muss. Ihr schütteres weißes Haar ist zu einem Dutt zusammengebunden, ihre leuchtenden blauen Augen zeugen aber noch von einer geistigen Klarheit, die man nicht bei allen Menschen in ihrem Alter findet. Shanjas zweites großes Problem neben dem Laufen ist ihre Schwerhörigkeit. Sie hört mittlerweile so schlecht, dass sie sogar, falls die Helden nachts in ihr Zimmer schauen, einfach weiterschläft, wenn sie nicht wachgerüttelt wird.

AUF DER SUCHE NACH INFORMATIONEN

Wenn die Helden Xulbron nach Hause bringen, dann ist Balthasar ihnen vor allem sehr dankbar und lässt ihnen jegliche Hilfe ange-deihen, die er ihnen geben kann. Wenn die Helden ihn auf Perjine

Mietzi

Die Katze des Magisters Xulbron von Punin ist eine schwarze Katze, deren Unterseite und Pfoten weiß sind. Sie hat einen kleinen weißen Punkt im Schwarz um ihre Nase herum. Das linke Ohr ist ihr halb weggeätzt worden. Ansonsten verhält sie sich wie eine sehr alte, erfahrene Katze, die noch einen jungen Körper hat.

IHR GEHEIMNIS

Mietzi ist von Xulbron so verzaubert worden, dass sie seit nunmehr fünfzig Jahren lebt. Allerdings ist bei der Verzauberung etwas schief gelaufen. Für einen Gildenmagier würde eine Analyse von Mietzi mittels eines ANALYS zu folgenden Ergebnissen kommen:

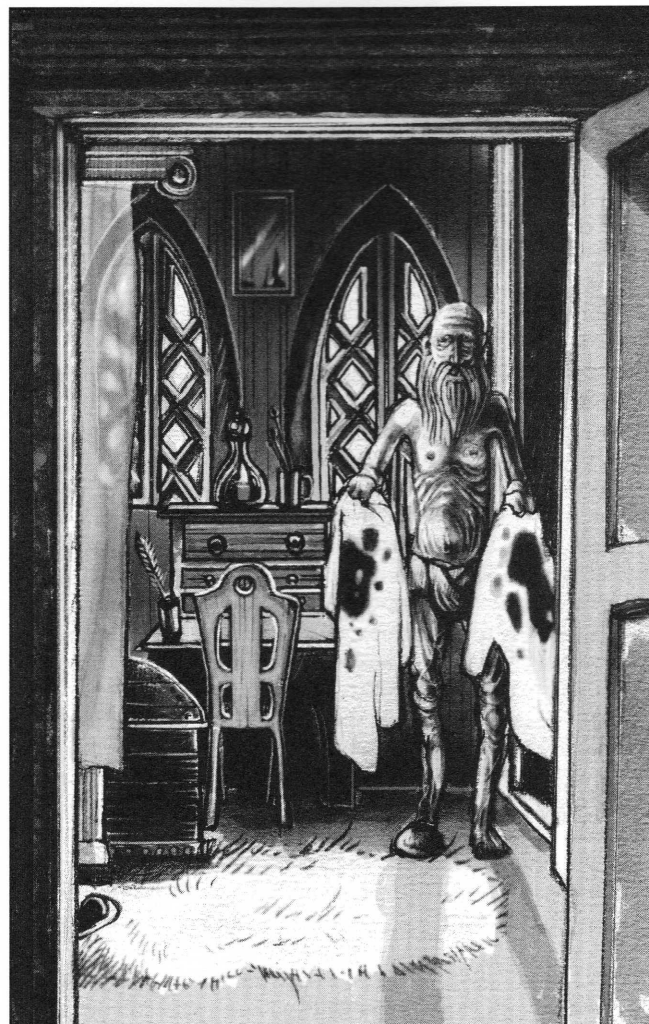
1 ZiP*: Es liegen Zauber mit den Merkmalen *Objekt, Metamagie, Hellsicht, Temporal, Form, Kraft* und *Verständigung* vor, alle in gildenmagischer Repräsentation.

4 ZiP*: Die wirkenden Sprüche sind ein ARCANOVI, der in der Katze verankert ist, ein EXPOSAMI, der sich durch 'suchende' Astralfäden deutlich macht, ein REVERSALIS, ein LAST DES ALTERS und eine Variante des MAGISCHEN RAUBES. Diese Sprüche erkennt der Magier natürlich nur, wenn er sie selbst beherrscht.

8 ZiP*: Der MAGISCHE RAUB ist als sehr krude zu bezeichnen und passt als einzige Zauberformel auf die Matrixfäden, auch wenn er ihnen nicht gerecht wird. Anscheinend wird damit keine Astralenergie transferiert, sondern Lebenskraft. Und auch der EXPOSAMI sieht so aus, als ob er nicht nur sucht.

12 ZiP*: Die Matrixfäden des MAGISCHEN RAUBES laufen an denen des EXPOSAMI entlang.

18 ZiP*: Dieses Gewirr von Matrixfäden lassen die Katze ihre eigene Lebenskraft, wenn sie welche verliert, durch fremde Lebenskraft wieder auffüllen. Außerdem wird sie gleichzeitig dadurch wieder verjüngt.



ansprechen, dann wird er ihnen wahrheitsgemäß sagen, dass sie den Magister in der Nacht ihres Verschwindens so um Mitternacht herum nach Hause gebracht hat, nachdem dieser wieder einmal draußen herumgelaufen war. Sie ist noch auf einen Tee geblieben und hat danach das Haus verlassen, um wieder zu ihren Schafen zu gehen. Ob sie dort angekommen ist, weiß er nicht. Aber er ist darüber bestürzt, dass sie einfach so verschwunden ist.

Das einzige Thema, über das er sich ausschweigt, sind seine Forschungen. Vor allem, wenn andere Magier anwesend sind, spricht er darüber nicht. Und da der Urnendiebstahl zu diesen Forschungen zählt, gibt er ihnen nur zu, wenn die Helden die umgefallene Urne finden. Dann allerdings setzt er alles daran, den Helden zu helfen, den Dämon wieder einzufangen.

DIE URNE

Die Urne ist einen halben Schritt hoch und hat an ihrer dicksten Stelle einen Durchmesser von 15 Fingern. Ihre gesamte Oberfläche ist mit Zeichen des Ur-Tulamidyä übersät, abgesehen von einem einzigen Zeichen: der Aroqa-Rune der Thargunitoth in Zhayad, um die sich Zeichen der Bannung, des Schutzes und der Abwehr befinden.

Die Ur-Tulamidyä-Zeichen beschreiben die Geschichte des Haimamud (siehe Seite 53) und enthalten weitere Warnungen. Der Dämon ist ein Besessenheitsdämon aus der Domäne der Thargunitoth und übernimmt nachts die Kontrolle über den Körper, in dem er sich befindet. Er kann bei Berührung willentlich den Körper wechseln – und das sogar am Tag.

An weiteren Informationen kann Balthasar nun beisteuern, dass ein normaler Exorzismus durch einen Magier nicht funktioniert, denn bei einem PENTAGRAMMA würde die Seele des Besessenen mit in die Niederhöhlen gerissen werden, bei einem Exorzismus durch einen Priester muss dieser auch den Besessenen berühren und begibt sich damit in die Gefahr, selbst besessen zu werden. Die letzte Information kann auch ein Spielergeweihter oder ein Held mit einem hohen Götter/Kulte-Wert haben (mindestens 7).

UNFREIWillIGE HILFE

Wenn die Helden sich von Balthasars Charme so einwickeln lassen, dass sie glauben, dass er nichts mit der ganzen Sache zu tun hat, oder wenn Ihre Helden einfach nicht darauf kommen, das Haus zu durchsuchen, dann können Sie folgende Szene einstreuen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Balthasar! Balthasar! Komm mal hier hoch!”, könnt ihr die Stimme des Magisters aus der ersten Etage vernehmen.

“Entschuldigt mich bitte einen Moment. Ich bin gleich wieder da”, sagt Balthasar zu euch, erhebt sich und verschwindet im Treppenhaus. Ihr hört seine Schritte auf der Treppe und einen kurzen Moment noch im Flur, als sie abrupt enden und ihr die Stimme des Magisters hört: “Balthasar! Kannst du mir erklären, wo das ganze Blut hier herkommt?”

Vermutlich rennen jetzt mindestens ein bis zwei Helden direkt nach oben. Diese können den Magister sehen, wie er nur mit einem Lendenschurz bekleidet in seinem Schlafzimmer steht und in jeder Hand ein Nachthemd hält, das im Brustbereich mit getrocknetem Blut verklebt ist. Balthasar steht mit offenem Mund da und sieht so aus, als hätte ihn ein Blitz getroffen. Im Zimmer des Magisters können die Helden in dem einen Schrank noch ein drittes Nachthemd finden und in der Kiste das blutverkrustete Messer.

Mietzi?

Ein weiteres Indiz dafür, dass in diesem Haus etwas nicht stimmt, ist Mietzi – auch wenn diese Spur hier nicht weiterführt. Erwähnen Sie die Katze am Anfang nur nebenbei. Falls ein Held *Gefahreninstinkt* hat, dann schlägt dieser an, sobald Mietzi ihm um die Beine streicht. Falls die Katze irgendwie zu Schaden kommt, dann erleidet derjenige, der ihr am nächsten steht, 4W6 SP und verliert aufgrund

FASAR – Wo ist der Dämon?

Die Helden sollten Fasar zum Abend hin erreichen, am besten, wenn die Sonne gerade hinter dem Raschtulswall verschwindet. In der kommenden Nacht möchte der Dämon seine Rache vollziehen. Aber Boron hat seinen Diener vorbereitet und der Dämon ist nicht so stark, wie er denkt, so dass er wieder in die Urne gebannt werden kann. Sobald sich die Helden in Richtung Boron-Tempel begeben, entdecken sie den Dämon, wie er in einer Seitengasse das Blut eines getöteten Boron-Priesters trinkt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr könnt den Boron-Tempel in der Ferne schon ausmachen, als euch ein Eselskarren entgegenkommt, der fast die gesamte Breite der Straße einnimmt. Gezwungenermaßen weicht ihr ihm aus und kommt dadurch sehr nah an den Rand der Straße. Als ihr auf der Höhe des Wagens seid, kommt ihr rechterhand an einer kleineren Seitengasse vorbei. Du, [Name des Helden mit der höchsten Sinnenschärfe], hörst, wie in dieser Gasse ein schwerer Gegenstand umfällt. Als du kurz hinblickst, bleibst du abrupt ste-

des plötzlichen Verlustes an Lebenskraft das Bewusstsein. Dem betroffenen Helden können Sie folgende Schilderung geben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus heiterem Himmel tragen deine Beine dein Gewicht nicht mehr und du fällst auf die Knie. Es fühlt sich an, als würde jemand dein Blut durch alle deine Poren herausaugen. Gleichzeitig siehst du vor deinen Augen dunkle Schlieren. Du versuchst sie mit deinen Händen zu verscheuchen, doch dir gelingen nur fahrigte Bewegungen mit den Armen und die Schlieren nehmen zu. Der Boden kommt schnell näher, bevor dich gnädige Ohnmacht umgibt.

Was nun?

Wenn die Helden alle Informationen zusammengestellt haben, dann sollten sie folgende Punkte wissen:

- Ein Dämon ist aus der Urne entkommen. (Balthasar versucht seine Verwicklung in den Diebstahl zu verheimlichen, dazu lügt er auch dreist.)
- Der Dämon hat in Gestalt des Magisters die Schafe getötet und ihr Blut getrunken. (*Magiekunde*-Probe +7: Vermutlich wollte er damit seine Bindung an die Dritte Sphäre stärken.)
- Dieser Dämon lässt sich auf herkömmlichem Wege nur schwer verbannen.
- Der Dämon steckt in keinem der Anwesenden. (Dies kann entweder ein Held feststellen oder Balthasar tut dies mittels OCULUS ASTRALIS. Bei Xulbron lassen sich noch Reste von dämonischer Präsenz nachweisen.)
- Der Dämon muss also in Perjine stecken.
- Perjine ist vermutlich in Fasar. (Balthasar bietet an, diese Information mittels Dämonenbeschwörung zu bestätigen oder erst herauszubekommen.)
- Die Urne sollte am besten zum Boron-Tempel zurückgebracht werden.

Je nachdem, wie die Helden mit Balthasar umgegangen sind, bittet er sie darum, die Urne mit zurückzunehmen, oder will unter dem Vorwand zurückbleiben, dass er seinen Magister und Shanja pflegen muss. Er geht auf keinen Fall mit nach Fasar, denn er fürchtet (zurecht) die Bestrafung für einen Tempeldiebstahl.

hen. Dort liegt ein Mann in der Kleidung eines Boron-Priesters auf dem Boden, auf seiner Brust sitzt ein kleines Mädchen von vielleicht zwölf Götterläufen. Dieses Mädchen hält ein Messer in der einen Hand, mit der anderen zieht es den Kopf des Priesters nach hinten, so dass sie mit ihrem Mund gut an seine offene Halsschlagader herankommt.

Die Helden stehen Perjine gegenüber. Diese ist noch von dem Dämon besessen und trinkt das Blut des Geweihten, damit der Dämon weitere Kraft für den bevorstehenden Kampf sammeln kann. Als er die Helden bemerkt, lässt er sie herankommen, um einen von ihnen zu berühren und in seinen Körper zu gelangen.

Wenn Ihre Helden eine gute Idee haben, wie sie Perjine, ohne sie zu berühren, in den Tempel des Boron bekommen, dann lassen Sie sie gewähren. Falls aber einer der Helden vom Dämon übernommen wird, dann schildern sie ihm, wie er plötzlich von Zorn und Rachsucht auf den Tempelvorsteher des Boron-Tempels erfüllt ist. Er hat nur noch den unbändigen Wunsch, zu dem Tempel zu gehen. Falls



er sich wehren möchte, spricht der Dämon ihn an und sagt Dinge wie: "Du möchtest also ewig mit mir gemeinsam in diesem Körper leben?" oder "Ja, geh und wir beide sind frei zu tun und lassen was wir wollen."

Perjine bleibt bewusstlos und sehr geschwächt zurück – ihre Lippen sind von Blut verschmiert, und wenn die Helden sich nicht um sie kümmern, ist es durchaus möglich, dass sie von abergläubischen Einwohnern getötet wird.

Sobald sich der Held dem Boron-Tempel auf 21 Schritt genähert hat, fällt ihm jeder weitere Schritt so schwer, als würde er durch zähen Schlamm waten. Bei 14 Schritt Entfernung geht er zu Boden und beginnt Blut zu husten. Bei 7 Schritt bricht er zusammen und ist nicht mehr in der Lage, zu laufen oder zu kriechen. Aus seinen Augen und seinen Ohren fließt Blut. Dennoch will er einfach nur in den Boron-Tempel. Sollten die Helden ihn bis zur Schwelle des Tempels tragen, röchelt er noch einmal und verliert das Bewusstsein. Beschreiben Sie dem Spieler des Helden, dass er das Rauschen von mächtigen Schwingen hört, bevor ihn absolute Schwärze umgibt. Für die anderen ist deutlich zu sehen, dass dieser Held dem Tod näher ist als dem Leben: Alle Farbe ist aus seinem Gesicht gewichen, und der Atem ist kaum noch festzustellen. Sollte ein Held den Fehler machen, den Besessenen direkt zu berühren, dann wechselt der Dämon erneut und auch der neue 'Wirt' bricht vor Schmerzen zusammen und verliert das Bewusstsein.

Natürlich hat dieses Schauspiel Aufmerksamkeit erregt, selbst wenn der Held nicht bis zum Tempel getragen wurde. Ein Priester tritt aus dem dunklen Gebäude und blickt die Helden fragend an, ohne etwas zu sagen. Vermutlich werden sie ihm nun schildern, was vorgefallen ist, und dabei auch auf die gestohlene Urne zu sprechen kommen. Notfalls müssen Sie mit passenden (möglichst einsilbigen) Rückfragen dafür sorgen, dass der Priester die notwendigen Informationen bekommt. Er nickt schließlich und winkt einige Tempeldiener herbei. Der Besessene wird mit Hilfe von Seilen und Stangen auf ein Tuch

gerollt, das nun als Trage dient. Wenn Helden dabei helfen wollen, dann werden sie nicht davon abgehalten.

Unter der Führung des Priesters wird der Bewusstlose in den Tempel getragen – wenn die anderen darauf achten, können sie nach einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe entdecken, dass ihm Blut aus Nase und Mund sickert. Natürlich werden die Helden mit einem Wink gebeten mitzukommen – wenn sie nicht sogar selbst ihren Kameraden tragen. Es geht durch ein Portal und dann eine steile und unbeleuchtete Treppe hinab. Tief unten endet die Treppe in einem kleinen Raum, in dessen Mitte ein steinerner Tisch steht. Fünf Fackeln werden angezündet, in ihrem Schein wird ein großes Mosaik an der Decke sichtbar, das einen Raben mit ausgebreiteten Schwingen darstellt. Es wirkt, als würde sich der Rabe schützend über den Tisch beugen.

Der Bewusstlose wird auf den Tisch gelegt, der Held mit der Urne gebeten, sie daneben zu stellen. Mittlerweile haben sich vier Priester und ein halbes Dutzend Diener hier versammelt, die nun einen Choral zu Ehren des Herren Boron anstimmen. Alle zwölfgöttergläubigen Helden stimmen unwillkürlich mit ein, selbst wenn sie diesen Choral bisher gar nicht kannten. Eine eigenartige Ruhe ergreift die Helden, ein Bewusstsein der Unendlichkeit. Einer der Priester ergreift schließlich die Urne und legt sie auf die Brust des Besessenen, während die anderen weiterhin singen. Ein dunkler Schemen löst sich aus dem Körper und wird in die Urne gerissen. Aus weiter Entfernung ist eine zornige Stimme zu hören, der heiser und verzweifelt "Nein!" schreit. Danach umfängt alle Helden Dunkelheit.

Als sie wieder zu sich kommen, liegen sie immer noch in dem Raum unter dem Tempel, allerdings hat jemand Kissen unter ihre Köpfe geschoben. Auch der ehemals Besessene erwacht, ist aber sehr geschwächt und fühlt sich wie zerschlagen. Auf dem Tisch steht die Urne, die nun wieder verschlossen und versiegelt ist.

Ihre Helden sind Teil eines boronischen Wunders geworden und haben miterlebt, wie der Dämon wieder in die Urne gebannt und die Seele ihres toten Gefährten von diesem befreit wurde.

DER MÜHEP LOHP

Sobald die Boronis merken, dass die Helden erwacht sind, werden sie zum Tempelvorsteher gebeten, der ihnen ruhig seinen Dank dafür ausspricht, dass sie dabei geholfen haben, die Urne wiederzubeschaffen und den geflohenen Dämon wieder einzusperrern. Eine materielle Belohnung ist nicht vorgesehen, doch undankbar will sich der Hüter des Raben auch nicht zeigen, weswegen er ihnen verspricht, ihnen

zur Seite zu stehen, sollten sie irgendwann seine Hilfe benötigen. Was für Hilfe das ist und was er für sie zu tun bereit ist, bleibt Ihre Entscheidung.

Weiterhin bekommen die Helden **350 Abenteuerpunkte** und vier Spezielle Erfahrungen in Talenten, die sie im Abenteuer verwendet haben. Wir empfehlen *Magiekunde*, *Sagen/Legenden*, *Götter/Kulte*, *Überreden* und *Gassenwissen*.

ΑΠΗΛΑΓ

DIE ERHABENEN MIT IHREN TITELN UND ERKENNUNGSZEICHEN (FARBEN)

- Khajid ben Farsid – Fürst und Satrap von Fasar; grüne Mäntel und Spitzhelme mit grünem Pferdeschwanz
- Malik Bey ibn Hachir Bey – Sultan vom Gaddang, Ordner der Geschicke der Rechtgläubigen Mhanadistans; rotes Kopftuch oder roter Fez oder roter Turban um den Helm geschlungen, dazu rote Schärpe (Wappen: auf Rot ein gespaltenen goldener Drachenschädel)
- Manach ter Goom – Bürgermeister der freien Stadt Fasar; rot-weiß-grün lackierte Harnische, dazu Hellebarden (Wappen: auf Silber ein grüner Hügel mit darauf sitzendem roten Fuchs)
- Habled al'Fessir ben Cherek – Mondsilber-Wesir der Mada Basari zu Fasar; türkisblaue Kaftane und weiße Turbane mit einer Schmuckbroche aus Türkis und Silber
- Reshalia ai Djer Khalil – Shanja Rshanja (tul. sinngemäß: 'Gebietlerin der Rahja-Gläubigen'); enge Wildlederhosen, blutroter Schleier, rot gefärbter Lederharnisch und rituelle Henna-Zeichnungen im maskenhaft geschminkten Gesicht, die Geweihten und Tempeldiener tragen rahjahische Tracht.
- Thomeg Atherion – Gebietler der Al-Achamie-Akademie; schwarze Robe oder schwarzer Burnus, bei den Gardisten mit einer weißen Hand mit dem Akademiesiegel darauf
- Feqz- und Phex-Kirche – graue Roben/Burnusse, graue Gesichtsschleier
- Kor-Kirche – schwarz-rot geschachte Tracht der Kirche, schwarze Rüstungen und rote Mäntel (hier ist der Richter der Neun Streiche als oberster Kor-Geweihter Fasars hervorzuheben)
- die 'Gareth' – blau-rot-gelbe Schärpen
- Garbolosch Sohn des Garbosch – 'Alt- und Ehrenmeister vom Stein zu Fasar'; die traditionelle erzwergische Tracht aus schwarzen Schlapphüten und schwarzen, ärmellosen Lodenmänteln
- Tariq ben Rashman – 'Marawedi-Mogul'; weiße Kaftane und Burnusse mit darauf gestickten oder gedruckten goldenen Münzen
- Nareb ibn Salman – rot-gelb gestreifte, ärmellose Burnusse, darunter häufig lederne Schlachterschürzen
- Alrik al'Punini – blau lackierte konische Helme, blaue Panzerhandschuhe beziehungsweise Drachenklauen, dunkelblaue Schärpen
- Omar Dornacker – rote Handschuhe oder rot gefärbte Hände, ein Muster aus rotem Henna im Gesicht
- Kazim ar'Ranij – grün-gelb gestreifte Burnusse, grüne Keffiyahs mit gelben Stickereien
- Kerime al'Chadida – safrangelbe Schärpen und Turbane beziehungsweise Keffiyahs
- Zordan Kesht – schwarze Schärpe und schwarzer Fez

DAS MÄRCHEN DES HAİMAMUD

»Es war vor mittlerweile bestimmt über fünfhundert Jahren. Da gab es einen Mann, dessen Name lautete Bortrobun und er behauptete, ein direkter Nachfahre Bastrabuns zu sein. Und es gab Einiges, was dafür sprach: seine arkane Begabung und seine Redegewandtheit, aber auch sein Aussehen, das an Bastrabun erinnerte, wie er auf vielen Bildern gezeigt wird – und schließlich sein Geschick im Taktieren. So hatte er denn auch die Künste der Magie hier in unserer Stadt gelernt. Und zwar an der großen und alterwürdigen Al-Achami. Dort war er sogar der Beste seiner Jahrgangs und hatte seine Lehrmeister so sehr beeindruckt, dass sie ihm direkt eine Stelle als Magister anboten, damit er den jungen Scholaren beibrächte, wie man gegen Ifritium vorgeht. Denn gerade im Kampf gegen jenseitige Wesen lag seine große Stärke. Doch Bortrobun war hochnäsiger und glaubte, zu Besserem bestimmt zu sein, und so schlug er dieses gütige und weise Angebot aus, um sich ganz seiner Forschung zu widmen.

Um zu forschen, ging er auf Reisen und wollte das versuchen, was vorher nur wenige getan haben: Er wollte in das Reich der Ifritium gelangen. Und hat jemand von euch schon mal von jemandem gehört, der von dort zurückgekehrt ist?

Nein, natürlich nicht. Denn von dort soll niemand zurückgekehrt sein. Selbst Bastrabun war zu weise, um diesen Schritt zu wagen, obwohl er ein sehr mächtiger Magier gewesen ist. Alleine an der Tatsache, dass Bortrobun glaubte, er sei dazu ausersehen, dieses Reich zu beherrschen – und das erzählte er auch jedem, der ihn danach fragte –, kann man ersehen, dass er nicht ganz bei Sinnen war. Und so machte er sich in einer sternenklaren Nacht unter einem roten Mond daran, seine finsternen Zaubere zu sprechen. Dabei soll er nicht nur seine eigene Kraft genutzt haben, sondern auch das eigene Blut und selbst das Blut anderer, die er sich gefügig gemacht hatte.

Und so gelang es ihm, ein Tor in jene Welt aufzustößen, die niemand betreten sollte. Doch wie es ihm viele Prophezeit hatten, kam es anders, als er es erwartet hatte. All sein Wissen und seine Macht nützten ihm nichts, denn anstatt selbst das Portal zu durchschreiten, gelang es einem Wesen aus jener fernen Welt, hierher zu kommen und von ihm Besitz zu ergreifen. Zwar konnte er mit dem letzten Rest seines Verstandes das Tor schließen, aber er hatte einen Ifrit herübergeholt, der so schrecklich ist, dass er in unserer Welt keine Gestalt annehmen kann. Denn wenn er sich selbst sehen würde, müsste er sofort sterben, von seinem eigenen Anblick zu Tode geängstigt.

Dieses Wesen hatte Bortrobun nun in seinem Körper und wurde es nicht mehr los. Er wusste es und dieser Gedanke reichte aus, um ihn halb wahnsinnig zu machen. Das Schlimmste an der ganzen Sache war, dass er nachts nicht mehr wusste, was er tat, weil der Ifrit ihn dann vollständig beherrschte.

Nachdem er in diesem Zustand mehrere Monde durch den Dschunghel und die Wüste geirrt war, grenzte es an ein Wunder, dass er über-

haupt noch lebte. Aber er erinnerte sich an einen alten Freund. Er erinnerte sich an seine Heimat. Er erinnerte sich an Fasar. Hier hatte er seine Ausbildung genossen. Hier würde man ihm vielleicht helfen können. Und wenn nicht, dann würde er hier seinem Leben ein Ende bereiten. So waren seine Gedanken. Und er machte sich auf und brauchte wieder mehrere Monde, bevor er die weißen Türme von Fasar erblickte. Und genau ein Jahr, nachdem er sein Ritual vollzogen hatte, stand er am Rande der Stadt und verspürte zum ersten Mal so etwas wie Hoffnung in sich aufkeimen.

Er machte sich sofort auf den Weg zum Tempel des Herrn Boron. Dort hoffte er seinen Freund aus Kindertagen wiederzufinden, der sich damals im Noviziat dieses Tempels befunden hatte. Als er sich dem Tempel auf einundzwanzig Schritt genähert hatte, verspürte er Schmerzen in seiner Brust. Der Dämon wehrte sich sogar am helllichten Tage dagegen, zum Tempel gebracht zu werden, da er wusste, was Bortrobun plante. Dieser begann sich mit seinem ganzen Willen gegen den Dämon aufzulehnen und dabei weiterzugehen. Nachdem er sieben Schritt geschafft hatte, fühlte er sich, als habe er die große Wüste Khôm durchquert, ohne auch nur einen Schluck Wasser zu sich zu nehmen. Er sank auf die Knie und bewegte sich kriechend vorwärts.

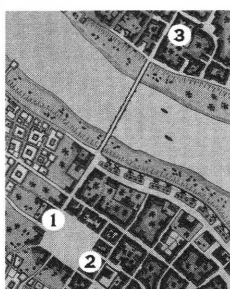
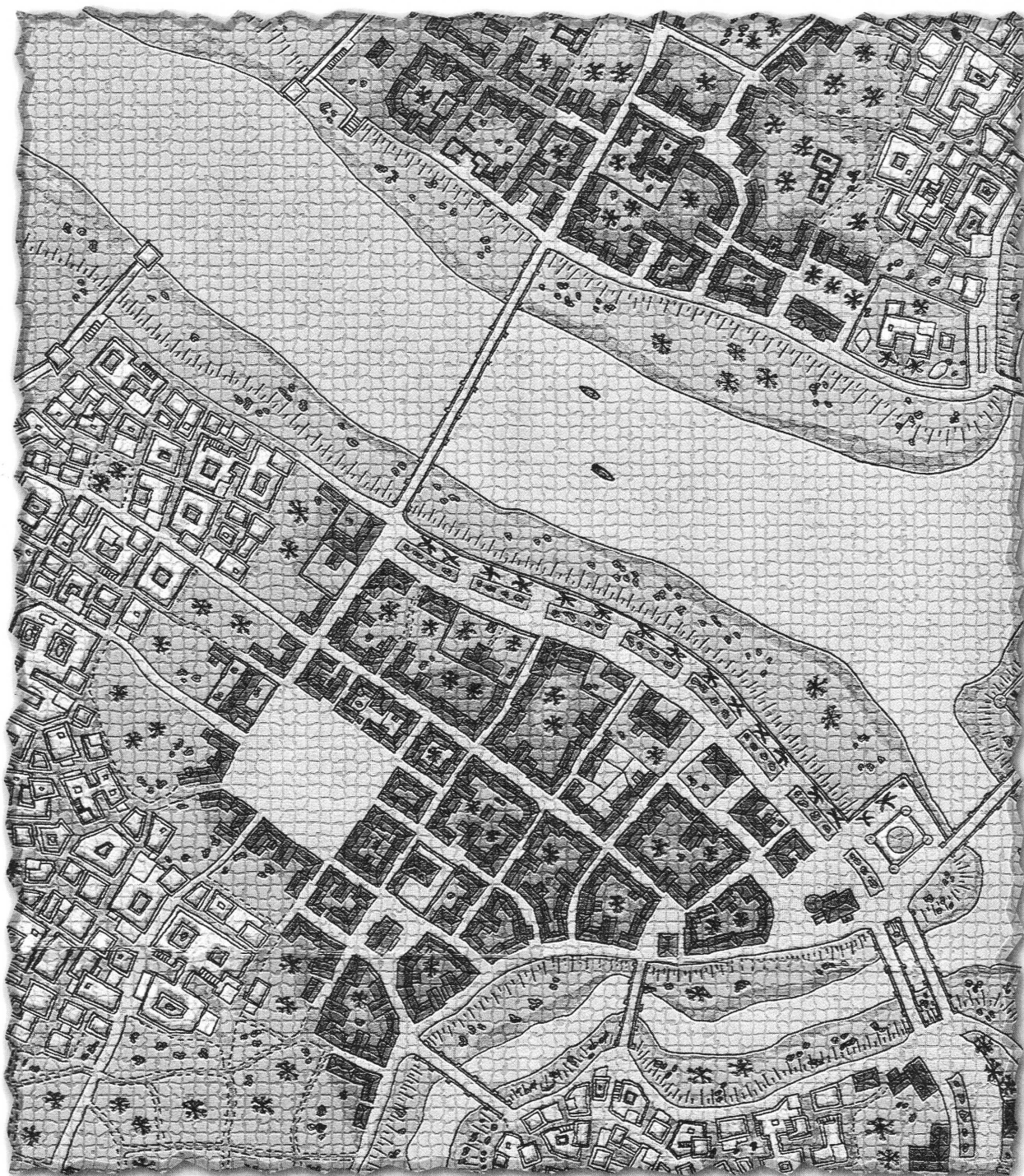
Er bemerkte weder die Sonne, die auf ihn niederbrannte, noch bemerkte er die Kommentare der Leute, die an ihm vorbeiging und ihn einen Sünder nannten. Dass er ein Sünder war, wusste er auch so. Er wollte nur noch die wenigen Schritte bis zum Tempel schaffen. Denn dort würde man ihm helfen können. Und so legte er weitere sieben Schritt zurück, bevor er vollends zusammenbrach.

Er lag nur sieben Schritt vom Eingang des Tempels entfernt. Als er die Schuhe eines Geweihten im Eingang sehen konnte, nahm er seine letzten Kräfte zusammen und kroch weiter. Ihm kam es wie eine Ewigkeit vor und seine Muskeln brannten wie flüssiges Feuer. Aber er schaffte es.

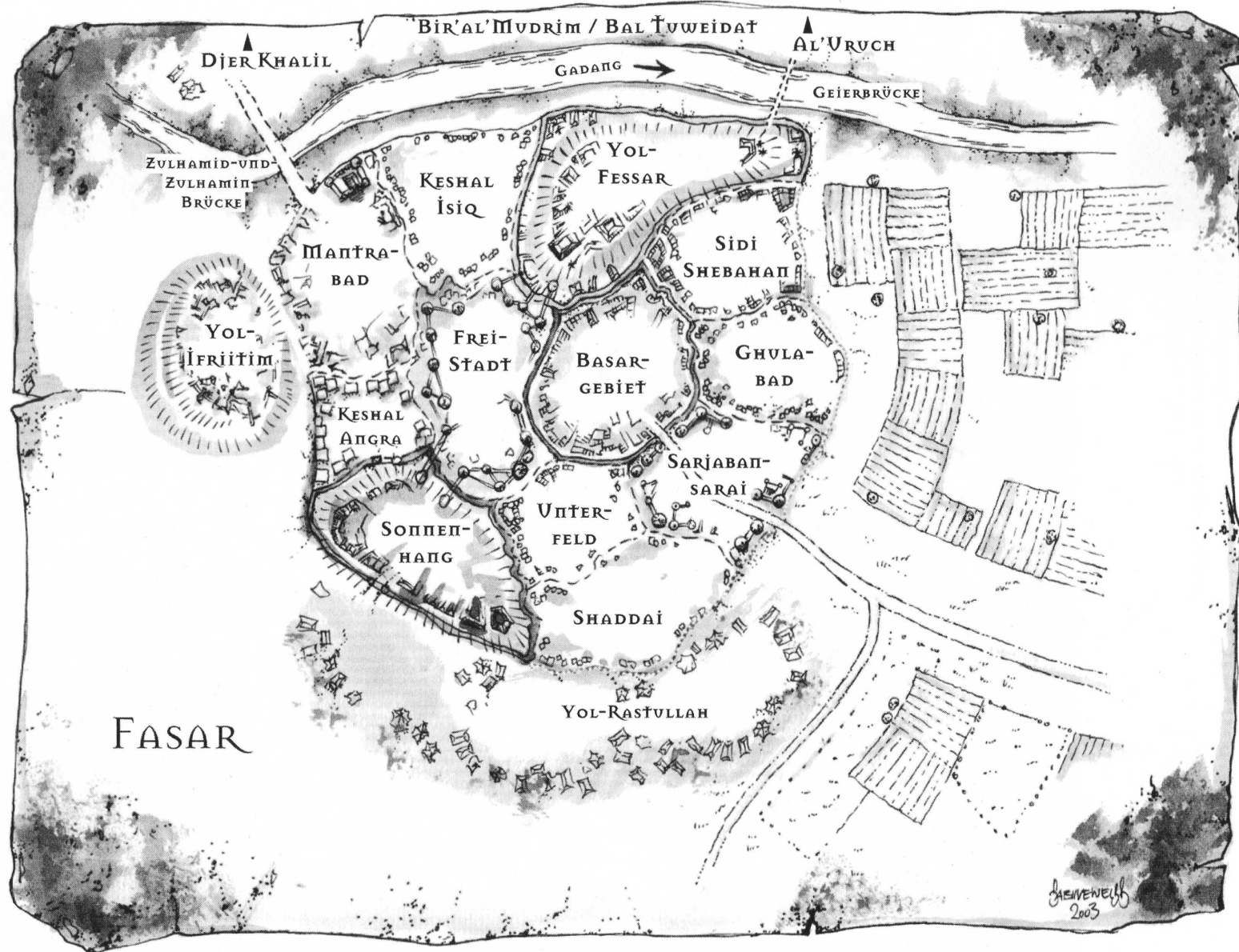
Am Tempel angekommen, wurde er von den Geweihten hineingetragen und auf eine Trage gelegt. Dort fand ihn sein Freund, der sich mittlerweile Boronian von Fasar nannte und zum Tempelvorsteher ernannt worden war. Als dieser seinen alten Freund sah, erschrak er sehr. Denn dieser schien um Jahre gealtert zu sein. Boronian schickte alle anderen Leute hinaus und ließ den Raum versiegeln. Er ordnete an, dass niemand das Siegel brechen dürfte, wenn nicht vorher sieben Tage vergangen seien. Er nahm nichts mit, außer einer schmucklosen Urne und einen Beutel voller Weihrauch. Und dann legte sich Stille über den Raum.

Was in diesen sieben Tagen in den Katakomben unter dem Tempel des Herrn Boron geschah, wissen nur Boronian von Fasar und der Herr Boron selber. Aber als man nach sieben Tagen das Siegel erbrach, trat Boronian von Fasar mit seinem Freund Bortrobun heraus. Sie hielten gemeinsam eine Urne, die nun über und über mit Zeichen der Macht und des Herrn Boron versehen war. In dieser Urne befindet sich der Dämon und wartet auf seine Rache. Doch die Urne steht seitdem im Boron-Tempel. Und wenn ihr mir nicht glaubt, dann könnt ihr sie euch ansehen gehen. Sie steht dort in einer Nische schräg hinter dem Altar.«

КНУПСНОМ



- 1) Ordenshaus der Therbûniten
- 2) Kuriositätenladen des Thuref ibn Tschabad
- 3) Drachenei-Akademie



AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

DIE GESICHTSLOSE UND ANDERE ABENTEUER

VON STEPHAN 'BISHDARIEL' FEGER, PATRICK 'SWAFNIR' FRITZ, ELIAS 'GOLGARJ' MOUSSA UND DANIEL SIMON 'PACLADOR' RICHTER

Die Gesichtslose: Im Shadif häufen sich Überfälle merkwürdiger Echsenwesen auf menschliche Siedlungen. Die Spuren führen in die geheimnisvolle Silem-Horas-Bibliothek zu Selem.

Funkenflug: Eine elfische Adlige verschwindet auf einer wichtigen Mission, und die Anwesenheit eines Praios-Geweihten, der auf der Suche nach dem Ewigen Licht ist, macht es nicht einfacher, ihre mysteriöse Spur zu verfolgen.

Die Kanope von Yilbakis: Die Helden finden einen tödlich verletzten Novadi-Krieger, der ihnen im Sterben das Versprechen abnimmt, eine Kanope nach Rashdul zu bringen.

Nächtlicher Schrecken: In einem kleinen Dorf unweit von Fasar werden in mehreren aufeinanderfolgenden Nächten blutleere Tiere gefunden. Sollte sich ein Vampir hier angesiedelt haben?

Aventurisch sind Alveraniare die Abgesandten der Götter. Irdisch handelt es sich um offizielle DSA-Spielleiter, die auf großen Conventions und Veranstaltungen Spielrunden mit ihren eigenen Abenteuern anbieten. Dieser Band enthält vier solcher Alveraniars-Abenteuer, vielfach probegespielt und bewährt.

Zum Spielen dieser Abenteuersammlung benötigen Sie die Regelbände *Wege des Schwerts*, *Wege der Zauberei* und *Wege der Götter*. Für den Spielleiter ist die Kenntnis der jeweiligen Regionalbände hilfreich, aber nicht Voraussetzung.

€ 11,00 [D] • CHF 20,50



9 783940 424563

ISBN 978-3-940424-56-3



www.ulisses-spiele.de

I3059

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 162

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
MITTEL BIS HOCH /
NIEDRIG BIS HOCH

ERFAHRUNG
(HELDEN)
EINSTEIFER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ,
KAMPF, MAGIE

ORT UND ZEIT
SELEM, WILDERMARK,
BALASH UND FASAR
IN JÜNGERER ZEIT

