Aventurien

Ein DSA-Abenteuer für 3 – 5 erfahrene Helden

Nr. 187
Erfahren

Splitterdämmerung

Schleiertanz

Das Schwarze Auge

13092 PDF

Das Schwarze Auge

SPLITTERDÄMMERUNG

SCHLEIERTANZ

ULISSES SPIELE

AVENTURIEN®

Verlagsleitung
Mario Truant

Redaktion
Eevie Demirtel,
Daniel Simon Richter, Alex Spohr

Lektorat
Alex Spohr, Johannes von Vacano

Umschlaggestaltung
Ralf Berszuck

Graphische Konzeption und Satz
Ralf Berszuck

Coverbild
Anna Steinbauer

Innenillustrationen & Karten
Boros/Szikszai, Nele Klumpe,
Hannah Möllmann, Luisa Preißler,
Diana Rahfoth, Verena Schneider,
Patrick Soeder

Copyright ©2012 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE
sind eingetragene Marken.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, aus auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-86889-590-2

Das Schwarze Auge

Splitterdämmerung

Schleiertanz

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3 – 5 erfahrene Helden

Von Marc Jenneßen und Alex Spohr

Mit Dank an
Tilman Hakenberg, Chris Gosse, Jörg Raddatz, Heike Kamaris, Michael Masberg, Katja Reinwald, Uli Lindner, Frank Bartels, Bernard Craw, Christian Lonsing, Julian Klippert, Marie Mönkemeyer, Lutz Berthold, Katja Wollenberg, Friederike Neu, Colin Franke, Robert Nordermeer, Nik Grün, die Blutzwillinge Andreas und Stefan Jaspers, Sandra Fanta, Bastian Hoff, Lars Heitmann, Carlos Zapf, Oliver Overheu, Daniel Bruxmeier, Torben Breitkreutz, Johannes von Vacano, Philipp Karl, Nikos Petridis, Rui Alexandre Costa-Fraga, Lydia Spohr, Cindy Ludwig, Martin Franz, Daniel Kepsne, Sascha Wüst, Tahir Shaikh, Marc Andre Grossa, Eevie Demirtel, Hannah Möllmann, Verena Schneider, Nele Klumpe, Diana Rahfoth, Luisa Preißler, Anna Steinbauer und die Besucher unserer Workshops

Ulisses Spiele

Inhalt

Vorwort **5**

Präludium für den Suchenden **6**
Die Vorgeschichte 6
Blättern auf Fatas Seiten 9

Von Wahnsinn und der Verführung **12**
Donations Rätselkette 12
Verführung der Helden 15

Der Tanz beginnt **19**
Kapitel I: Der Weg ins Abenteuer 19
Kapitel II: Der Weg des Schicksals 23
Kapitel III: Ein Haus für wahre Helden 28
Kapitel IV: Weitere Abenteuer in Zorgan 29
Kapitel V: Der trockene Brunnen 31

Im wilden Yalaiad **34**
Kapitel I: Der Rhythmus steigert sich 35
Kapitel II: Zu den Küsten des Yalaiads 36
Kapitel III: Ay Yalaiad 38
Beyrouna Malqis 41
Eine kalte Spur wiedererwärmen 48
Kapitel IV: Zwei Aufgaben sollt ihr erfüllen 49
Kapitel V: Am Wendepunkt 56
Die letzte Spur 59
Dramatis Personae 62

Die Geister von Barbrück **64**

Kurier der Sultana **71**

Im Schatten der Weißen Stadt **80**
Kapitel I: Spuren des Magiergrafen 84
Kapitel II: Der Palast der Pfauen 93
Kapitel III: Das Orbitarium der Niobara 98

Der Trunk der Einen und Einzigen **104**

Die Ruinen von Yerkesh **110**
Kapitel I: Die Ruhe vor dem Sturm 110
Kapitel II: Entlang des Barun-Ulah 112
Kapitel III: Yerkesh 114
Kapitel IV: Am Ziel einer langen Reise 117
Das Finale 119
Kapitel V: Der Tanz endet 125

Der blutige Reigen der Roten Schwester **126**
Epilog – Was aus den Schleiertänzern wird 131

Die Zukunft Araniens **135**
Tanz der Sieben Schleier –
ein Kampagnenvorschlag 136

Anhang I – Ein Haus für Helden **137**

Anhang II – Artefakte **144**

Anhang III: Die Schleiertänzer **147**
Die Meisterpersonen im Überblick 162

Anhang IV – Das Flair Araniens **167**

Anhang V – Handouts **169**

Anhang VI – Karten **170**

Vorwort

Liebe Meisterinnen und Meister, in Ihren Händen halten Sie **Schleiertanz**, ein Abenteuer, welches Sie nach Aranien und Ihre Helden auf die Spur einer gefährlichen Verschwörung und hinter das Geheimnis eines wahnsinnigen Schwarzmagiers führen wird – des Magiergrafen von Edas.

Vor mehreren Jahren erschien die Regionalspielhilfe **Land der Ersten Sonne**, in der zum ersten Mal die Verschwörung *Hinter dem Schleier* vorgestellt wurde. Die Heptarchie Oron ging damals scheinbar unter. An die Stelle von offener Dämonenanbetung trat ein Schleier aus Lüge und Verführung. Dimiona von Zorgan überlebte und setze ihre Pläne in Gestalt der Mhaharani Eleonora fort. Bis zum heutigen Tag konnte sie ihre Feinde täuschen und ihr Netzwerk weiter spinnen, um sich dereinst die Herrschaft über die Länder der Tulamiden zu sichern.

Doch wir wollen Ihnen nun die Möglichkeit geben, den ersten Schritt zu Dimionas Sturz einzuleiten. Die Helden werden in der Lage sein, die wichtigsten Helfer der Mhoguli zu besiegen, auszuschalten und können in Erfahrung bringen, dass Dimiona den Untergang Orons überlebt hat.

Das Abenteuer gehört zudem zum Zyklus der **Splitterdämmerung**, der sich mit der Beseitigung der Splitter aus Borbarads Dämonenkrone und mit den Hinterlassenschaften der Heptarchen beschäftigen wird.

Wir hoffen, dass Ihnen unsere Ideen und Verschwörungstheorien gefallen und wir Ihnen ein spannendes und vielseitiges Abenteuer zur Verfügung stellen können.

Gleichzeitig wünschen wir Ihnen viel Spaß bei der Suche nach alten Artefakten, undurchsichtigen Intrigen und dem Wahnsinn des Magiergrafen.

Oder kurz gesagt – wir wünschen viel Freude beim **Schleiertanz**.

Frankfurt und Mönchengladbach, an einem warmen Samstag im Frühjahr 2012, Marc Jenneßen und Alex Spohr

Abkürzungsverzeichnis

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

WdH	Regelwerk **Wege der Helden**
WdS	Regelwerk **Wege des Schwerts**
WdZ	Regelwerk **Wege der Zauberei**
WdG	Regelwerk **Wege der Götter**
WdA	Regelwerk **Wege der Alchimie**
LCD	Regelwerk **Liber Cantiones Deluxe**
Geographia	Regionalspielhilfe **Geographia Aventurica**
Erste Sonne	Regionalspielhilfe **Land der Ersten Sonne**
Horas	Regionalspielhilfe **Reich des Horas**
Raschtul	Regionalspielhilfe **Raschtuls Atem**
Schattenlande	Regionalspielhilfe **Schattenlande**
Efferd	Spielhilfe **Efferds Wogen**
Gemeinschaften	Spielhilfe **Verschworene Gemeinschaften**
HaM	Spielhilfe **Hallen arkaner Macht**
HmW	Spielhilfe **Horte magischen Wissens**
IBdD	Spielhilfe **Im Bann des Diamanten**
Katakomben	Spielhilfe **Katakomben und Kavernen**
Patrizier	Spielhilfe **Patrizier und Diebesbanden**
Ritterburgen	Spielhilfe **Ritterburgen und Spelunken**
AB XXX	Aventurischer Bote (Ausgabe)
ZooBotanica	Spielhilfe Zoo-Botanica Aventurica

Präludium für den Suchenden

»Ich kannte viele Frauen, die glaubten stärker zu sein als die Kräfte des Chaos. Die meisten von ihnen sind jetzt tot oder dem Wahnsinn anheimgefallen. Ich widerstand den Versuchungen der Niederhöllen. Und weißt du auch warum? Ich bin meine eigene Herrin!«
—aus einem Gespräch der Sultana Iphemia von Elburum mit der Belkelel-Priesterin Tanamin

»Auf jede Antwort zwei neue Fragen. Da kann man doch nur wahnsinnig werden!«
—aus dem Diarium der Khelbara ay Baburia

»Bruderschwester, sage mir: Wenn Hesinde die Göttin der Magie ist, warum kann sie dann nicht unterbinden, dass mit Zauberei schändliche Taten vollbracht werden? Immerhin muss man beinahe unabdingbar Magie einsetzen, um die Ungeschaffenen auf den Weltendiskus zu rufen. Doch damit gefährdet man Rurs Geschenk an seinen Bruder Gror. Der Mensch ist fehlbar und muss deshalb für seine Anmaßung bestraft werden.
Doch wenn wir dies tun, werden wir die Richtigen bestrafen? Wer sagt uns, wen wir bestrafen sollen? Man könnte annehmen, dass Schwester Hesinde uns diese Weisheit schenkt, doch wir besitzen die Freiheit zu entscheiden.
Magie ist nichts Gutes, Bruderschwester! Und wenn es nichts Gutes ist, ist es dann nicht unsere Pflicht, sie vom Weltendiskus zu tilgen? Alle Magie zu beseitigen? In letzter Konsequenz muss dies auch für uns gelten, Bruder. Wir sind auch ein Teil des Übels.«
—Auszug eines philosophischen Gespräches des Buchhändlers Neranziber mit seinem Zwillingsbruder Mulziber

»Bhal'Khalil und Rahja, ihr ungleichen Schwestern, wieso wurde ausgerechnet mir all dies offenbar, wo ich doch der Unwürdigste eurer Diener bin? Wie kann ich einer von euch dienen, wo ich doch die Andere bekämpfen soll? Oder seid ihr beide nur eine Göttin, zwei Seiten der gleichen Medaille? Helft mir doch zu verstehen!«
—der Rahja-Geweihte Assaban von Zorgan in einem Selbstgespräch in seinem Schlafgemach

»Bald ist es soweit! Das Bild der großen Krabbe steht in Konjunktion mit dem Lamm, genau so wie es vorhergesagt wurde. Das Zeichen der Wahren Erbin. Doch was ist die Aufgabe der Auserwählten? Kommt sie, um uns vor dem Schrecken zu bewahren … oder entfesselt sie ihn erst? Wir müssen die Prüfungen vorbereiten! «
—Aufzeichnungen der Byrmasha, Tochter Niobaras, Ende 1034 BF

Splitterdämmerung

Dieses Abenteuer gehört zu dem Zyklus der **Splitterdämmerung**. Das Thema des Zyklus ist die Bekämpfung der sieben Splitter der Dämonenkrone und der Heptarchen. Alle Abenteuer der Splitterdämmerung können unabhängig voneinander gespielt werden, aber sie besitzen einen thematischen Zusammenhang und können zusammen eine umfassende Kampagne bilden, an deren Ende die Helden Aventurien in ein neues Zeitalter geführt haben.
Der Zyklus wird sich über einen längeren Zeitraum erstrecken und sowohl mit Abenteuern wie auch anderen Quellen (z.B. dem **Aventurischen Boten**) unterstützt werden. In **Schleiertanz** wird zwar noch nicht das Schicksal des Belkelel-Splitters besiegelt, aber die ersten Schritte dazu werden eingeleitet. Den Helden kann es hier aber gelingen, Dimiona zu schwächen und ihren Untergang vorzubereiten.

Alle Teile des **Zyklus' der Splitterdämmerung** sind mit einem Splitter-Symbol markiert, sodass Sie sie einfacher zuordnen können.

Die Vorgeschichte

Die Wurzeln dieser Geschichte, die in diesem Abenteuer zusammenlaufen, liegen über tausend Jahre in der Vergangenheit.
Um das Jahr **200 v.BF** errichtete ein von Visionen getriebener Priester, dessen Name *Yabmal asath Bhalkalim* lautete, der Lustgöttin *Bhal'Khalil* einen geheimen Tempel in der Metropole Yerkesh (siehe **IBdD 85**). Er wollte die Priesterschaft Yerkeshs verführen und verderben und seiner Göttin die Stadt untertan machen. Dazu erhielt er nach zahlreichen Prüfungen seiner Herrin ein machtvolles Artefakt: den *Zemal-el-Sulef*, den Lustgürtel Belkelels – einen Teil des berüchtigten Frevlergewandes (siehe **SRD 41**).

Yabmal hatte den Avesha-Tempel Yerkeshs zu einer *Pforte des Grauens* gemacht, einem Tor in die Niederhöllen, und huldigte mit der Macht des Gürtels seiner finsteren Göttin. Was genau in den letzten Tagen von Yerkesh geschah, das wissen allein die Götter. Jedoch straften sie die Stadt und ließen sie in den Fluten des Barun-Ulah versinken. Und sie verbargen die Ruinen der Stadt vor den Augen der Menschen, indem sie Yerkesh verschleierten. Nur an wenigen Tagen, zu bestimmten Sternenkonstellationen, ist die Macht Belkelels groß genug, um den Schleier zu lüften.

Es war einmal ...

Tatsächlich verliert sich hier die Spur des *Zemal-el-Sulef* für Jahrhunderte. Erst vor etwa 500 Jahren begann sich wieder jemand mit dem belkelelgefälligen Teil des Frevlergewandes zu beschäftigen. Der junge Sohn der Gräfin von Elburum, *Donation Alrik von Terilia*, ein Magier und Lebemann Araniens, entdeckte in der elterlichen Bibliothek Schriften über Belkelel und ihre Verehrung und begann aus Neugier Nachforschungen anzustellen. Doch erst als er im aventurischen Süden Mitglied eines Kultes der Belkelel wurde, wurde ihm Erleuchtung zuteil: Yabmals Lustgürtel war der *Zemal-el-Sulef.*

Das Frevlergewand

Legenden vergangener Zeiten berichten vom unheilvollen Frevlergewand (**WdA 114**), welches am letzten Tag der Schöpfung vom größten Erzfrevler getragen werden wird. Manche Gewandteile wurden in vergangenen Zeiten von Personen wie *Fran-Horas* oder dem Dämonenmeister *Borbarad* getragen. Andere sind in jüngerer Zeit aufgetaucht: Der *Eisenkragen des Blakharaz* wird sicher in der Hauptfestung des Bannstrahlordens Auraleth verwahrt und *Amazeroths Spiegelmaske* (**Horas 204**) wurde dem Drachen Shafir zur Aufbewahrung überlassen. Der *Fließende Mantel der Charyptoroth* wird vom Heptarchen *Darion Paligan* (**Efferd 170**) getragen, während das *Untragbare Halsband der Thargunitoth* nach dem Tode *Rhazzazors* verschollen ist.

Dem *Zemal-el-Sulef* sagen manche Quellen nach, dass er die Gelüste der Menschen zu erwecken vermag, rauschhafte Träume schicken und sie dadurch zu willigen Dienern des Trägers machen könnte. Das Artefakt muss allerdings – ganz der Philosophie Belkelels entsprechend – unterworfen werden, was nur einem willensstarken Geist gelingen kann. Misslingt es, so unterwirft der Gürtel stattdessen den Träger. Denn es heißt auch, dass die einzelnen Teile des Frevlergewandes in Wahrheit selbst mächtige Dämonen sind und einen eigenen Willen aufweisen.

Mehr zum *Zemal-el-Sulef* siehe Seite 145.

... in den Magierkriegen

»Der Meister vertraut mir Wissen um ein wichtiges Artefakt an, über das sonst niemand etwas weiß. Es heißt, dass der Träger dieses Gürtels jeden zu seinem unterwürfigen Diener machen kann. Und er hält mich für würdig, den Gürtel zu tragen. Von einem Anderen wären diese Worte für mich bedeutungslos, doch von ihm erwecken sie meinen Stolz. Wer außer mir sollte aber auch in Frage kommen, den Gürtel zu besitzen? Bin nicht ich derjenige, der am würdigsten von allen ist und dessen Seele am meisten die Lust der Herrin schätzt. Mehr noch als Borbarad selbst?«
—aus dem privaten Tagebuch Donations, etwa 588 BF

Mit den umfangreichen Informationen über das Frevlergewand war es Donation auch vergönnt, das machtvolle Artefakt in Yerkesh aufzuspüren. Allerdings war er zu schwach, sich den Gürtel zu unterwerfen und ihn zu kontrollieren. Vielmehr wurde er in seiner Selbstüberschätzung selbst von der Macht des Gürtels niedergerungen und war wochenlang in Lustträumen gefangen.

Donation – auf der Schwelle des Irrsinns –, glaubte, dass es der Wille Belkelels sei, ein Rätsel zu ersinnen, das dem einzig Würdigen den Zugang zu dem Gürtel ermöglichte. Und so begann Donation etliche Bücher zu schreiben und eine wirre Rätselkette zu entwerfen, die notfalls auch Jahrhunderte überdauern sollte.

Wissend, dass Bücher zerstört werden können, schuf er noch eine Reihe weiterer Hinweise, die man nicht würde verrücken oder zerstören können. Kein Hinweis alleine würde zum Ziel führen und alle waren mit bestimmten Aufgaben verbunden. Aufgaben, die in Wahrheit Prüfungen und Versu-

chungen waren, die den Suchenden in Belkelels Umarmung treiben sollten (siehe **Donations Rätselkette** auf Seite 12 und **Verführung der Helden** auf Seite 15).
Den Gürtel jedoch legte er nach Borbarads Untergang wieder an den Ort seiner Bestimmung. Zu sehr fürchtete er sich vor der Macht, die er nicht kontrollieren konnte. Der Gürtel ließ dies zu, schien Donation doch nicht der würdige Träger zu sein, den er erhofft hatte.

Donation Alrik von Terilia, der Magiergraf von Edas und ...

... Magierphilosoph, Autor unzähliger Bücher, Wahnsinniger und Anhänger Borbarads: Dies sind die wichtigsten Fakten, die ein Aranier über den **556 BF** geborenen *Alrik Donation von Terilia*, den Magiergrafen von Edas, kennt. Dass er das Werkzeug höherer Mächte war, die sein Leben lenkten, ist hingegen vollkommen unbekannt.
Nach seiner Rückkehr aus dem Süden, wo er in Kämpfen gegen die Waldmenschen Altoums den Titel eines Markgrafen von Edas errungen hatte, ließ er sich um **582 BF** wieder in Aranien nieder. Hier stieg der junge Magier rasch zur Spektabilität der Elburumer Akademie auf und wurde Mittelpunkt des gesellschaftlichen Lebens in der Stadt. Er unternahm mehrere wissenschaftliche Expeditionen und schrieb zahlreiche Bücher, deren bekanntestes *Die Zwei Brüder* waren. Dieses zweibändige Werk, bestehend aus den Bänden *Die Nachteile der Demut* und *Die Vorteile des Stolzes*, handelt von zwei magiebegabten Brüdern, die vollkommen gegensätzlich sind (siehe **Erste Sonne 24**). Heutzutage wird das Werk gerne als Allegorie auf die Nandussöhne Borbarad und Rohal angesehen.
Erst seit neuester Zeit ist bekannt geworden,dass Donation noch eine ganze Reihe weiterer Bücher geschrieben hat.
Es schien, als hätten Rahja und Hesinde den Magus zeitweilig verlassen, sind seine Texte doch voller blasphemischer Doppeldeutigkeiten und schamlosester Anpreisungen.
Die einzige Person, die er liebte, war *Niobara von Anchopal*, die berühmte Sternenkundlerin und Vertraute Rohals des Weisen, doch hatte ihre Liebe keine Zukunft, so dass er sich im späteren Verlauf seines Lebens von ihr abwandte und zu ihrem Widersacher wurde.
Sein weiteres Schicksal nach den Magierkriegen ist nicht bekannt und niemand kennt den Ort, an dem er starb, noch die Umstände. Gerüchte besagen sogar, dass der Graf das Geheimnis der Unsterblichkeit gefunden habe und noch heute leben soll.

... in den letzten Jahren

Mit der Rückkehr des Dämonenmeisters Borbarad kam auch *Dimiona von Zorgan*, zweitgeborenes Kind von *Sybia al'Nabab*, der Herrscherin Araniens, zu neuer Macht. Einst war sie gestürzt worden, da sie die Herrschaft über Aranien angestrebt hatte, und mit Unterstützung des Dämonenmeisters unternahm sie einen weiteren Versuch, bei dem sie abermals scheiterte. Doch ein Teil Araniens spaltete sich unter Dimiona ab und wurde zur finsteren Heptarchie Oron. Hier herrschten durch Unterdrückung und Kontrolle die Prinzipien Belkelels.
Im Jahre **1029 BF** strömten die Horden der Mhoguli durch Aranien und machten sich daran, das ganze Land zu unterwerfen. Doch Dimiona scheiterte. Der Heptarch Haffax verriet Dimiona, die ihn vorher mit ihren Verführungskünsten zu einem Bündnis überredet hatte, und Oron wurde besiegt. Allerdings überlebte Dimiona das Ende Orons und verbarg sich im Körper der Mhaharani Eleonora, ihrer Schwägerin. Von nun an spann sie ihr Netz von Zorgan aus, doch musste sie vorsichtig agieren und überließ einen Großteil der Verschwörung ihrer Geliebten *Iphemia*, die sie als Sultana von Elburum einsetzte.

... und vor kurz vor dem Abenteuerbeginn

Nachdem **Ende 1033 BF** ein in der Schlacht von Zorgan schwer beschädigtes Haus abgerissen wurde, fand man in dessen Kellergewölben eine Sammlung wertvoller Bücher. Diese Schriftstücke lösten Unruhe unter den Gelehrten aus: Zwischen den wichtigen Tempeln, Klöstern und Schriftkundigen Araniens entbrannte ein Streit um den Besitz der Schriften. Manche wollten das darin enthaltene Wissen erforschen, andere wollten es unter Verschluss halten. Denn die Sammlung war ein trügerisches Geschenk an die Menschheit: Es war Donations Vermächtnis. Die Bibliothek gehörte ihm und enthielt einen Hinweis auf die Rätselkette, die er einst ausgelegt hatte (**AB 146**)
Eines dieser Bücher löste auch in anderen Kreisen Begehrlichkeiten aus: die Qabalya der *Nachtwinde*, eine Gruppe von Menschen, die Magie abgrundtief hasst, sie aber dennoch nutzt, um ihre Ziele zu erreichen (**Erste Sonne 177**).
Zwei der Nachtwinde, die maraskanischen Buchhändler und Drucker *Mulziber* und *Neranziber,* waren mit der Sichtung der Sammlung beauftragt. Dabei fielen ihnen seltsame Kodierungen bei einem der Bücher auf, einem von Donation kommentierten *Rahjasutra* (siehe **Geographia 218**). Über ihre Verbindungen nach Maraskan ließen sie das Gerücht streuen, dass eines der Bücher, das nun im Hesinde-Tempel von Zorgan aufbewahrt wurde, wichtige Komponenten von Bastrabuns Bann enthalten würde. Umgehend ließ der Fürstkomtur *Helme Haffax* (**Schattenlande 100**) den Band von einem Agenten entwenden. Dieser wurde durch eine List der Zwillinge nach Llanka gelockt, wo es ihnen gelang, dem maraskanischen Agenten das Buch zu stehlen und Kopien der wichtigsten Abschnitte anzufertigen (siehe **Schriftenhatz, AB 146**). Somit war es ihnen möglich, die Suche nach Donations Vermächtnis aufzunehmen, um dieses aus der Welt zu tilgen. Sie wissen zwar nicht genau, was das

Geheimnis ist, vermuten aber machtvolle Artefakte oder magisches Wissen dahinter. Grund genug, um sich auf die Suche zu begeben.
Ungeachtet der Nachtwinde ist auch noch eine andere Qabalya-Sekte hinter dem Geheimnis her: die *Töchter Niobaras* (**Gemeinschaften 118**). Eines ihrer höchsten Mitglieder, *Byrmasha saba Maljula*, sah in den Aufzeichnungen der Niobara und dem Sternenhimmel, dass die Zeit gekommen war, da sich die Wahre Erbin der Prophetin offenbaren und eine neue Zeit der Magie einleiten würde. Diese Wahre Erbin konnte ihrer Meinung nach nur die Elburumer Magierin *Khelbara* sein. Dieser spielte sie einen Hinweis zu, um sie zu prüfen, und Khelbara fand dadurch einen der größten Schätze, die die Sternenschwestern aufbewahrten – die verborgene Bibliothek der untergegangenen Zauberschule von Baburin. Angestachelt von den Hinweisen, die Khelbara dort fand, verfolgte sie weitere Spuren, die sie ebenfalls auf die Rätselkette Donations stoßen ließen.
Die Oronier unter *Dimiona*, *Iphemia* und dem Geweihten *Assaban von Zorgan* ahnen derweil noch nichts von den Vorkommnissen, werden aber bald bemerken, dass etwas in den Schatten Araniens vor sich geht, was auch für sie von allergrößter Bedeutung sein könnte: die Suche nach dem Lustgürtel Belkelels.

Blättern auf Fatas Seiten

»Es heißt immer, dass die Zukunft eines jeden Menschen im Schwarz-Weißen Buch der Zeit festgeschrieben ist. Ich aber sage: Jede unserer Entscheidungen verändert die Zeilen in diesem Buch. Wenn wir tatsächlich eine Wahl haben, dann kann die Zukunft nicht festgeschrieben sein! Ist sie es aber doch, so sind wir alle nur Mirhamionetten eines grimmigen Meisters.«
—Rashman Ali, 298 v.BF, aus einem Papyrus aus Donations Sammlung.

Getreu dieser philosophischen Betrachtung soll **Schleiertanz** Ihnen möglichst viele Optionen zur Gestaltung der Handlung geben, sodass Sie das Abenteuer an die Bedürfnisse Ihrer Gruppe anpassen können. Dies macht **Schleiertanz** zu einem komplexen Abenteuer, da in den Teilabenteuern nicht immer ein geradliniger roter Faden vorgegeben ist und die Abfolge bestimmter Aufgaben und Szenen in Ihren Händen liegt.
Machen Sie sich jedoch keine Sorgen, wir werden Ihnen dennoch genug Hilfen zur Verfügung stellen.
Damit besitzen Sie aber auch die Freiheit darauf einzugehen, wenn Ihre Helden etwas anders machen als im Plot vorgegeben. Die Abenteuer **Im wilden Yalaiad** und **Im Schatten der Weißen Stadt** können sogar in ihrer Reihenfolge getauscht werden je nachdem, welcher Spur die Helden zuerst nachgehen wollen.
Die Hauptgeschichte wird von einem Zusammenspiel verschiedener Faktoren bestimmt: den Aktionen der Helden, jenen ihrer Gegen- und Mitspieler, den Informationen, die die unterschiedlichen Parteien zu unterschiedlichen Zeitpunkten besitzen, und wer mit wem zusammenarbeitet, um an weitere Informationen zu kommen.
Es kann durchaus geschehen, dass die Spieler von der wahrscheinlichsten Handlung abweichen, aber Sie erhalten immer Werkzeuge in Ihre Hände gelegt, sie wieder zum roten Faden zurückzuführen. Auch wenn die Spieler/Helden Fehler machen: Das Abenteuer geht weiter. Wenn sie an bestimmten Stellen scheitern, verläuft die Handlung weiter, ohne dass das Abenteuer damit bereits als gescheitert gilt. Auch die Gegenseite der Helden wird Fehler machen und diese können die Helden wiederum nutzen.

Dieser Band gliedert sich in einen umfangreichen Einstieg, drei Teilabenteuer, mehrere Szenarien und einen Epilog, in welchem Sie einen Ausblick auf die nahe Zukunft bis zu Beginn des Nachfolgebandes **Schleierfall** finden.

Übersicht über das Abenteuer

Im Einstiegsszenario **Der Tanz beginnt** werden die Helden zum ersten Mal auf die Spuren der Rätselkette aufmerksam. Sie erhalten nach der Rettung des Zorganer Rahja-Tempels vor einigen verwirrten Ilaristen eine Residenz in der Stadt als Geschenk: das ehemalige Lusthaus des Magiergrafen …
Dort finden sie auch seine Hinterlassenschaften und werden zum ersten Mal mit den Nachtwinden konfrontiert.
Eine der prägnantesten Spuren führt die Helden später in einen gleichermaßen schönen, wie zerrütteten Landstrich. **Im wilden Yalaiad** müssen sich die Helden in einer Gegend zu Recht finden, in der Aranien und andere benachbarte Mächte ihre Ansprüche geltend machen, aber auch die örtlichen Herrscher ihre Macht bewahren wollen. Die Helden können hier mehr über belkelelgefällige Gelüste herausfinden, sammeln weitere Hinweise und finden ein Indiz für die große Verschwörung *Hinter dem Schleier*. Ihre Gegner sind in diesem Teil die Hexe *Shazandra* und der fettsüchtige und gierige Beyroun von Malqis, *Abdulon der Große*. Beide sind zwar nur niedere Mitglieder der Schleierverschwörung, dennoch können die Helden über sie zum ersten Mal erahnen, dass es eine weitreichende Verschwörung geben könnte.
Im Schatten der Weißen Stadt führt die Helden nach Elburum. Dort werden sie in die Streitigkeiten der Qabalyim-Sekten der Nachtwinde und der Töchter Niobaras verwickelt, deren Mitglieder ebenfalls nach Donations Hinterlassenschaften suchen bzw. verhindern wollen, dass sie in die falschen Hände geraten.
Zwischen dem Dreck Elburials und den marmornen Palästen Shorioths begegnen die Helden auch *Khelbara*, die sich ebenso wie die Helden auf die Fährte Donations geheftet hat – wenn auch aus anderen Gründen als die Abenteurer. Und auch die Sultana *Iphemia* und der Rahja-Geweihte *Assaban*

spielen undurchsichtige Rollen, sodass die Helden herausfinden müssen, wem sie trauen und glauben können.
Sie finden im Pfauenpalast eine geheime Kammer des Magiergrafen, wo er Hilfen und Hinweise verborgen hat. Mit ihnen kann es den Helden gelingen, das untergegangene Yerkesh zu finden. Darüberhinaus können sie auch noch einen der Schleier der Rahja erringen, einen Schutz gegen die unheiligen Mächte des Lustgürtels.

- Schließlich, wenn die Helden anscheinend alle Rätsel gelöst haben, ihre Feinde kennen und diesen einen Schritt voraus sind, zeigt sich in den **Ruinen von Yerkesh**, dass nicht jeder Feind ein solcher sein muss. Und manch einer ihrer Gegner hat noch einen Trumpf in der Hinterhand.

Es gilt eine Möglichkeit zu finden, das untergegangene Yerkesh wieder aus den Fluten des Barun-Ulah auftauchen zu lassen und den Gürtel der Belkelel zu erbeuten.
Doch sind die Helden bereit, einen Schritt zu tun, der sie womöglich in die Verdammnis schleudert, nur um die Pläne ihrer Feinde zu durchkreuzen, oder haben sie die Warnungen verstanden? In den Ruinen des untergegangenen Yerkeshs kommt es zwischen den Parteien zu einem Wettlauf um Donations Hinterlassenschaft. Dabei müssen sie sich einigen Wächtern und ihren eigenen Schwächen stellen. Doch dann drohen die Elemente an ihren angestammten Platz zurück zu drängen – und Yerkesh endgültig versinken zu lassen. Am Ende steht die Frage, ob die Helden den Versuchungen widerstehen können – und was mit dem Lustgürtel Belkelels geschehen soll.

Verschwörungswissen der Helden

Das Abenteuer geht grundlegend davon aus, dass die Helden noch nichts von der großen Verschwörung hinter dem Schleier wissen. Es stellt kein Problem dar, falls die Helden im Laufe der letzten Jahre auf altoronische Zirkel gestoßen sind und diese bekämpfen konnten.
Dass hinter Eleonora aber Dimiona steckt, sollte nur den wenigsten Gruppen bekannt sein. Im Laufe des Abenteuers wird aber zumindest Sybia den Helden glauben schenken, jedoch nicht voreilig handeln und Dimiona über Monate hinweg beobachten. Sie schwört auch die Helden darauf ein, sich zurückzuhalten, denn wenn dieses Wissen an die Öffentlichkeit dringt, könnte ihrer Familie und ganz Aranien großer Schaden entstehen. Sie will das Problem lieber heimlich, auf phexgefällige Art und Weise lösen.

Ein modulares Abenteuer

Die Abenteuer in diesem Band sind zwar mit einem roten Faden versehen, versuchen aber den Spielern so viel Entscheidungsfreiheit wie möglich zu lassen. Aus diesem Grund gibt es nur einen ungefähren Rahmen, der es Ihnen ermöglicht, die Handlung nach Ihrem persönlichen Wunsch zu leiten. Auch gibt es meist mehrere Optionen zur Informationsbeschaffung oder es werden verschiedene Reisewege kurz vorgestellt, die Sie dann mit Hilfe der örtlichen Regionalbeschreibung **Land der Ersten Sonne** mit Leben füllen können.
Aber keine Sorge! Die Helden sollen die Handlung des Abenteuers tragen und dazu ist es auch wichtig, dass ihre Aktionen Auswirkungen haben.

Vorläuferpublikationen

Zum Spielen des Abenteuers sind keine weiteren Werke bis auf die Regeln notwendig, aber Sie finden hier einige Publikationen, die im Vorfeld der Ereignisse von **Schleiertanz** spielen und die Sie nutzen können, um die Helden auf das Abenteuer vorzubereiten.

- Im Szenario **Schriftenhatz** aus dem **AB 146**, das den Prolog zu **Schleiertanz** darstellt, werden Neranziber und Mulziber sowie das Rahjasutra thematisiert.
- Weitere Abenteuervorschläge befinden sich in der Spielhilfe **Licht und Schatten von sechs Jahren** im **AB 145**, weitere Infos in **Pläne hinter dem Schleier** im **AB 151**.
- In der Anthologie **Basargeschichten** wird im Abenteuer **Unter Skorpionen** erstmalig die verschleierte Heptarchie thematisiert, während das Szenario **Der unsichtbare Tod** im gleichen Band eher das Lebensgefühl in Aranien vermittelt.
- Der Krieg-der-35-Tage wird primär in einem Abenteuer, dem Band **Der Schwur des letzten Sultans**, behandelt. Im Anhang des Bandes befindet sich auch ein Szenario, das die Schlacht von Zorgan, die entscheidende Wende in diesem kurzen Krieg darstellt. Eine detaillierte Chronologie finden Sie in den **AB 113 bis 115**. Im **AB 113** befindet sich zudem das Szenario **Ruf der Götter**, das einen Teil des Krieges für den Spieltisch aufbereitet.
- In der Anthologie **Grabräuber am Mhanadi** können Helden in dem Abenteuer **Unter Staub begraben** erste Erfolge gegen die Verschwörung in Fasar erzielen.
- Weitere Hintergrundinformationen zu Aranien finden Sie in der Regionalspielhilfe **Land der Ersten Sonne**, während die Heptarchie Oron im Band **Blutrosen und Marasken** (Gratis-Download *Aranien und Oron* auf **www.dasschwarzeauge.de)** sowie den Abenteuern **Wenn Kinderaugen staunen** und **In Sklavenketten** im Band **Schwarze Splitter** vorgestellt wird.
- Im T-Abenteuer **Hochzeit wider Willen** können die Helden bereits auf den freundlichen Karawansereibesitzer *Taref* und seine Familie treffen.
- Im **AB 150-152** werden *Khelbara* und ihre Suche nach dem **Kitab ash Shifa** vorgestellt. Ihre Geschichte mündet in die Ereignisse, die in dem Abschnitt **Im Schatten der Weißen Stadt** auf Seite 80 beschrieben werden.

Eine weitere Hilfe und einen beispielhaften Verlauf des Abenteuers finden Sie unter **Tanz der Sieben Schleier – ein Kampagnenvorschlag** auf Seite 136.

In jedem Kapitel finden Sie einen Kasten **Der rote Faden**. Darin finden Sie alle wichtigen Punkte zusammengefasst, die Sie beachten müssen bzw. eine kurze Beschreibung, wie das Abenteuer verlaufen könnte.
Weiterhin ist es möglich, dass die Helden, wenn sie sich ungeschickt anstellen, auch in einem Abenteuer ihre Ziele nicht errreichen werden. Das kann bedeuten, dass sie sich später mit einer der anderen Parteien verbünden müssen, um bestimmte Informationen zu erhalten, um das Geheimnis doch noch zu lüften. Für den Fall, dass dies für die Spieler keine Alternative darstellt, werden im Kapitel **Donations Rätselkette** (siehe Seite 12) einige weitere Fragmente der Rätselkette vorgestellt.

Was Sie zum Leiten dieses Bandes benötigen

Dieser Band ist für Experten mit guten Hintergrundkenntnissen entworfen worden. Außer den Regeln (**Wege der Helden**, **Wege des Schwerts**, **Wege der Zauberei**, **Wege der Götter**, **Liber Cantiones Deluxe**, **Wege der Alchimie/Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**, **Zoo-Botanica Aventurica**) sollten Sie auch Kenntnisse der Regionalspielhilfe **Land der Ersten Sonne** und des Aranien/Oron-Teils von **Blutrosen und Marasken** haben.

Auswahl der Helden

Generell bewegen sich die Helden in diesem Abenteuer auf gesellschaftlichem Parkett, sodass ein *Spion*, *Phex-* oder *Hesinde-Geweihter* sowie ein *Entdecker* die perfekte Wahl für die in diesem Band präsentierten Themen ist. Aufgrund des magischen Rätsels, der Symbolik des ewigen Lebens und der Belkelel-Thematik sind auch *Magier* und *Rahja-* und sogar *Tsa-Geweihte* passend. Und natürlich aranische Helden wie *Hexen*, *Säbeltänzer*, *Scharlatane* oder ein Druide der Mehrer der Macht-Ausrichtung wird sicherlich seine Freude an den menschlichen Abgründen haben.
Die Gruppe sollte Stärken in *Gesellschaftlichen* und *Wissenstalenten* haben. Fähigkeiten im *Kampf* und *Naturbereich* sind zweitrangig, können aber dennoch nützlich sein. Das Abenteuer ist so ausgelegt, dass man allen Kämpfen aus dem Weg gehen kann. Zauberkräfte werden sehr nützlich sein, ebenso wie karmale Macht, immerhin findet man in **Schleiertanz** viele magische Artefakte und Gegenspieler. Deshalb kann es nicht schaden, sich ebenfalls auf übernatürliche Kräfte zu verlassen. Ebenfalls wichtig ist das Thema *Sprachen und Schriften*. Zwar sprechen die Aranier auch Garethi, aber es manche Tür öffnen, wenn einige Helden verständliches Tulamidya beherrschen. Aber auch Ur-Tulamidya und Zhayad als Sprache und Schrift zu verstehen, kann bei vielen Recherchen sehr nützlich sein.

Herkunft der Helden

Sie finden nun einige Hinweise, wie sich Helden aus bestimmten Regionen am einfachsten in die Geschehnisse einbinden lassen:

- **Aranier**: Rahja ist eine der wichtigsten Gottheiten Araniens. Deshalb, und aus Liebe und Verehrung zu ihrer Landesherrin, kommen viele Aranier zum Tsatag der Mhaharani nach Zorgan. Jedes Sultanat entsendet Gesandtschaften in die Hauptstadt. Söldner und Kameltreiber, Höflinge und Kammerdiener, Händler und Gelehrte besuchen die Hauptstadt dieser Tage. Auch zahlreiche Priester reisen an, um der *Königin mit den heilenden Händen* ihre Aufwartung zu machen. Kurzum: In diesen Tagen einen Aranier in die Hauptstadt zu bringen ist kein Problem.
Das Abenteuer ist dafür prädestiniert, dass Aranier darin zum Zuge kommen. Immerhin geht es um das Schicksal ihres Reiches!
- **Andere Tulamiden:** Novadis, Ferkinas, Mhanadistanis und andere Tulamiden kann man ebenfalls in Aranien antreffen. Bei ihnen ist manchmal jedoch ihr Geschlechterverständnis anders. Dies kann zu spannenden, aber auch konfliktreichen Szenen führen. Allerdings lassen sich andere Tulamiden vergleichsweise einfach nach Zorgan locken.
- **Mittelreicher**: Vor einiger Zeit wurde ein Bündnis zwischen Aranien und dem Mittelreich geschlossen. Dieses lockt viele Händler, altgediente Kämpfer und junge Frauen nach Aranien, die im *Heerlager der Gerechtigkeit* Karriere machen wollen. Auf diesem Wege können auch mittelreichische Charaktere nach Aranien gelangt sein. Dadurch, dass die Aranier meistens Garethi verstehen, sind keine Sprachschwierigkeiten vorhanden.
- **Maraskaner**: Zu den Bewohnern der *Giftinsel* haben Aranier ein gespaltenes Verhältnis: Zum einen gilt auch hier die Meinung, dass Maraskan ein Bannland und Eiland der Verrückten ist. Zum anderen sind die wenigen Maraskaner, die man in Aranien kennt, meist recht zwielichtige Zeitgenossen.
Da die Maraskaner jedoch über die gesamte Ostküste ins Exil geflüchtet sind, ist es auch recht einfach, einen Maraskaner nach Zorgan zu bringen. Entweder um einen der zahlreichen entfernten Verwandten zu besuchen oder er ist im Auftrag einer maraskanischen Organisation unterwegs (Rur und Gror-Kult, Tetrarchen, Zweiter Finger Tsas). Und als typischer Maraskaner ist man durchaus bereit, mit Aranijas ein Fest zu feiern.
- **Südländer und Bornländer**: Seit dem Ende Orons wird auch wieder häufiger Getreide an die Schwarze Perle verkauft, sodass kaum ein Tag vergeht, an dem nicht ein Schiff der Schwarzen Armada im Hafen von Zorgan liegt. Ähnliches gilt für Schiffe aus dem Bornland, da dort die Flotten des Handelshauses Stoerrebrandt sowie jene des Freibundes ihre Haupthäfen haben.
- **Sonstige:** Andere Völker oder Rassen können natürlich ebenso in das Abenteuer integriert werden: Brillantzwerge ziehen von Angralosch im Raschtulswall aus, um die Welt der Langbeine zu erkunden. Elfen müssen es sich zwangsläufig gefallen lassen, als Djinne betitelt zu werden. Barbaren und andere Nichtmenschen werden einen schweren Stand haben, können sich aber im Zweifel behaupten. Ob ein Ork, Fjarninger oder Achaz die richtige Wahl für ein solches Abenteuer ist, müssen Sie selbst entscheiden. Niemand kennt Ihre Gruppe besser als Sie selbst!

Exoten lassen sich verhältnismäßig leicht in das Abenteuer integrieren. Eine Gruppe bestehend aus einer *Firnelfe*, einem *Tairach-Schamanen*, einem *Trollzacker(-Tagelöhner-Gladiator)* und einem *Zuckerbäcker* hingegen wird auf erhebliche Schwierigkeiten stoßen.
Was die Erfahrung der Helden angeht, ist das Abenteuer sehr flexibel gehalten. Es sollten keine unerfahrenen Helden sein, aber ab etwa **2.000 Abenteuerpunkten** sollten alle Heldenkombinationen das Abenteuer bestreiten können. Falls die Helden über mehr Erfahrung verfügen, werden zwar einige Herausforderungen für sie leichter, aber sie können sich dennoch gerne in das Abenteuer stürzen.

Ort und Zeit

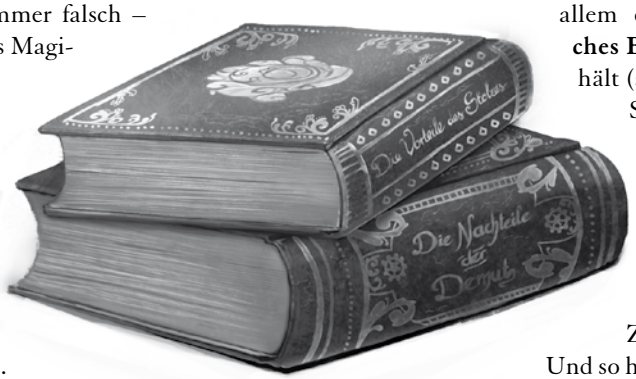
Das Abenteuer wird die Helden quer durch Aranien führen, wobei insbesondere Zorgan, Elburum und das Yalaiad Schwerpunkte bilden.
Um ein möglichst flexibles Spiel zu ermöglichen, gibt es keine Festlegung, wann bestimmte Ereignisse eintreten. Das Abenteuer kann während des Jahres 1035 BF stattfinden, genauere Setzungen gibt es aber nicht.

Von Wahnsinn und der Verführung

Zwei Themen sind für dieses Abenteuer von besonderer Bedeutung, sodass wir Ihnen diese ausführlich präsentieren wollen: Zum Einen handelt es sich dabei um die verschiedenen **Rätsel Donations**, die an dieser Stelle erläutert werden sollen. Zum Anderen gibt es eine Komponente, die Donation nicht einmal bekannt war, als er seine Rätsel beschrieb: Ein Einfluss Belkelels, die mittels Visionen und Träumen die Suchenden in **Versuchung** führt.

Donations Rätselkette

An dieser Stelle wollen wir die Rätselkette Donations erläutern, damit verständlich wird, wie die Helden oder andere Parteien den Weg nach Yerkesh zum *Zemal-el-Sulef* finden. Wir verwenden an dieser Stelle den Begriff *Rätselkette* für alle Hinweise, die der Magiergraf gestreut hat, auch wenn diese nicht direkt zum Ziel führen und teilweise sogar ins Leere laufen. Einige Teile und Hinweise sind zu Staub zerfallen oder waren schon immer falsch – ein Zeichen des Wahnsinns des Magiergrafen.
Wir werden Ihnen nicht alle Pfade des Rätsels präsentieren. Donation hat in seinem Wahn so viele Mosaiksteinchen ausgelegt, dass Sie beliebig weitere einbauen können. Allerdings werden wir Ihnen einige der wichtigsten Wege offenbaren. Machen Sie sich keine Gedanken darüber, dass die Helden dauerhaft in Sackgassen stecken werden. Das Rätsel ist so entworfen, dass es fast immer eine Möglichkeit gibt, weitere Hinweise zu finden. Wissen die Helden nicht weiter, so können Sie ihnen wieder auf den richtigen Weg helfen, indem Sie einen weiteren Hinweis des Magiergrafen einflechten.



Das erste Mosaiksteinchen

Zu Beginn erhalten die Helden ein **Startfragment**, das sie neugierig auf Donations Rätsel machen soll, gleichzeitig aber auch Teil der Spur ist. Hierbei handelt es sich um **Donations Residenz in Zorgan**. In dieser finden die Helden zahlreiche seltsame Hinterlassenschaften, vor allem ein merkwürdiges, **unheimliches Bildnis**, das Rätselhinweise enthält (siehe Seite 31).
Sybia hat zwar auch bereits den Verdacht, dass etwas hinter dem Bildnis steckt, allerdings kann sie selbst nicht mehr auf eine beschwerliche Reise gehen – und glaubt eher an Phexens Wink zur rechten Zeit als an bezahlte Untergebene. Und so hält sie die Helden für die Richtigen sind, um das Geheimnis zu lüften. Darüberhinaus misst sie der Bedrohung durch das dem Bildnis keine so große Bedrohung zu, dass diese umgehend behoben werden müsste – immerhin lagerte es dort schon Jahrhunderte. Das sich Sybia hier irrt, wird sie im Laufe der Nachforschungen der Helden einsehen und den Abenteurern so gut sie es vermag helfen.

Haben die Helden das Bild einmal entdeckt, bietet sich die Möglichkeit, das Bild zu zerstören – oder den dort verborgenen Hinweisen zu folgen. Die Zerstörung, dies wird ihnen aber klar werden, würde ihnen nur die Möglichkeit rauben, das finstere Geheimnis Donations aufzustöbern und zu sichern, denn sie finden heraus, dass es eine unbestimmte Zahl weiterer Hinweisketten gibt, die ebenfalls zum Ziel führen könnten. Und da nicht irgendwelche Schurken zuerst Donations Hinterlassenschaft entdecken sollen, bleibt ihnen kaum eine Wahl als sich selbst auf die Suche zu machen.
Die zweite Möglichkeit sind verschlüsselte Hinweise in Donations Rahjasutra. Falls die Helden die kommentierte Version haben – zum Beispiel weil sie seit dem Szenario **Schriftenhatz** Zeit hatten, das Buch zu studieren – , so können sie auch hier Hinweise auf die einzelnen Fragmente der Kette finden (z.B. Hinweise auf Malqis oder die Spuren in den Szenarien).

Das Bildnis

Das Gemälde ist direkt auf den Felsen gemalt worden. Die Oberfläche des Steins ist geglättet und poliert worden. Darauf wurde Farbe aufgetragen, sodass die Helden nicht vor einem gewöhnlichen Leinwand-Gemälde stehen, sondern vor einem Kunstwerk, geschaffen aus Erz. Eingefasst wurde das Gemälde mit einem kostbaren Rahmen aus verschiedenen Edelmetallen (Silber, Mondsilber und sogar magisches Mindorium, Wert: etwa 900 Dinare).

Ein echtes Gemälde

Sie können alternativ das Bild auch beweglich gestalten, sodass es auf Leinwand gezeichnet wurde. Dies wird in den meisten Fällen bedeuten, dass die Helden es transportieren können, was z.B. weitere Probleme mit sich bringen kann. Allerdings bietet es sich dadurch auch an, das Bild in einen Praios-Tempel zur Purgation oder ins Kloster von Nassori zu transportieren, wo Assaban es untersucht und von Donations Seelensplittern verführt wird (siehe Seite 126).

Das Bildnis selbst gliedert sich in mehrere kleinere Einzelbilder in den Ecken, die sich um ein größeres herum gruppieren. Bei diesem zentralen Bild handelt es sich um einen breitbeinig dastehenden Mann, dessen Gesichtszüge fehlen. Seine einzige Kleidung besteht aus einem breiten Ledergürtel und samtenen Tüchern, die von diesem herab hängen. Sein rechter Arm ist ausgestreckt und er hält ein kleines, goldenes Dreieck– bestehend aus goldenen Einlegearbeiten – in der Hand, dass er einem Mann gibt, der unter einem gut erkennbaren Banner kniet. (Das *Wappen* der Malqiser Familie – mehr dazu finden Sie im Abenteuer **Im wilden Yalaiad** ab Seite 34)
Die andere Hand des Mannes streicht über einen großen Stein, in den nicht identifizierbare Symbole geritzt sind. Im Hintergrund des Steins ist eine Stadt zu erkennen, welche aus weißgetünchten Häusern und marmornen Palästen zu bestehen scheint (*Geographie*-Probe +5: Eindeutig Elburum – mehr finden Sie im Abenteuer **Im den Schatten der Weißen Stadt** ab S. 80).
Zu Füßen des Mannes haben sich etliche Menschen in den Staub geworfen. Auf dem Hinterteil eines der Knienden sind die Reste einer roten Signatur zu erkennen: E.D.U
(siehe **Die Signatur des Künstlers** auf Seite 36).
Konzentriert man sich jedoch auf die einzelnen Teilstücke des Bildes, so kann man schnell auf den Gedanken kommen, dass die Szenerie in der Bildmitte nur das Ergebnis der übrigen Teilstücke ist.
In den Ecken des Bildes sind vier durch Rosenornamente abgetrennte kleinere Bilder zu sehen:

- **Oben links:** Eine Tropfsteinhöhle mit zahllosen Stalaktiten und Stalagmiten. Im Zentrum ist ein schmaler Streifen Wasser rings um eine altarähnliche Säule zu sehen, auf der eine steinerne Tafel liegt (siehe **Kurier der Sultana** auf Seite 71).
- **Oben rechts:** Eine kleine Peraine-Kapelle von einem Hügel hinab betrachtet, die inmitten einer grünen, fruchtbaren Landschaft an einem breiten Fluss liegt, der sich im Hintergrund dahin wälzt (siehe **Die Geister von Barbrück** auf Seite 64). Die Landschaft kann man nach einigen Nachforschungen als die Barbrücker Gegend identifizieren.
- **Unten links:** Ein Regal gefüllt mit Büchern, davor ein flimmernder Djinn der Luft, der sich neben einem Lesepult befindet, wo ein aufgeschlagenes Buch zu sehen ist. Haben die Helden das Szenario **Schriftenhatz** erlebt, so können sie nach einer bestandenen *Sinnenschärfe*-Probe +4 erkennen, dass es sich bei dem Buch anscheinend um genau dieses Rahjasutra handelt.
- **Unten rechts:** Ein Festgelage in einem grauen Gewölbe. Wenn man genau hinschaut (*Sinnenschärfe*-Probe +5), kann man erkennen, dass einzelne Mitglieder der Festgesellschaft wohl Übles im Sinne haben. Sie verstecken Dolche und Ähnliches. Wichtig ist jedoch eine mächtige Säule, auf der leuchtende Zeichen zu erkennen sind (siehe **Der Trunk der Einen und Einzigen** auf Seite 104).

Verborgen im Gemälde

Donation hat in dem Bild einen Teil seiner Seele einfließen lassen, ein Bewusstsein, welches in dem Gemälde gefangen ist. Dadurch wirkt es auf den Betrachter nicht nur unheimlich, sondern es besitzt auch einige beunruhigende Eigenschaften, die es zu einem Werk des Grauens machen:

- **Die Oberfläche:** Streicht man über das Bild, so hat man manchmal das Gefühl, nicht über bemalten Stein (oder Leinwand) zu streichen, sondern menschliche Haut zu berühren.
- **Die Temperatur:** Die Temperatur des Bildes schwankt aus unerklärlichen Gründen und bewegt sich in den Bereichen zwischen *Eiseskälte* und *Khômglut* (siehe **LCD 52**).
- **Bewegungen:** Ab und an scheinen sich – aus dem Augenwinkel betrachtet – Personen auf dem Bild zu bewegen. Schaut man genauer hin, ist alles wie immer. Nach einigen Wochen jedoch bleiben die Veränderungen auf dem Bild erhalten.

Der Geruch: Zeitweilig verströmt das Bild Gerüche. Dies mag Schweiß oder der Geruch von Erregung sein, es kann sich aber auch um Blut handeln.

Die scharfen Kanten: Überall im Bild und im Rahmen sind scharfe Kanten verborgen, an denen man sich leicht schneiden kann, wenn man über die Oberfläche des Bildes streicht.

Horror: Wenn man das Bild über den Levthansspiegel im gleichen Raum betrachtet, sieht man gelegentlich schreckliche Dinge: Zu Beginn mag es nur der Blick des Gesichtslosen sein, der den Betrachter beobachtet. Später versucht dieser selbst aus dem Bild zu kriechen oder die Anbeter haben sich in bocksbeinige Dämonen verwandelt, die Frauen und Männer in der unheiligen Orgie umbringen oder schänden.

Die nächsten Spuren

Donations Bild beinhaltet eine ganze Reihe von Spuren: Jedes der einzelnen Teilstücke zeigt eine prägnante Szene, die recht leicht zu identifizieren ist: Ein *Wappen* (mehr dazu finden Sie im Abenteuer **Im wilden Yalaiad** ab S. 34), die *Signatur des Künstlers* (siehe S. 36) und eine *Stadt*, die aus weißgetünchten Häusern und marmornen Palästen zu bestehen scheint (mehr dazu in **Im Schatten der Weißen Stadt** ab Seite 80).

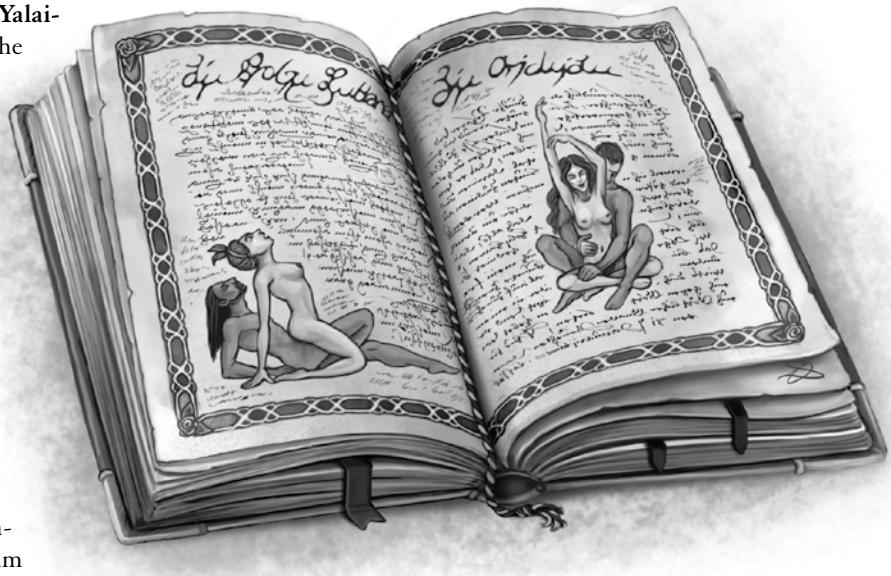
Kleinere Szenen stellen ein besonders prägnantes *Kellergewölbe* dar, in dessen Mitte Zeichen auf einer Säule aufleuchten (siehe **Der Trunk der Einen und Einzigen** ab S. 104), eine *Kapelle der Peraine* an einem breiten Fluss unterhalb einer Brücke (siehe **Die Geister von Barbrück** ab S. 64) und eine kunstvolle *Steintafel* (siehe **Kurier der Sultana** ab S. 71).

Ergänzen können Sie die in diesen Abenteuern zu erringenden Informationen um Bücher Donations:

Das Rahjasutra: Im Szenario **Schriftenhatz** (**AB 146**) wird eine von Donation bearbeitete Ausgabe des Rahjasutras gefunden. In den kunstvollen Illustrationen sind Landkarten und Koordinaten verborgen, während die Kommentare Verherrlichungen Belkelels enthalten.

Die 13 x 13 Tage von Elem: Der Bericht eines Händlers über eine Reise in den Dunklen Zeiten nach Elem, in dem abstoßende Orgien und blutrünstige Rituale der Unterdrückung beschrieben werden. Drei Ausgaben wurden von Donation mit magischen Wasserzeichen versehen, die mittels eines ANALYS erkannt werden können und Hinweise zu der Rätselkette mittels CRYPTOGRAPHO (12 ZfP*) verbergen.

Die zwei Brüder: Diese beiden Bücher weisen jeweils eine Verschlüsselung auf, die durch einen Holzschnitt in dem jeweils anderen Buch aufgelöst werden kann. Die Worte, die mit der hölzernen Schablone sichtbar werden, enthüllen fehlende Hinweise.



Hilfe – meine Helden haben das Bild zerstört

Aufrechte Recken, z.B. Weißmagier oder Geweihte, könnten auf den Gedanken kommen, das Bild zu zerstören. Da es Teil der Wand ist, kann es nicht einfach in ein Feuer geworfen werden. Allerdings sind Spielerhelden häufig sehr kreativ (etwa indem sie die Wand, aus der das Bild gehauen wurde, mit einem DESINTEGRATUS einäschern, Praios-Geweihte um eine PURGATION oder die Rahja-Kirche um eine Reinigung bitten). Auch könnten sie auf die Idee kommen, den Kultraum einfach wieder zu versiegeln – und ihn künftig ignorieren.

Doch daraus wird nichts: Belkelel und Donations Seelenreste möchten, dass der Lustgürtel gesucht wird. Von dem Augenblick an, in dem die Helden Donations Kultraum betreten, ist die Erzdämonin auf die Helden aufmerksam geworden. Zerstören die Helden das Bild nun, so offenbart sich ein verborgenes Geheimnis des Bildes: An ihm haften Fetzen von Donations Seele und es ist getränkt mit seinem Wahn, seiner Herrin einen passenden Träger für das unheilige Artefakt zu finden. Dabei sind die Seelenfetzen so sehr mit dem Bild verschmolzen, dass es einfach wieder von Neuem entsteht. Irgendwo in der Nähe der Helden …

Denkbar wäre auch, dass es sich so in die Gedanken des Helden gefressen hat, dass er jeden Tag davon träumt und in nach einiger Zeit das Verlangen verspürt, dass Bild zu malen.

Das Bild sollte sich erst zerstören lassen, wenn die Helden schon weiter mit dem Rätsel sind. Sollte die zersplitterte Seele einen Träger gefunden haben, der stirbt, so ist das Bildnis so geschwächt, dass es mit roher Gewalt zerstört werden kann.

Die Unterdrückung: Insgesamt gibt es drei Bände einer Reihe, die Donation auf 17 Bände angelegt hat. Hauptthema ist die Unterdrückung von unterschiedlicher Bevölkerungsgruppen. Die Bücher bieten etwa ein Dutzend Hinweise, die teils mehrfach verschlüsselt sind. Einige der Kodierungen werden wohl nie entschlüsselt werden, da Hinweise zur Lösung erst in späteren Bänden eingeplant waren, die aber nie geschrieben wurden.

Generell gilt: Die Bücher können fehlende Informationen aus den Szenarien kompensieren. Donations Rätselkette sollte nach und nach zu dem geheimen Raum führen, den er einst als Herrscher von Elburum angelegt hatte und der bis heute noch die wichtigsten Instrumente verbirgt, um den Lustgürtel zu finden: Eine alte **Sternenkarte** der Niobara, sein **Tagebuch**, einen Teil des **Tetraeders** und einen der **Schleier der Rahja**, mit dem er sich vor den Auswirkungen des Gürtels schützen wollte.

Ein modulares Rätsel

Bei den ersten beiden Hauptabenteuern sind konkrete Artefakte beziehungsweise Hinweise angegeben, welche Informationen gefunden werden können. Bei den Szenarien können die Helden Bilder und Steintafeln entdecken, die ebenfalls Informationen zum Rätsel beinhalten – wenn auch bedeutend weniger als die Artefakte der Hauptabenteuer.
Donation hat genug Hinweise ausgelegt, um vielen Spuren nachgehen zu können, und die Helden sollten einige Zeit damit beschäftigt sein.
Darüber hinaus gibt es weitere Möglichkeiten für die Helden, der Rätselkette zu folgen:

Mit dem Feind spielen: Es ist denkbar, dass die Helden in Erwägung ziehen, mit ihren Gegnern zusammenzuarbeiten. Dabei kann es einen großen Unterschied machen, wem die Helden vertrauen. In Frage kämen Assaban, Larya, die maraskanischen Buchhändler oder Khelbara.

Die hochnotpeinliche Befragung: Natürlich können die Helden auch einen ihrer Gegner fangen und verhören. Folter wird sich jedoch negativ auf ihr *Seelenheil* auswirken (sprich: möglicherweise Verführungspunkte).
Hinterher: Letztlich können die Helden ihre Gegenspieler auch beschatten und die Informationen, die ihre Feinde besitzen, stehlen. Sollten die Helden aber auffallen, so werden sich ihre Widersacher rächen. Dabei kann es auch zu einem Anschlag kommen (z. B. vergiftetes oder verzaubertes Essen).

Allerdings sollten Sie aber nicht vergessen, dass auch den Gegenspielern der Helden diese Möglichkeiten offen stehen.

Was, wenn meine Helden versagen?

Natürlich können Sie es aus dramaturgischen Gründen den Helden so schwer machen, dass sie versagen müssen, aber das ist meist nicht besonders befriedigend. Zu leicht sollte es ihnen aber auch nicht gemacht werden, denn ansonsten sind ihre Feinde keine wirklichen Gegner. Aus diesem Grund haben wir die kleineren Szenarien ins Abenteuer integriert: Sie sind der Ausweichplan für Helden (und Schurken). Über diese Umwege können alle Parteien die notwendigen Informationen gewinnen und trotz Niederlagen auf das Finale zusteuern.

Wege zum Ziel

Zum Ziel – nach Yerkesh – führen mindestens drei Wege, die Donation erdacht hat. Zum einen der *Hauptweg*, welcher die Hauptabenteuer beinhaltet. Hier wird den Helden mit dem **Terilia-Tetraeder** (siehe S. 144) die Möglichkeit eröffnet, Yerkesh aus den Fluten aufsteigen zu lassen. Der zweite Weg führt über mühevolle Recherche und die Szenarien, der dritte Weg über eine weitere Hinweiskette, die über ein Rahjasutra anfängt (eine Möglichkeit für die Nachtwinde, aber auch, wenn Sie erklären wollen, wo Assaban oder andere Schleiertänzer an ihre Informationen gelangt sind).

Verführung der Helden

»Die Wege in die Niederhöllen sind mit Heldenmut und frommen Absichten gepflastert.«
—Kaisersprüche, G.C.E. Galotta, 1026 BF

Im Verlauf von **Schleiertanz** können die Helden unmerklich in den Bann Belkelels geraten. Durch Verführungen der Anhänger Orons, Missbrauch ihrer eigenen Macht, aber auch durch konkrete Entscheidungen werden sie immer stärker auf die Seite der Erzdämonin gezogen. Diese Verführung ist jedoch subtil und wird unbemerkt geschehen.
Da wir aber nicht zwangsweise in die Charakterkonzepte Ihrer Spieler eingreifen wollen, bieten wir Ihnen hier einige Hilfestellungen zum Umgang mit dem Thema der Verführung.

Die Falle in Donations Rätselkette

Donation war besessen und dem Wahnsinn nahe, als er die Rätselkette ersann. Die Jahre unter dämonischer Kontrolle hatten ihren Preis von dem Magier gefordert. Und so hatte er nicht bemerkt, dass er mit seinem Werk niederhöllische Botschaften verbreitete, verführerische Gedanken und blasphemische Texte. Belkelels Ziel war es, dass Donations Werk den Leser verführen. Sie sollten zugleich Ekel und Faszination ausüben. Die Rätsel und Visionen bereiten unterbewusst den Boden für die Verführung und manipulieren die Suchenden.
Dabei gilt: Natürlich ist es nicht Sinn und Zweck, die Helden reihenweise in einen Dämonenpakt zu treiben, und die Spieler müssen sich in dieser Situation zurechtfinden.

Die große Schwierigkeit bei der Darstellung dieser Versuchung ist es, dass in Donations verdrehter Weltsicht derjenige, der nicht bewusst einen Pakt eingeht, der stärkere Paktierer ist als jener, der sich bereitwillig einem erzdämonischen Patron unterstellt.

Erste Flecken auf der Seele

Im Verlauf des Abenteuers gibt es Situationen, in denen die Helden die Entscheidung treffen müssen, ob sie die Gebote der Götter und der Moral einhalten – oder einen schnelleren, einfacheren (sprich: belkelelgefälligeren) Weg einschlagen wollen. Meist handelt es sich dabei um Konfrontationen mit den Antagonisten. Beispielsweise ist der Häuter so entworfen, dass es den Helden nicht besonders schwer fallen könnte, ihn nicht mit den Geboten der Götter zu behandeln. Aber auch andere Themen, wie Völlerei oder der verschwenderische und übermäßige Gebrauch von Rauschmitteln zählen dazu.
All jene Situationen sind mit einer **Dornrose** markiert (siehe **Das Dornrosen-Symbol und Verführungspunkte**). Beachten Sie jedoch, dass es sich dabei nur um eine Auswahl handelt, die Helden können noch in weitere Situationen geraten, wo sie Verführungspunkte ansammeln können.

Der visionäre Teil der Rätselkette

Neben den offensichtlichen Rätseln gibt es noch einen verborgenen Teil des Rätsels, eine Manipulation des Geistes, die belkelelgefällig und subtil wirkt. Denn jedes physische Teilstück der Rätselkette wurde mit dämonischer Essenz getränkt und von Donation über viele Monde behandelt. Durch die Kombination von Donations dämonischer Besessenheit, roher magischer Kraft und der Essenz Belkelels banden sich rauschhafte Visionen an die einzelnen Teile der Rätselkette. Diese wurden in der Vergangenheit nur sehr selten ausgelöst, haben aber willensschwache Personen dennoch auf den Pfad der Erzdämonin getrieben. Ausgelöst werden die Visionen, sobald sich jemand intensiv damit beschäftigt (sprich: diesen Teil des Rätsels mit *Magiekunde*, *Götter/Kulte* oder mittels Analysezaubern untersucht und mindestens 21 TaP*, beziehungsweise ZfP* angesammelt hat) oder ihm bei der ersten Berührung des Rätselfragments keine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingt.
Passen Sie diese Visionen an Ihre Spieler an. Nutzen Sie die Visionen, um die Helden auf den richtigen Pfad zum Ziel zu führen, ihnen Hinweise zu geben, aber auch um ihnen Angst zu machen.

Die **Realitätsdichte** der Visionen liegt bei **14+2W6**. Gemäß des belkelelischen Täuschungs- und Verschleierungsprinzips, erscheinen die Visionen zuerst eher von Rahja gesandt zu sein, bevor sie schließlich immer blutiger und dominanter werden.

Beispielhafte Visionen und Träume

Die hier vorgestellten Visionen können Sie verwenden, um einem Helden, der sich schon weiter auf dem Pfad Belkelels befindet, zusätzliche Hinweise zu geben. In den eckigen Klammern finden Sie eine weitere Ausgestaltungsmöglichkeiten der Träume, die wesentlich stärker und belkelelgefälliger ist.

Traum I

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Überall siehst du nackte Körper, die sich der Lust hingeben. Du jedoch bist der, der die Lust der sich räkelnden Menschen aufnimmt. Du spürst ihre Erregung. Du spürst ihre Lust. Du spürst ihr Verlangen.
[Deine Haut kribbelt und du bist so erregt, dass es schmerzt. Doch du spürst die Blicke der Anderen auf dir ruhen, spürst, wie sie sich die Haut zerkratzen, um deine Aufmerksamkeit zu erregen.]
Doch deine Aufmerksamkeit gilt nur IHR.
Ihre milchig-weiße Haut, der mit Lippenrot gefärbte Mund, die schwarzgeschminkten Augen und der lüsterne Blick ziehen dich in ihren Bann. Ihr Geruch gleicht der einer Rose und ihre Bewegungen sind anmutig wie die einer Sharisad. Dies muss die Göttin der Liebe sein.
[Die übrigen Teilnehmer, die sich mittlerweile in ihrem eigenen Blut lieben, interessieren dich nicht].
Auf den Armen der Göttin siehst du Zeichen, Symbole, Tätowierungen.
Sie weisen dir den weiteren Weg. Und so schreitest du über die Körper der Lüsternen hinweg, auf die Herrin der Liebe und Glückseligkeit zu …

Traum II

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der/Die Majuna/Sharisad tanzt nur für dich allein. Sein/Ihr Körper ist so schön wie die liegende Rahja von Baburin. Die Schritte des Tanzes erinnern an die rhythmischen Bewegungen einer Schlange. In der Luft hängt der Geruch von Rosen, ein anregender Geruch, der dich ein wenig erregt. Er/Sie umgarnt dich und berührt dich immer wieder sanft an Kinn, Brust oder Schulter. Jede Berührung ist wie eine göttliche Ekstase. Der Kuss des/der Tänzers/Tänzerin ist süß wie Honig, du spürst die Leidenschaft, die davon ausgeht.
[Doch auch aus den Küssen wird ein Zwicken. Er/Sie beginnt dich zu beißen, und die Leidenschaft ist doch schmerzhafter als erwartet. Der Geruch der Rosen ist fort und du riechst nun den fahlen Geschmack von Cheriacha und andere Rauschkräutern.]

Traum III

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Geruch erlesener Speisen dringt in deine Nase. Vor dir siehst du einen reichhaltig gedeckten Tisch. Arangen und Orongen, Wildschwein, Pidda und das feinste Marzipan, verfeinert mit Rosenblättern erwarten dich. So muss die Tafel Travias aussehen, die niemals Hunger und Durst aufkommen lässt. Du trinkst von dem Wein und isst dich satt.
[Dein Hunger kann jedoch kaum gestillt werden und immer mehr isst und trinkst du, bis dir schlecht wird. Und dennoch: Du hörst nicht auf, es wäre ja Verschwendung. Dein Bauch wird immer dicker und droht zu platzen. Doch deine Gedanken kreisen nur um die Mahlzeit.]

Der Pakt mit Belkelel

Es kann durchaus passieren, dass einer der Helden mit dem Gedanken spielen könnte, einen Pakt einzugehen. In den meisten Abenteuern wäre dies schwierig umzusetzen, im Fall von **Schleiertanz** ist es jedoch vorstellbar. Sie können mit dem Spieler darüber sprechen. Falls er dieses Schicksal für seinen Helden vorgesehen hat, dann spricht nichts dagegen. Es besteht zudem auch die Möglichkeit, dass man den Paktierer wieder aus seinem Pakt befreien kann, wenn er tatsächlich Buße tut und am Ende geläutert aus dem Abenteuer hervorgeht.
Aber auch ein Paktierer unter den Helden, der der Gruppe bis zum Ende hin schaden will und sich somit als der eigentliche Schurke entpuppt, ist eine vorstellbare Möglichkeit. Zwingen Sie aber die Spieler nicht dazu. Wenn sie einen Pakt eingehen wollen, dann werden sie von ganz allein auf Sie zukommen. Ansonsten reicht es aus, die Helden über die Verführungspunkte immer näher in Richtung Belkelels zu treiben.

Umkehr

Natürlich sollten die Helden immer wieder darauf aufmerksam gemacht werden, welchen Pfad sie gerade beschreiten. Diese Hinweise sollten nicht allzu offensichtlich zu erkennen, sondern, wie alles im Abenteuer, verschleiert sein.
Eventuell begegnen die Helden einer Wahrsagerin, die ihnen die Karten legt und großes Unglück prophezeit. Oder auch ein Geweihter verdeutlicht den Helden, wie der Wille der Götter, der Ordnung und der Gerechtigkeit ist.
Die Helden werden nicht gezwungen, dem belkelelgefälligen Weg zu folgen. Es wird in erster Linie nur schwer für sie sein zu erkennen, dass sie überhaupt diesem Pfad folgen, denn die Verführung ist schleichend und unauffällig.

Das Dornrosen-Symbol und Verführungspunkte

An verschiedenen Stellen des Abenteuers finden Sie Kästen mit einem **Dornrosen-Symbol**, in denen jeweils einige Möglichkeiten aufgeführt werden, wie man die Helden in dieser Situation leicht in Versuchung führen kann. Diese Verführung stellt den Einfluss Belkelels auf die Helden dar und gilt ab dem Zeitpunkt, wo die Helden die den ersten Traum durch das Bildnis durchlebt haben.
Gehen die Helden darauf ein, sammeln sie sogenannte *Verführungspunkte*. Führen Sie als Meister über den Stand der Punkte Buch. Die angesammelte Summe bestimmt in nachfolgenden Situationen, wie leicht sich der Held weiteren Verführungen widersetzen kann.
Je mehr Punkte man also auf dem Konto hat, desto leichter folgt man weiterhin dem dunklen Pfad.
Die Punkte haben im Abenteuer drei Auswirkungen. Zum einen bekommen Helden ab einer gewissen Menge temporäre *Schlechte Eigenschaften* (siehe Tabelle). Zum anderen sind die angesammelten Punkte auch zusätzliche Erschwernisse für weitere Verführungs-Proben. Und zu guter Letzt entscheidet die Menge der Verführungspunkte am Ende des Abenteuers über die Erschwernis, der Macht des Lustgürtels zu widerstehen.

Würfeln Sie zunächst aus, welche *Schlechte Eigenschaft* ein Held erhält (oder entscheiden Sie es nach der jeweiligen Situation).

Wurf (2W6)	Schlechte Eigenschaft
2-3	Neugier
4	Verwöhnt
5	Jähzorn
6-7	Grausamkeit
8-9	Brünstigkeit
10	Arroganz
11	Eitelkeit
12	Verschwendungssucht

Anschließend können Sie die Höhe der Schlechten Eigenschaft über die bisher angesammelten Verführungspunkte bestimmen. Besitzt ein Held schon die *Schlechte Eigenschaft*, so werden die neu hinzugewonnenen Punkte einfach addiert. Am besten teilen Sie nur dem betroffenen Spieler die Veränderungen (sprich: *Schlechte Eigenschaften*) mit, sodass die übrigen Gruppenmitglieder nicht sofort etwas von der schleichenden Verführung bemerken.

Verführungspunkte	Höhe des Wertes
1-3	5
4-6	7
7-9	9
10-12	11
13-15	13

Damit Sie auch einige Richtlinien abseits der festgelegten Punkte haben, finden Sie nachfolgend einige Beispiele der schleichenden Verführung. Setzen Sie dieses Mittel nicht zu häufig ein und gewähren Sie den Helden immer die Möglichkeit einer Probe.

- Die Helden wenden Gewalt an, um einen Feind auszuschalten. Dies sollte immer mit einer *Jähzorn-* oder *Grausamkeit*-Probe verbunden sein und **1W3+1 Verführungspunkte** einbringen. Es muss sich jedoch um Gewalt abseits des rondra- und korgefälligen Verhaltens handeln.
- In den meisten Fällen sind Helden einer/einem Verführer/in nur gewogen. Doch ab und an versuchen Intriganten so ihre Opfer zu manipulieren und gefügig zu machen. Es sollte eine *Vergleichende Probe* zwischen *Betören* und *Menschenkenntnis* (oder ebenfalls *Betören*) abgelegt werden. Gewinnt der der Intrigant, so kann das Opfer, wenn es zu schlechten oder grausamen Taten getrieben wird, **1W3 Verführungspunkte** anhäufen.
- Der Gebrauch von Rauschmitteln kann ebenfalls der Verführung dienen. Dabei kommt es auf die Intention an. Jemanden unter Drogen zu setzen, kann ebenfalls dazugehören wie auch der übermäßige Genuss oder der Zweck. Scheitert eine *Neugier*-Probe, so erhält der Held **1W2 Verführungspunkte.** Bei dem Nachteil *Sucht* erhält man die Punkte automatisch.

Um Verführungspunkte wieder abzubauen, muss ein Held Taten vollbringen, die der Ordnung oder seinem guten Gewissen dienen. Das kann ein inniges Gebet, eine Bußqueste im Auftrag einer Kirche, oder auch ein langer Klosteraufenthalt sein. Pro Monat sollte jedoch nicht mehr als ein Verführungspunkt abgebaut werden. Erst am Ende des Abenteuers wird sich das Konto wieder rasch abbauen, da Donations Macht endgültig gebrochen wurde: Innerhalb einer Woche sind die Punkte wieder auf null gesetzt.

Visibilisierte Personen

Im Laufe des Abenteuers werden Sie immer wieder auf Personen mit einem * treffen. Für alle diese Personen gilt: Sie werden im offiziellen Aventurien nach diesem Abenteuer keine Rolle mehr spielen. Ihr Schicksal liegt somit in Ihrer Hand. Sie können sowohl ums Leben kommen, als auch weiterhin in ihrer persönlichen Spielrunde auftauchen. Damit haben Sie auch die Freiheit, die Meisterperson beliebig während des Abenteuers sterben zu lassen.

Der Tanz beginnt

Das Abenteuer im Überblick
Stichworte zum Abenteuer: Jagd auf ilaristische Attentäter, in Zorgan heimisch werden, Donations Haus als Geschenk erhalten, erste Geheimnisse entschlüsseln
Ort: Zorgan
Zeit: 1035 BF
Komplexität (Meister / Spieler): hoch / mittel
Erfahrung (Helden): erfahren

Dieses Szenario dient als Einstieg in das Abenteuer und ist speziell dazu entworfen, die Helden ins Spiel zu bringen. Es ist jedoch auch möglich, diesen Prolog z. B. durch das Szenario **Schriftenhatz**, **Hochzeit wider Willen** oder **Begraben unter Staub** zu ersetzen. Wichtig ist vor allem, dass die Helden der Mondsilbersultana Sybia auffallen, damit sie die Gruppe für geeignet hält, das Geheimnis des Hauses zu erforschen.

Die Helden werden während den Feierlichkeiten zum Tsatag der Shahi Zeuge, dass eine götterlästerliche, ilaristische Sekte den Tempel der Rahja schänden und Sultana Sybia ermorden will. Den Helden gelingt es, Schlimmeres zu verhindern und sie gewinnen das Vertrauen der Sultana. Diese schenkt ihnen daraufhin ein Haus, das sich im Besitz der Mada Basari befindet. In dem Haus können die Helden die ersten Spuren der Rätselkette entdecken und lernen einige weitere Meisterpersonen kennen, die auch ein Interesse an dem Haus haben.

Kapitel I: Der Weg ins Abenteuer

Die Handlung des Abenteuers beginnt in Zorgan, der Hauptstadt des Mhaharanyats. Warum die Helden sich dort aufhalten, kann vielerlei Gründe haben. An dieser Stelle geben wir Ihnen einige vor, allerdings wissen Sie am besten, warum Ihre Gruppe in Zorgan verweilt. Wir gehen zudem davon aus, dass die Mitglieder Ihrer Gruppe sich bereits kennen. Sind sie noch nicht miteinander bekannt, so bieten sich einige der untenstehenden Punkte als Szenen an, um die Helden zusammen zu bringen.

- Die Königin Araniens, Eleonora Shahi, feiert an diesem Tag ihren 39. Geburtstag. Dieses freudige Ereignis wollen die Zorganer gebührend feiern und haben die ganze Stadt geschmückt. Überall auf den Straßen wird Musik gemacht, Sharisadim und Majunas tanzen in den Gasthäusern und Teestuben und die Stimmung in der Stadt gleicht einem meridianischen Rahjanal. Auch Gäste von außerhalb Araniens zieht dieses Spektakel an, sodass die Helden sich in einer der Schänken beim Feiern kennenlernen können.
- Vielleicht sind die Helden aber auch im Auftrag der Mada Basari unterwegs gewesen, haben eine Karawane nach Rashdul begleitet oder einen Handelszug ins Mittelreich. In Zorgan erwartet sie ihre Belohnung und sie wollen einige Tage lang in der Stadt bleiben. Für diesen Einstieg bietet sich ebenfalls das Fest zu Ehren Eleonoras an. Zudem haben sie möglicherweise bereits gute Beziehungen zur Mada Basari, was sich begünstigend auf eine Begegnung mit Sybia auswirken kann.
- Denkbar wäre auch, dass die Helden im Auftrag einer der Kirchen der Zwölfgötter nach Zorgan reisen. Alle Kirchen der Zwölfe haben in der Hauptstadt einen Tempel, so dass es viele Möglichkeiten gibt, wer die Helden entsandt haben könnte. So mögen sie einen Geweihten eskortieren, ein wichtiges Tempelartefakt von einer anderen Stadt nach Zorgan gebracht oder eine Pilgerreise angetreten haben.
- Für eher diebische und phexgefällige Helden bietet Zorgan ebenfalls viele Möglichkeiten. Nicht nur die zahlreichen Händler der Mada Basari und die Adligen der Stadt sind lukrative Opfer, auch durch die fremdländischen Gäste, die zur Feier Eleonoras erscheinen, hat ein Streuner oder Einbrecher ein mehr als erträgliches Geschäft. Alt-Zorrigan ist zudem ein guter Ort um unterzutauchen, denn selbst die Garde geht nur sehr ungern dort hin.
- Krieger und andere Kämpfer könnten durch den *Orden des Donners* inspiriert werden, Zorgan aufzusuchen. Hier gibt es Lehrmeister, die den kämpferischen Helden noch einige Tricks beibringen können. Und in der Stadt mag auch der blinde Schwertmeister, der Balayan *Suleyman ibn Said*, das Interesse eines Rondra-Geweihten oder Schwertgesellen wecken.
- Eine weitere Möglichkeit wäre es auch, dass die Helden (oder einer von ihnen) nach den Anschlägen auf die königliche Familie auf der Fährte des Abu Saljaf nach Zorgan kommen.
- Schlussendlich bieten auch die Zauberschule von Zorgan, die Wahrsagerin *Temura* (**Erste Sonne 154**) und einige Alchimisten in der Stadt Gelegenheit für magiebegabte Helden, ihr Wissen zu vertiefen oder sich neue Fähigkeiten oder Ausrüstung (Stichwort: Alchimisten) anzueignen.

Zorgan

Zorgan für den eiligen Leser

Einwohner: etwa 20.000
Wappen: goldener Palast unter liegendem silbernem Halbmond auf türkisem Grund
Herrschaft/Politik: Palast-Wesira in Vertretung Sultana Sybia al'Nababs, die einzelnen Viertel haben eigene Kadis
Tempel: **Peraine**, **Rahja, Hesinde, Rondra,** weiterhin Tempel aller anderen Zwölfgötter
Garnison: Regiment ‚Eiserne Tiger', ein Banner ‚Königsknappen' (Ehren- und Leibgarde des Herrscherpaares), 250 Baburische Reiter, 700 Matrosen und Seesoldaten der Flotte, Teile der Flotte, 50 Tempelgardisten, 100 Stadtwachen, 20 Hafenwachen
Wichtige Gasthäuser: Hotel *Altzorgan* (Q8/P9/S15), Herberge *Alt-Zorrigan* (Q3/P2/S8) Taverne *Rütteltopf* (Q2/P1), Taverne *Madala* (Q5/P4), Herberge *Rotes Kamel* (Q7/P5/S24), Herberge *Weißes Kamel* (Q4/P7/S12), Teehaus *Paranjas Hain* (Q7/P7), Schenke *Flamingonest* (Q6/P5), Teehaus *Abdulahsima* (Q6/P4), Teehaus *Thalusiem* (Q7/P8), Schenke *Al'Basari* (Q6/P6), Taverne *Lichterbühne* (Q4/P5), Schenke *Zwiebeltürmchen* (Q6/P5), Schenke *Arangenhain* (Q8/P5), Schenke *Wogenbrecher* (Q4/P4), Schenke *Füchschen Höhle* (Q3/P5) Bordell *Haranische Freuden* (Q8/P9), Bordell *Radijas Hort* (Q6/P6), Bordell *Das Haus der Herrin* (Q3/P6)
Besonderheiten: Zauberschule des Seienden Scheins, Spiegelpalast, Schreiberschule, Typographisches Institut, Rosengarten, Krak al'Shah
Stimmung in der Stadt: Weltoffene Handelsstadt, stolze Hauptstadt Araniens, die in die Zukunft blickt, dabei aber ihre dunkle Seite verleugnet
Was die Bewohner über ihre Stadt denken: Unsere Stadt ist die Rose Araniens – und bald werden auch Khunchom, Fasar und Rashdul die Macht Araniens und die Schönheit unserer Hauptstadt preisen und uns Tribute senden.

Die Hauptstadt des Mhaharanyats hat sich in den letzten Jahren verändert. Nicht in Sachen Weltoffenheit, sondern man merkt den Bürgern ihren Stolz an: Als Fremder bemerkt man sehr schnell, dass man die Hauptstadt des ersten Reiches Aventuriens betreten hat, das eine Heptarchie besiegte. Im Kampf gegen die Finsternis steht man mit dem Horasreich und den Kaisern in Gareth auf einer Ebene. Dabei ist dieser Stolz nicht mit Arroganz zu verwechseln. Die Zorganer stehen Fremden offen gegenüber, solange sie sich an die Gesetze halten.
Dies hatte zur Folge, dass Tausende in die Stadt geströmt sind und sich ganze Viertel neu gebildet haben. Momentan hat die Stadt soviele Bewohner, wie seit den Zorgan-Pocken im Jahre 913 BF nicht mehr – und niemand weiß, wie viele Menschen noch nach Zorgan strömen werden.
Dieses Wachstum forderte auch seinen Preis: So gab es in den letzten Jahren mehrfach Auseinandersetzungen zwischen Verbrecherbanden, die um die Geschäfte der Unterwelt kämpften. Die Garde hat alle Hände voll zu tun, ist aber nicht groß genug, um Herr der Lage zu werden. Maraskanische Exilanten haben sich sogar ein ganz eigenes Viertel errichtet. Die Zorganer tolerieren sie zwar, doch manch alteingesessener Zorganer beobachtet sie argwöhnisch. Aber auch die weitläufigen Parks wurden kleiner und die Ufer der Flamingoseen sind gesäumt von prachtvollen Villen. Dahinter werden immer neue Häuser gebaut, da Sulaminiah kaum mehr Platz bot.
Unter Führung der schönen Königin Eleonora wurde Zorgan zu der tulamidischen Stadt der Vergangenheit und der Zukunft – ein schillernder Adamant unter den Städten an der Ostküste Aventuriens.

Bemerkenswerte Personen Zorgans

Hier erhalten Sie nun einen kleinen Überblick über Meisterpersonen, denen die Helden immer wieder begegnen, und die Sie benutzen können, um das Spiel in der Stadt lebendiger zu gestalten. Sie können die Rollen von Informanten, Lehrern oder Feinden übernehmen, aber auch eher zufällige Begegnungen sein.
Unter dem Stichpunkt *Nutzen* finden Sie Hinweise, in welchen Bereichen die Meisterperson den Helden helfen kann.
Der erblindete Balayan-Meister *Suleyman ibn Said* (67, weißes Haar, langer Bart, hat immer eine Weisheit der Urtulamiden parat) unterrichtet mittlerweile keine Schüler mehr. Für einen Helden, der ihm gute Gründe liefert und der ihm sympathisch ist, könnte er jedoch eine Ausnahme machen. Momentan lebt er in einer kleinen Stube mit seiner jüngeren Schwester *Aysha* (60, dick und unbeweglich, angenehme Stimme und gute Köchin) in Alt-Zorrigan. Suleyman beherrscht den *Blindkampf* und ist ein *Klingentänzer*.
Sollte es einem Helden vergönnt sein, 5 TaP* in einer *Überreden*-Probe übrig zubehalten, dann wird sich der alte Balayan bereit erklären, den Helden weiter auszubilden. Orientieren Sie sich an Meister *Marwan Sahib* aus Fasar (**WdH 111, Erste Sonne 187**).
Nutzen: Kampfsonderfertigkeiten
Ebenfalls in Alt-Zorrigan lebt *Temura Mirhabosunya* (43, sinister, erotische Stimme, Waldmensch), eine Hexe mit dem Ruf, mit Geistern in Kontakt treten zu können. Sie kann den Helden die Zukunft mit Inrah-Karten zeigen, aber auch als Informationsquelle bezüglich der Qabalyim dienen. Sie selbst gehört der Qabalya der *Erben der Gräber* (**Gemeinschaften 49**) an, wird dies aber vor den Helden verschweigen.
Temura wird so tun, als habe sie die Helden erwartet, falls diese jemals auf den Gedanken kommen, sie aufzusuchen. Gelingt einem Helden eine Probe auf *Betören* oder *Überreden* mit 7 TaP*, dann wird Temura ihm die Zukunft deuten. Sollte es diesem Helden sogar gelingen, 50 TaP* in einem der Talente anzuhäufen (eine Probe pro Tag erlaubt), verrät Temura ihm sogar Informationen über Qabalyim-Sekten. Wählt der Held stattdessen *Überzeugen*, wird sich Temura sogar noch offener zeigen und Geheimnisse ihrer Qabalya ausplaudern. Sie kennt die Töchter Niobaras und die Nachtwinde, aber sie weiß nichts über deren Strukturen und Pläne.

Mehr zu Temura siehe **Erste Sonne 154**.
Nutzen: Wissen über Qabalya, Prophezeien (TaW 16, 16/16/16)

- *Der Selemer* (36, vorgetäuschte tiefe Stimme, Kuttengestalt) ist ein ausgezeichneter Alchimist aus Selem. Sein wirklicher Name ist *Hubertu Kesselflicker*, diesen legte er aber zu Gunsten eines unheimlichen Rufes ab und nannte sich fortan schlicht und ergreifend nur *Der Selemer*. Er ist ein hervorragender Alchimist, der auch verbotene Substanzen herstellt. Für die Nachtwinde, aber auch Abu Saljaf, stellte er schon manches Gift oder einen Brandsatz her. Wenn er einer gutaussehenden, blonden Frau begegnet, vergisst er öfters, seine Stimme tief klingen zu lassen.
TaP* bei *Betören*-Proben bei blonden Heldinnen mit dem Vorteil *Gut Aussehend* oder *Herausragendes Aussehen* verschaffen einen Preisnachlass: Je TaP* 5%, bis zu einem Maximum von 100%. Für alle anderen ist es unmöglich, einen Preisnachlass erhalten.
Nutzen: Alchimie (TaW 17, 16/16/16)
- Der Hesinde-Geweihte *Kalidrion Mavion* (30, redet leise und besonnen, autoritätsgläubig und schüchtern) stammt aus Methumis, lebt aber zu Studienzwecken der Geschichte der Tulamidenlande schon eine Ewigkeit in Fasar. Momentan weilt er in Zorgan und wird der Ansprechpartner der Helden sein, wenn sie im Hesinde-Tempel Nachforschungen betreiben und einen Geweihten sprechen wollen. Er ist hilfsbereit, versucht aber Risiken zu vermeiden.
Unterlagen zu den Qabalyim, Oron oder anderen unangenehmen Themen wird er den Helden nur aushändigen oder ihnen dazu Zugang verschaffen, wenn sie mindestens 25 TaP* in *Überreden* (jeden Tag ist eine Probe erlaubt) angesammelt haben.
Nutzen: Magiekunde (TaW 15, 16/16/14), Götter/Kulte (TaW 16, 16/16/14), Geschichtswissen (TaW 17, 16/16/14), Kryptographie (TaW 10, 16/16/14), Liturgiekenntnis (LkW 12, 13/14/15)
- Im Tempel der Rahja können die Helden sich insbesondere an folgende drei Geweihte wenden: *Zulhamina Dschelasunni** (23, schwarze Haare, gute Tänzerin, ergreift gerne die Initiative), *Djemilassar ibn Alhuara* (29, verweist weibliche Gläubige gerne an andere Geweihte, wird schnell ohnmächtig) und *Kiryala saba Reschala** (33, Mystikerin, spricht oft wie in Trance). Sie dienen den Helden als Ansprechpartner. Kiryala ist eine Anhängerin Assabans und möglicherweise eine Verführte. Djemilassar ist grundehrlich, aber sehr schüchtern, während Zulhamina den Helden gerne hilft.
Nutzen: Wissen über Rahja, Wissen über Oron, Götter/Kulte (TaW 14, 12/12/15), Liturgiekenntnis (LkW 13, 13/15/16)
- *Garakziber der Geschickte* (34, lächelt immer, kann gute Anekdoten und Geschichten erzählen) arbeitet als Schneider im Viertel der Maraskaner. Man sagt ihm zwar nach, dass er ein Mitglied des Zweiten Finger Tsas sein soll, doch daran ist nichts Wahres. Der Schneider ist dafür aber anscheinend über alles informiert, was in der Stadt passiert.
Damit er seine weitreichenden Informationen mit den Helden teilt, müssen sie beweisen, dass sie sich mit seinem Handwerk auskennen. Gelingt einem der Abenteurer eine Probe auf *Schneidern*, so wird er Garakziber beeindrucken und der Maraskaner wird sich hin und wieder mit ihm in einem Teehaus treffen und ihm mitteilen, was man sich so in der Stadt erzählt.
Nutzen: Gerüchte, Heilkunde Gift (TaW 11, 13/14/14), Schneidern (TaW 17, 14/16/16)
- Die gutaussehende Hure *Sajida** (24, auffällig geschminkte Augen, rauchige Stimme) hat Gefallen an einem der Helden gefunden. Vor allem dann, wenn er sie freundlich behandelt und ihre eindeutigen Angebote nicht annimmt, ist sie besonders von ihm angetan. Sie kann sich als gute Informationsquelle auf der Straße erweisen. Allerdings ist sie selbst der Sucht nach *Samthauch* (**WdS 149**) erlegen.
Nutzen: Gerüchte, Rauschmittel besorgen, Gassenwissen (TaW 14, 13/13/16)
- Darüberhinaus können die Helden natürlich auch die Bekanntschaft von *Taref* und den anderen Meisterpersonen aus **Hochzeit wider Willen** machen. Sollten sie das Abenteuer erlebt haben, so könnten sich daraus einige Beziehungen zu Tarefs Familie und dem Scharlatan ergeben haben.

Ein Ort der Ruhe und des Friedens – Das Rote Kamel

Auch wenn die Helden bald ein ganzes Stadthaus ihr Eigen nennen, so ist es empfehlenswert, dass sie innerhalb der Stadt einen Ort verfügen, an dem sie sich in aller Ruhe besprechen können und das Gefühl haben, ungestört zu sein.
Dieser Ort ist die kleine Karawanserei *Rotes Kamel*. Die Zorganer empfehlen ihnen das *Rote Kamel* und so sollte es leicht möglich sein, die Heldengruppe dorthin zu lotsen. Die Gruppe kann natürlich auch ein anderes Gasthaus wählen – aber nirgends ist es so schön wie im *Roten Kamel*.
Der Besitzer des *Kamels* ist der Eunuch *Taref* (Mitte Dreißig, Glubschaugen, hohe Stimme, gestenreich), der die Helden hegen und pflegen wird, sobald sie seine Gaststube betreten. Er ist eine gute Seele und kann ihnen nicht nur eine Unterkunft gewähren, sondern ihnen auch bei vielen anderen Dingen behilflich sein. Zum einen kann er sie mit Informationen versorgen, zum anderen auch einen seiner Botenjungen zur Verfügung stellen, falls die Helden Nachrichten verschicken müssen.
Die Karawanserei an sich ist eine kleine, friedliche Oase. Taref verfügt über zwei Wächter und einige weitere Angestellte, mit denen er für Ruhe und Ordnung sorgt und seine Gäste traviagefällig versorgt. Gelegentlich lädt er auch eine Sharisad oder einen Geschichtenerzähler ein, damit die Gäste Unterhaltung haben. Seine Karawanserei genießt einen vortrefflichen Ruf.
Die Betten des *Roten Kamels* sind sauber und ordentlich. Nach einem Zwischenfall mit einer Diebesbande (siehe **Hochzeit wider Willen**), hat Taref die Schlösser der Zimmer sicherer gemacht, sodass man sie nur noch mit einer *Schlösser Knacken*-Probe +7 öffnen kann (FORAMEN +7, 6 AsP).
Sollten die Helden den Wirt bereits aus **Hochzeit wider Willen kennen**, wird er sie überschwänglich begrüßen. Falls sie ihn noch nicht getroffen haben, so verhält er sich dennoch ausgesprochen traviagefällig, sodass die Helden sich wohlfühlen.

Preise im Roten Kamel

Auswahl:

Krug Wasser	1 K
Krug Tee	2 K
Becher Reisschnaps	6 K
Becher Wein	15 K
Einfache Mahlzeit	3 H
Süßwaren (Marzipan)	4 H
Zimmer pro Nacht	3 S

Einige Gerüchte im *Roten Kamel*

- Das Weiße Kamel ist eine Kaschemme, dessen Besitzer es nur darum geht, den Leuten die letzten Hallah aus der Tasche zu ziehen (wahr, Tarefs Konkurrent ist ein raffgieriger Mensch).
- Taref wurde einst in Elburum gefangen und konnte zusammen mit dem Abt des Klosters Nassori, Assaban von Zorgan, fliehen (wahr, Taref verdankt Assaban sein Leben und erzählt nur Gutes über ihn).
- Man erzählt sich, dass Taref ein heimlicher Spion der Mondsilbersultana/der Mada Basari/eines Erhabenen von Fasar/der Oronier/etc. sei (falsch).
- Nirgendwo sonst in Zorgan bekommt man einen so guten Reisschnaps (wahr).
- Man erzählt sich, dass Taref ein Bündnis mit einigen Straßenkindern geschlossen hat: Er gibt ihnen Essen, sie sind dafür seine Boten (wahr).
- Taref ist gar kein Eunuch, sondern täuscht dies nur vor (falsch).

Einige Ereignisse im *Roten Kamel*

- Taref benötigt noch einen Hauptmann, oder eine Hauptfrau für seine Karawanserei. Er bietet dies einem Helden an. Zwar weiß er, dass ein Held sicherlich nicht die ganze Zeit über Dienst in seiner Karawanserei schieben kann, doch hofft er, durch dessen Ruf Diebe abschrecken zu können. Dafür bietet er *1 Schekel* pro Tag, kostenlose Unterkunft und eine kleine Amtsstube in der Karawanserei. Die beiden Wächter *Machmud* (45, groß, Nasenring, still und unauffällig) und *Ramazan* (30, klein, hässliche Zähne, Ferkina) sind dem Helden in diesem Fall unterstellt.
- Falls es bekannt ist, dass die Helden oft im *Roten Kamel* absteigen, so wenden sich Meisterpersonen, die die Gruppe kontaktieren wollen, an Taref und schreiben einen Brief, der in die Karawanserei geschickt wird. Der Eunuch überreicht den Helden anschließend den Brief auf einem Silbertablett.
- Ab und an treten auch einige Sharisadim, Majunas und Musikanten auf. Taref hat an diesen Tagen alle Hände voll zu tun, um seine Karawanserei zu schützen, denn Diebe und Huren versuchen dann, seine Gäste zu belästigen.
- Die Helden können hier auch der Fernhändlerin *Ayshira Oyan* (24, gewinnendes Lächeln, Turbanträgerin), einer Verwandten von Taref begegnen. Die junge Frau kann ihnen nicht nur einige exotische Waren aus aller Herren Länder verkaufen, sondern auch Briefe in die Heimat der Helden mitnehmen. So können die Helden mit ihren Liebsten und Verwandten in Kontakt bleiben.

Falls Sie einen Plan des Roten Kamels benötigen, so können Sie auf die Pläne aus **Ritterburgen 93** zurückgreifen.

Kapitel II: Der Weg des Schicksals

Aus welchem Grund auch immer die Helden in Zorgan weilen, sie wissen noch nicht, dass sie das Schicksal zu einem Ort rufen wird, wo sie dringend gebraucht werden: zum Rosentempel der Rahja.
Wegen des Geburtstages der Shahi wird in der ganzen Stadt ausgelassen gefeiert. Und auch die Helden werden von den Zorganern, so wie alle Fremden, dazu eingeladen, mit ihnen zusammen das rahjagefällige Fest zu genießen.

Zufällige Ereignisse während des Festes

- Eine Offizierin der Stadtgarde macht einem männlichen Helden schöne Augen.
- Mehrere Seeleute der Flotte fordern Thorwaler oder Zwerge zu einem Wetttrinken auf.
- Ein Musikantenumzug, angeführt von einer Rahjani, führt eine Heldin mit einem hübschen aranischen Mann zusammen.
- In den Teehäusern und Schenken werden Lobreden auf das Herrscherpaar gehalten. Wer eine solche hält, hat direkt einige neue Freunde gefunden, die auch reichlich vom schweren aranischen Rotwein ausgeben.
- Ein Scharlatan aus der Schule des Seienden Scheins erfreut sein Publikum mit Illusionen (zum Beispiel auch einigen spektakulären Himmelserscheinungen durch einen AURIS NASUS).
- In einer Kaschemme tritt unter dem Johlen des Publikums eine Sharisad auf. Auch die Helden könnten von der Schönheit und ihrer Kunst fasziniert sein. Selbst der Wirt lässt es sich nicht nehmen, eine Lokalrunde auszugeben.
- Auch einige Diebe versuchen, die Gunst der Stunde zu nutzen und gehen auf Beutezug. Die Helden könnten ebenfalls Opfer sein und sollten eine *Taschendiebstahl* oder *Sinnenschärfe*-Probe +5 ablegen, um nicht ihre Geldkatze zu verlieren.
- Einige Huren und Lustknaben versuchen sich an fremdländische Besucher heranzumachen. Sie haben einige der Helden ausgesucht und verfolgen sie eine Weile, machen anzügliche Kommentare und preisen ihre Vorzüge.
- Der Wirt der Herberge/der Gaststube, in welcher die Helden untergekommen sind, wird es sich nicht nehmen lassen, recht lautstark mitzufeiern. An Schlaf ist nicht zu denken – warum nicht mitfeiern?

Richten Sie es auf die eine oder andere Art ein, dass die Helden an der Feier teilnehmen wollen. Wollen sich beispielsweise nicht zum Feiern aufgelegte Helden durch ihren Stand herausreden, so fällt auf, dass sich selbst die vornehmsten Bürger in den Straßen tummeln. Es heißt, dass sich Mhaharan Arkos Shah bei solchen Festen selbst unter die Feiernden mischt. Magier, die hoffen, in der Akademie ein ruhiges Fleckchen zu finden, werden enttäuscht, da die Akademie das Zentrum der Jahrmarktszauberer und Illusionisten ist. Selbst viele Krieger geben sich den Feiern hin und an so manchem Ort sieht man anmutige Säbeltänzer gemeinsam mit Soldatinnen regelrecht akrobatische Kämpfe ausfechten, ohne einander zu verletzen, nur um danach auf die eine oder andere Weise Rahja zu opfern. Schließlich versammeln sich viele Feiernde (darunter auch die Helden) vor der Lichterbühne, einer Bühne gegenüber des Rahja-Tempels. Hier beginnt bald die Attraktion des Abends: ein Schleiertanz.

Feuer im Rahja-Tempel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Heiß fährt der Odem über die Köpfe der staunenden Zuschauer hinweg, als ein Feuerschlucker wie ein Drache eine Wolke aus Flammen speit. Die Musikanten an den Kabas-Flöten und Dablas spielen sich in einen regelrechten Rausch, Scharlatane führen ihre Zaubertricks vor und die feiernde Menge wartet bei Wein und Zithabar auf den Höhepunkt des Abends – den Tanz der *Sheriwan*, einer glutäugigen Schönheit, die just an diesem Tage zur Priesterin des Tempels geweiht wurde.
Schließlich werden einige Fackeln gelöscht und die Tänzerin betritt die Bühne. In zarte rötliche Schleier gehüllt beginnt sie ihre Darbietung. Jeder Schritt fesselt mehr Zuschauer, bis alle gebannt nur sie anschauen. Langsam wird der Rhythmus schneller, steigert sich mit jeder Drehung, wird rauschhafter und wilder. Doch plötzlich hält die Tänzerin erschrocken inne …
Nach einem Moment verstummen die Trommeln und Flöten. Der Blick der Tänzerin ist auf den Rosentempel gerichtet, es dauert aber einen Augenblick, bis sich auch die Zuschauer umwenden. Als ihr euch von der Bühne abwendet, seht ihr es auch – vor dem Sternenhimmel ist eine dicke Rauchwolke zu sehen, die vom Tempel der Schönen Göttin aufsteigt.

Es dauert einen Augenblick, bis sich die Zuschauer darüber klar werden, was sie da sehen. Gelingt den Helden eine IN-Probe, so gehören sie zu den Ersten, die handeln können (bei Misslingen vergeht eine weitere KR, die das Feuer brennt).
- Sie befinden sich ein Stück weit vom Tempel entfernt und müssen mit Hilfe von *Athletik*-Proben 20 TaP* ansammeln. Jede KR ist eine Probe erlaubt.
- Sobald die Helden am Tempel angekommen sind, können sie Folgendes bemerken: Am Eingangsportal stehen mehrere Tonkrüge (*Sinnenschärfe* +7, *Alchimie* +6 offenbart durch Geruch den Inhalt der Amphoren: Brandöl).
- Gelingt eine zweite *Sinnenschärfe*-Probe, so kann man in den Flammen eine weitere Amphore erkennen, die etwas vom Brandherd entfernt liegt – und durch die Hitze zu explodieren droht. Zur Explosion kommt es in 5 KR, der Schaden beträgt für Menschen in der Nähe des Kruges 3W6

SP. Außerdem steht ihre Kleidung in Flammen, was jede KR weitere 1W3 SP verursacht, bis das Feuer gelöscht ist (dazu reicht eine GE-Probe aus). Die Flammen lassen sich nur ersticken, nicht aber mit Wasser löschen. 1W6 Zorganer werden von den Flammen erfasst, sofern die Helden keine Gegenmaßnahmen getroffen haben.

- Um die Flammen selbst zu ersticken ist eine GE-Probe notwendig. Jede KR ist eine Probe erlaubt. Sobald die Helden insgesamt (Helden x 4) GE-Proben geschaft haben, ist der Brand gelöscht.

Jede Runde nimmt der Tempel Brandschaden und verliert 10 Punkte Struktur. Zu Beginn hat der Tempel 500 Strukturpunkte.

- Im Inneren des Tempels ist Chaos ausgebrochen. Drei vermummte Gestalten versuchen den Tempel zu entzünden und Geweihte wie Tempelbesucher zu erschlagen. Es handelt sich bei den Vermummten um Ilaristen des Abu Saljaf, die bis zu ihrem Tod kämpfen werden. Sie greifen gerne auch die Helden an, sofern diese sich einmischen.
- Besondere Aktionen der Helden (Wasserdschinn, Zauber) können sich ebenfalls positiv auf das Feuer auswirken und es gar besonders schnell löschen. Dies ist jeweils Meisterentscheid.
- Einer der Helden kann mittels einer *Sinnenschärfe*-Probe einen Mann entdecken, der gerade mehrere Amphoren an der seitlichen Außenwand des Tempels zerschlägt. Nähern sich einzelne Helden dem Mann, wird er davonlaufen.

Die Brandstifter: Abu Saljaf und die Ilaristen

Abu Saljaf ist einer der führenden Köpfe einer ilaristischen Qabalya-Sekte. Er sieht in den Göttern ein großes Übel und versucht sie und ihre Diener zu bekämpfen, wo es nur geht. Abu war auch für den Anschlag auf die königliche Familie verantwortlich (**AB 145**). Sein Zirkel plant, Sybia während der Feierlichkeiten in einem der Tempel zu ermorden.

Drei Brandstifter*

Eigenschaften: **MU** 12 **KL** 10 **IN** 13
CH 10 **GE** 16 **FF** 15 **KO** 14 **KK** 12 **SO** 6
LeP 35 **AuP** 35 **MR** 5 **WS** 9 **RS** 1 **GS** 8
Seelentier: Feuersalamander, Feuermolch, Feuerqualle
Kurzschwert:
INI 15+1W6 **AT** 18 **PA** 13 **TP** 1W6+2 **DK** HN
Raufen:
INI 14+1W6 **AT** 15 **PA** 16 **TP**1W6 **DK** H
Vorteile: Eisern, Flink
Talente: Athletik 12, Selbstbeherrschung 12, Klettern 10, Körperbeherrschung 14, Sinnenschärfe 10, Menschenkenntnis 8
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I+II, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Meisterparade, Waffenloser Kampfstil (Hammerfaust)
* **Besonderheiten:** Einer der Brandstifter beherrscht den IGNIFAXIUS (ZfW 11) und setzt ihn gerne dazu ein, Geweihte zu verbrennen. Er besitzt noch 33 AsP.
Die Namen der Attentäter lauten: Hakim, Nerada und Jesarim. Ihr geflohener Anführer nennt sich Karasch.
Konfliktverhalten: Die Vermummten greifen wild und mit der Absicht zu töten an. In erster Linie nutzen sie *Gezielte Stiche* gegen den Kopf oder den Bauch. Der Magier der Ilaristen versucht zusätzlich mit dem Flammenstrahl anzugreifen und setzt 5 Würfel dafür ein (bis er leer ist). Die Fanatiker kämpfen bis zur Kampfunfähigkeit oder ihrem eigenen Tod.

Sieg ohne Kampf

Falls die Helden einen Kampf scheuen, so bieten sich auch folgende Möglichkeiten an, die Brandstifter zu besiegen:

- **Brennende Vorhänge:** Die Helden können zu einem der brennenden Vorhänge im Tempel schleichen und diese auf einen der Brandstifter fallen lassen: Dazu ist eine vergleichende *Schleichen*-Probe notwendig (für die Ilaristen wird auf *Sinnenschärfe* geprobt), um hinter den Vorhang zu gelangen. Den brennenden Stoff herunterzureißen ist leicht – dazu ist keine Probe notwendig. Der Attentäter wird so überrascht

sein, dass ein Held oder anderer Gast des Tempels ihn leicht überwältigen kann.

Rahjas Rache: Im Tempel befinden sich drei Statuen der Göttin, die von den Attentätern bereits beschädigt wurden. Sie lassen sich, im richtigen Moment angestoßen, auch auf die Brandstifter stürzen. Dazu ist eine KK-Probe +3 notwendig (oder alternativ ein Hebel, ein Brecheisen oder eine andere gute Idee). Die Attentäter können aber noch versuchen *auszuweichen*. Diese Aktion gilt nicht als Tempelfrevel!

Verhandlungssache: Falls nur noch ein Ilarist übrig ist und er in die Enge getrieben wurde, so können die Helden versuchen, auf ihn einzureden. Er wird anfangen, die Helden zu beschimpfen und seine ketzerischen Gedanken preiszugeben. Falls einem Helden eine *Überreden-* oder *Überzeugen*-Probe mit mindestens 10 TaP* (Überreden) bzw. 5 TaP* (Überzeugen) gelingt, wird der Ilarist aufgeben oder sich selbst umzubringen versuchen.

Andere Optionen: Selbstverständlich gibt es unzählige andere Möglichkeiten. Zauber oder Liturgien können eine Menge bewirken, aber auch Provokationen gegenüber den Brandstiftern darstellen.

Sybias Tempelbesuch

An diesem Freudentag ist Sybia unterwegs und stattet den Tempeln der Zwölfgötter einen Besuch ab. Die Ilaristen wissen dies und haben nicht ohne Grund den Rahja-Tempel als Ziel ihres Anschlags ausgewählt. Sybia ist in dem Tempel, hat sich aber verkleidet, sodass sie von den Attentätern nicht sofort erkannt wird. Sie kann den Helden bei der Bekämpfung des Feuers und der Angreifer beistehen.

Verletzte und Verluste

Je nachdem wie schnell die Helden und wie erfolgreich ihre Bemühungen waren, konnten der Tempel und die Anwesenden von dem Schlimmsten bewahrt werden.

Mindestens drei Geweihte sind lebensbedrohlich verletzt worden. Sie haben 0, –2 und –4 LeP. Ein Dutzend weiterer Personen wurde verletzt, sie besitzen noch mindestens 10 LeP, sodass Heilkundige alle Hände voll zu tun haben dürften.

Die Beschädigung richtet sich nach den vorhandenen Strukturpunkten des Tempels (ursprünglich 500 Punkte):

400+: Der Tempel wurde kaum beschädigt und innerhalb einiger Tage sollten sich auch die beschädtigten Gegenstände ersetzen lassen.

300+: Die Beschädigungen am Tempel selbst sind nicht so schlimm wie befürchtet: Zwar wurden viele Wandteppiche und die Statuen beschädigt oder zerstört, aber das Gebäude selbst hat den Brand gut überstanden. Es wird die Kirche zwar einiges kosten, die Schäden zu beheben, aber alle Spuren des Brandes werden sich in den nächsten Monaten beseitigen lassen.

250+: Bis auf die Statuen wurde fast alles zerstört und es wird Monate dauern, bis die Kirche den Tempel wieder im alten Glanz erstrahlen lassen kann. Es kann kein Tempeldienst in den nächsten 1W6+1 Monaten stattfinden, die Geweihten schlafen bis dahin im Tempel der Tsa.

1–100+: Selbst die Statuen wurden schwer beschädigt.

0: Der Tempel wurde vollständig zerstört.

Der verrückte Feuerteufel

Doch nicht nur im Tempel kann die Gruppe etwas ausrichten: Wie sich die Helden sicherlich denken können, hat der geflohene Mann etwas mit dem Brandanschlag zu tun. Wenn sie die Flüssigkeit in den zerbrochenen Amphoren überprüfen (*Alchimie*-Probe), können sie den Inhalt der Amphoren ebenfalls als Brandöl identifizieren. Eine *Sinnenschärfe*-Probe +3 offenbart, dass der Attentäter auf der Straße Richtung Barun-Ulah entlang läuft (er ist der Einzige, der sich fluchtartig vom Rosentempel entfernt).

Über Dächer und durch die Gassen

Die Jagd nach dem Feuerteufel führt je nach Fähigkeiten der Helden durch weite Teile von Zorgan. Dabei nutzt der Gejagte bewusst auch die Hausdächer und Hinterhöfe der Stadt, um zu entkommen. Den Helden muss es gelingen, eine bestimmte Anzahl von TaP* in *Athletik* anzusammeln, um den Flüchtigen einzuholen: Sobald ein Held 30 TaP* erreicht hat, kann er den Brandstifter stellen. In jeder Szene ist eine Probe erlaubt. Es gibt maximal **7 Szenen**, danach ist der Mann entkommen.

Ein Held mit AXXELERATUS (oder anderen, ähnlichen Mitteln) stellt den Mann nach drei Szenen, in denen es ihm gelang, die dortigen Hindernisse statt mittels *Athletik*-Proben mit einer zu überwinden. Auch hier gilt, dass der Gejagter nach 7 Szenen entkommen ist.

Folgende 7 Szenen spielen bei der Flucht eine Rolle und bieten Gelegenheit, TaP* zu sammeln:

Die Helden können sehen, wie jemand über Körbe und Kisten auf ein Hausdach klettert. Um ihn nicht zu verlieren, muss wenigstens ein Held ebenfalls auf das Dach klettern (*Klettern*-Probe +4). Dabei könnte der Flüchtige über eine breitere Straße springen, um seinen Verfolgern zu entkommen. Jedes Häuserdach ist 1W6+20 Spann entfernt. Die Häuser sind zwischen drei und fünf Schritt hoch.

Zu den *Weitsprung*-Regeln und *Fallschaden* siehe **WdS 141/144**.

Der Flüchtige erreicht den Hafen: Hier geht die Jagd über Warenstapel und durch die Takelage der am Kai liegenden Schiffe weiter.

Am Hafen ist ein Ruderboot angebunden, mit dem der Flüchtige versucht, zu entkommen. Die Strömung des Barun-Ulah treibt ihn aber gegen die kleine Halbinsel, die den Totenhafen begrenzt. Versuchen die Helden ihn schwimmend zu verfolgen, so ist dies wegen der Strömung ziemlich schwierig. Anstelle von *Athletik* proben sie dieses Mal auf *Schwimmen*, aber die Probe ist um 3 Punkte erschwert.

Im heruntergekommenen Stadtteil Zorrigan, rings um den Totenhafen, müssen die Helden sich erst orientieren, ehe sie das verlassene Ruderboot entdecken (*Orientieren*-Probe, damit eine weitere *Athletik*-Probe in dieser Szene stattfinden kann).

Das gesamte Viertel liegt ruhig da. Nur wenige Bettler befinden sich in den verlassenen Gassen. Betonen Sie hier die düstere Stimmung des Viertels mit all seinen zerfallenen Gebäuden und dem zwielichtigen Gesindel (*Gassenwissen* oder *Überreden* können als Hilftalente benutzt werden).

Rund um die König-Arkos-Allee wird es dann schwieriger, den Flüchtigen zu verfolgen. Denn hier befindet sich ein weiteres Zentrum der Feierlichkeiten. Zahllose Menschen bevölkern die engen Gassen und sowohl Verfolger wie Gejagter kommen kaum voran. Letzterer versucht letzlich, über eine Markise auf ein Dach zu klettern.

Schließlich verlagert sich die Jagd vollends auf die Dächer Zorrigans. Über die engen Gassen kann man leicht hinweg springen. Teils liegen die Häuser sehr verschachtelt beieinander, so dass man von einem Dach auf ein darunter liegendes gelangen kann.

Verwenden Sie für die Verfolgungsjagd die *Sprung- und Sturzregeln* (**WdS 141/144**), sowie die Regeln zum *Ansammeln von Talentpunkten* (**WdS 15)**.

Option 1: Geschnappt

Den Helden ist es gelungen, den Flüchtigen im Gassengewirr Zorrigans zu stellen und in die Enge zu treiben z.B. in einer Sackgasse, die keine weitere Fluchtmöglichkeit bietet; am Ufer der Flamingo-Seen; am Felssockel des Palastviertels. Hier wird der Feuerteufel sich den Helden zum Kampf stellen. Bitte beachten Sie, ob die Helden bewaffnet zum Fest gegangen sind, eventuell haben sie keine Bewaffnung und Rüstung dabei. Der Brandstifter ist fest entschlossen, sich für seine Sache zu opfern.

Brandstifter*
Eigenschaften: **MU** 12 **KL** 10 **IN** 13
CH 10 **GE** 16 **FF** 15 **KO** 14 **KK** 12 **SO** 6
LeP 35 **AuP** 35 **MR** 5 **WS** 9 **RS** 1 **GS** 8
Seelentier: Lemming
Kurschwert:
INI 15+1W6 **AT** 18 **PA** 13 **TP** 1W6+2 **DK** H
Raufen:
INI 14+1W6 **AT** 15 **PA** 16 **TP**1W6 **DK** H
Vorteile: Eisern, Flink
Talente: Athletik 12, Selbstbeherrschung 12, Klettern 10, Körperbeherrschung 14, Sinnenschärfe 10, Menschenkenntnis 8
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I+II, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Meisterparade, Waffenloser Kampfstil (Hammerfaust)
Konfliktverhalten: Während des Kampfes agiert der Mann aggressiv und selbstmörderisch, und versucht sich regelrecht in die Waffen der Helden zu werfen. Eine IN-Probe +5 offenbart dieses Vorhaben und ermöglicht es den Helden, den Brandstifter bewusstlos zu schlagen. Gelingt dies den Helden nicht, wird der Brandstifter, sobald seine LeP unter 15 sinken oder er zwei Wunden erlitten hat, versuchen, sich seine Waffe in den Bauch zu stoßen. Dies können die Helden bei einer gelungenen IN-Probe +7 verhindern. Ansonsten stirbt der Mann von eigener Hand.

Im Kampf offenbart sich der Brandstifter als verrückt:
„Wenn wir uns aus der Umklammerung der Götter befreien können, dann schwächen wir auch die Kräfte der Verdammnis."
„Der Tempel war eine Höhle geistiger Abhängigkeit. Ohne ihn sind wir besser dran."
„Befreit den Geist vom Glauben und ihr werdet wahrhaft frei sein."
„Jene, die uns beherrschen, sind Teile der Göttin. Götter sollten nicht über Menschen herrschen. Menschen sollten ihr eigenes Schicksal bestimmen. Dies sind Abu Saljafs Worte!"

Mittels einer Probe auf *Götter/Kulte* oder *Philosophie* und 7 TaP* kann ein Held herausfinden, dass es sich hierbei um ilaristisches Gedankengut handelt.
Gelingt es den Helden, den Brandstifter gefangen zu nehmen, so ist nichts aus dem Mann heraus zu bekommen. Lediglich durch Magie (IMPERAVI, BLICK IN DIE GEDANKEN) kann man herausfinden, dass er seinen Auftrag von Abu Saljaf erhielt. Das Versteck, das irgendwo in einem leeren Haus in Alt-Zorrigan liegt, ist aber verlassen: Abu Saljaf ist geflohen. Die Spur des Brandöls führt zu dem Selemer Alchimisten, der aber nicht wusste, wer Abu ist oder wozu er das Öl brauchte.

Sieg ohne Kampf

Die Helden können den Mann zwar nicht überzeugen, sich zu ergeben, aber sie können ihn eine Weile beschäftigen, bis Gardisten sich an ihn herangeschlichen haben und ihn festnehmen können. Dazu sind insgesamt 25 TaP* in *Überreden*, *Überzeugen* oder *Philosophie* notwendig, die innerhalb von 7 KR angesammelt werden müssen.

Ansonsten können Zauber ein Hilfsmittel sein, um den Mann festzuhalten: Ein HEXENKNOTEN versperrt ihm den Weg, ein BANNBALADIN lässt ihn aufgeben und auch ein MOTORICUS könnte sich nützlich erweisen, um ihn bei der Flucht aufzuhalten. Und auch der PARALYSIS kann den Feuerteufel schnell ausschalten.

Option 2: Entkommen!

Es kann auch passieren, dass der Brandstifter den Helden entkommt. In diesem Fall kann auch einer der überlebenden Vermummten im Tempel ausgequetscht werden. Falls keine Möglichkeit besteht, einen der Ilaristen zu befragen, werden die Helden kaum neue Informationen erlangen. Allerdings wird dies für den weiteren Verlauf des Abenteuers keine wichtige Rolle spielen. Die Helden können auch später noch die Hintergründe klären. Wichtig ist vor allem, dass sie sich als mutig und entschlossen erwiesen haben, damit Sybia einen Grund hat, sie zu beauftragen.

Teilen wir uns auf!

In den meisten Fällen werden die Helden sich aufteilen müssen, da der Fliehende zu entkommen versucht, während die übrigen Attentäter im Tempel Chaos verursachen. Schwenken Sie am besten zwischen den einzelnen Szenen der Verfolgung immer wieder zum Tempel und spielen sie 1-3 KR aus, in denen die Helden handeln können.

Belohnung der Kirche

Die Geweihten stehen zwar noch unter Schock, aber sie werden die Helden später einladen oder aufsuchen und ihnen ewig dankbar sein. Die Entlohung richtet sich nach dem Zustand des Tempels (sprich: den Strukturpunkten):

400+: Sie schenken ihnen einige Flaschen edelsten Raschtulswaller Wein, goldene Broschen mit Pferde- oder Rosensymbolen (im Wert von jeweils 10 Dinar) und dutzende Umarmungen und Küsse. Die Helden sind immer gern gesehene Gätse und erhalten von den Geweihten jede nur erdenkliche Zuwendung. Von den Helden wird ein prachtvolles Gemälde gemalt, das einen Ehrenplatz in den heiligen Hallen finden wird.

300+: Sie schenken ihnen einige Flaschen edelsten Raschtulswaller Wein, goldene Broschen mit Pferde- oder Rosensymbolen (im Wert von jeweils 10 Dinar) und dutzende Umarmungen und Küsse. Die Helden sind immer gern gesehene Gätse und erhalten von den Geweihten jede nur erdenkliche Zuwendung.

250+: Sie schenken ihnen Broschen mit Pferde- oder Rosensymbolen (im Wert von jeweils 10 Dinar) und dutzende Umarmungen und Küsse.

1–100+: Sie schenken dutzende Umarmungen und Küsse. Sonst besitzt der Tempel nichts mehr.

0: Die Geweihten sind am Boden zerstört und ein Häufchen Elend. Sie werden den Helden später für den Versuch danken, den Brand zu löschen.

Eine mächtige Zeugin

Sobald die Helden den Brandstifter ausgeschaltet haben, erscheint wenig später ein Trupp Stadtgardisten, um den Helden beizustehen. Diese kümmern sich um den Ilaristen, befragen die Helden zu den Vorkommnissen und nehmen sie mit zur Garnison, damit sie dort ihre Aussage machen können.

Auf der Wache selbst wird einige Zeit später Sybia den Helden einen Besuch abstatten. Sie hält die wagemutige Gruppe für geeignet, sich an dem Geheimnis des Hauses zu versuchen und macht ihnen ein Geschenk.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In Begleitung der Bashari und zweier Gardisten betritt eine verschleierte, ältere Frau in edlen Gewändern die Garnison. Ihr glaubt, sie wiederzuerkennen, eine Frau, die im Rahja-Tempel zu Gast war. Offenbar genießt sie Ansehen, denn selbst die Bashari der Wache benimmt sich demütig gegenüber der Frau.

„Das sind sie, ehrenwerte Sultana."

Eine Sultana? Offenbar habt ihr einer Sultana beigestanden, vielleicht winkt gar eine Belohnung. Sie blickt euch musternd an, so als ob sie sich zunächst ein Bild von euch machen möchte.

„Nun, erzählt ihr mir eure Version der Geschichte!", fordert sie euch auf.

Bei der Frau handelt es sich um niemand anderes als Sybia, die Sultana Zorgans, die sich unter die Feiernden gemischt hat. Sie hört sich die Geschichte der Helden genau an, bis sie schließlich zum Agha meint, dass sie sie persönlich befragen will. Vor der Wache wartet ein großes Gefolge und hier lüftet die Frau erstmals ihren Schleier. Da sich Sybias Portrait auf jedem Schekel befindet, sollten selbst Nicht-Aranier Sybia schnell erkennen.

Sie bittet die Helden, in zwei Tagen zur zehnten Stunde im Kontor der Mada Basari vorstellig zu werden. Als Grund nennt sie eine Belohnung für die Abenteurer. Außerdem wünscht sie Namen, Titel und Herkunft der Helden in Erfahrung zu bringen. Auf Nachfrage erläutert sie nur kurz, dass es nicht zum Schaden der Helden wäre – was sie nicht sagt, ist, dass sie noch in derselben Nacht die Archive der Mada Basari nach Informationen über die Helden durchsuchen lässt, damit sie auch genau weiß mit wem sie es zu tun hat.

Ein Geschenk der Sultana

Wenn die Helden im Kontor der Mada Basari eintreffen, werden sie sofort und mit allen Ehren in den mondsilbernen Salon, einen phexgeweihten Raum, geführt. Neben Sybia erwarten noch zwei weitere Frauen die Helden:

Sybia

die Mondsilberwesira *Shalima saba Hesala* (33, pechschwarzes Haar, trägt viel Schmuck, betörende Stimme) und die Mondsilberhadjina *Sarefa saba Jarefa* (38, dicklich, unbeweglich, blumige Rede, überaus zuvorkommend). Alle drei sind wegen ihrer Kleidung deutlich als Mitglieder der Mada Basari zu erkennen.
Den Helden werden gesüßter Tee und frische Früchte angeboten und Sybia beginnt zunächst eine belanglose Konversation. Sie fragt, wie es den Helden in Zorgan gefällt, will mehr über den Grund, warum die Helden in der Stadt weilen erfahren, und interessiert sich für alles, was die Abenteurer über Abu Saljaf und seine Anhänger wissen.
Gerne möchte Sybia auch mehr über die Abenteuer der Helden erfahren. Eine *Menschenkenntnis*-Probe offenbart, das Sybia ein aufrechtes Interesse an den Helden hat. Nach dem Gespräch kommt Sybia aber auch schon zu dem Geschenk, das sie den Helden machen will:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Ihr habt euren Mut mit der Rettung des Rahja-Tempels unter Beweis gestellt. Aranien braucht mutige Frauen und Männer wie euch. Deswegen sollt ihr eine Belohnung erhalten, die eurer würdig ist.
Ich will euch ein Heim geben. Mögt ihr noch lange in Zorgan weilen und mir zu Diensten sein, wenn ich eurer Hilfe bedarf. Lasst uns ein Bündnis im Namen Phexens schließen."
Mit diesen Worten holt Sybia einen prächtig verzierten Schlüsselbund und eine Schriftrolle hervor.

Bei der Schriftrolle handelt es sich um eine Übereignungsurkunde, in der den Helden ein Gebäude in Sulaminiah für 100 Jahre übereignet wird. Das Gebäude darf nicht verkauft, vermietet oder verpachtet werden, ansonsten wird diese Urkunde ungültig. Ansonsten dürfen die Helden mit dem Haus umgehen als wäre es ihr Eigentum. Es dürfen jegliche baulichen Veränderungen vorgenommen werden, die den Helden in den Sinn kommen, um es ihren Bedürfnissen anzupassen. Mit dem Besitz des Hauses gehen die Bürgerrechte der Stadt Zorgan und das Recht, ein Gewerbe auszuüben, auf die Helden über. Darüber hinaus dürfen die Helden über die Hausverwalterin Sarefa jegliches Personal anwerben, dass sie benötigen (im Rahmen ihrer finanziellen Möglichkeiten).
Nun können sich die Helden ihr neues Heim anschauen – der Lohn für all die Jahre, in denen sie finstere Kultisten an ihren Plänen gehindert, Orks getötet, Prinzessinnen befreit und Rahja-Tempel vor der Zerstörung bewahrt haben.

Kapitel III: Ein Haus für wahre Helden

Shalima und Sarefa werden die Helden ins Stadtviertel Sulaminiah, zu einer prachtvollen, aber alten Stadtvilla mit einem großzügigen Garten begleiten. Vor dem schmiedeeisernen Tor lächelt die Wesira, bevor sie sich verbeugt und vorerst von den Helden verabschiedet. Sarefa wird nun die Aufgabe übereignet, die Helden herumzuführen und ihnen zu Diensten zu sein.

Ein erster Rundgang

Von nun an sind die Helden stolze Hausherren. Jetzt gilt es zu entscheiden, wer welches Zimmer bezieht und ob man das Haus langfristig den eigenen Bedürfnissen anpasst und wie dies finanziert wird. Was wichtig ist: Sie sollten den Helden nicht direkt sämtliche Geheimnisse des Hauses präsentieren. Sarefa weiß ebenso wie Sybia um den Geheimraum und den ursprünglichen Besitzer. Allerdings möchte Sybia, dass die Helden den Raum selbst finden (eine Prüfung der Mondsilbersultana).

Andere Dinge, wie die Statuen im Garten oder die Gargyle auf dem Dach, werden wohl zuerst wahrgenommen und sind willkommener Anlass etwas über die Geschichte des Hauses herauszufinden. Der Grund für die Verschwiegenheit Sarefas liegt darin, dass Sybia die Helden nicht als Lakaien angeworben hat, sondern der Meinung ist, dass sie von sich aus die Initiative ergreifen sollen. Zudem ahnt auch sie nicht, dass die Probleme um das Haus von so dringlicher Natur sind. Sybia möchte, dass es die Helden sind, die von sich aus auf den Geheimraum stoßen – und von sich aus mit ihren Ermittlungen beginnen. Da sie nicht weiß, wem sie an ihrem Hofe und bei den Mada Basari vertrauen kann, hat sie motivierte, aber unabhängige Fremde hinzugezogen und hofft nun darauf, dass diese die richtigen Schlüsse ziehen.
Eine detaillierte Beschreibung des Hauses finden Sie im Abschnitt **Ein Haus für Helden** ab Seite **137**.

Kapitel IV: Weitere Abenteuer in Zorgan

Um ihr tägliches Einkommen zu finanzieren, sollten sich die Helden nun auf ihre Fähigkeiten verlassen und eine Tätigkeit ausüben. Je nachdem welchem Gewerbe die Helden nachgehen, können sie sich entsprechend viel leisten. Im **Anhang I** finden Sie Hinweise für die Kosten eines Lebensstils.
Darüber hinaus finden Sie hier noch einige weitere Erlebnisse, die Sie beliebig in der Zwischenzeit einsetzen können, um den Helden den Aufenthalt in Zorgan zu versüßen.

Der Nachbarschaftsstreit

Sheraina ay Unchalaban (51 Jahre, 1,57 Schritt, korpulent, Haare zu einem Dutt geflochten, immer von wenigstens einer ihrer zahlreichen, arroganten, lästernden Töchter begleitet), eine Nachbarin der Helden, gönnt diesen das Haus nicht – sie sieht die Glücksritter als Emporkömmlinge an, die ihren Besitz nur auf unrechtmäßige Art und Weise erhalten haben können. Während sie vordergründig die freundliche Nachbarin spielt, spinnt sie hinter dem Rücken der Recken ihre kleinlichen Intrigen.
Ihr größter Trumpf ist dabei ein Dokument aus der Rohalszeit, in welchem festgehalten wird, dass das Grundstück, auf dem das Heldenhaus erbaut wurde, ihren Vorfahren gehört. Um ihre Chancen weiter zu verbessern, sät sie in der Nachbarschaft allerlei unschöne Gerüchte über die Helden.
Am Ende kommt es nach mehreren Monaten der Anschuldigungen und Sticheleien zu einem Prozess am Zorganer Marktgericht. Dieser wird schon nach kurzer Zeit unterbrochen, als Sheraina dem Kadi – einem Untergebenen Sultana Sybias von Zorgan – Befangenheit vorwirft.

Der mordende Rotmantel

Die Helden werden – als Retter des Rahja-Tempels – zur Feier eines Rahjabundes in die Rosengärten eingeladen. Während des Festes können die Helden die Weinkönigin *Khalherschia* (24, 1,76 Schritt, hübsch, Muttermal auf der Wange, lange schwarze Haare) kennenlernen. Diese verschwindet kurz darauf während des Festes. Erst drei Tage später findet man den grässlich verstümmelten Körper: Ihr fehlt eine Hand, außerdem wurde ihr Schädel rasiert und ihr wurde das Herz entnommen. Dazu kommen hunderte Schnitte, welche die gesamte Haut bedecken und an verschiedenen Stellen aus Zhayad-Symbolen bestehen. Doch es dauert nicht lange, ehe es zu weiteren Mordfällen kommt:

Der wandelnde Tote: Auf den Stufen vor dem Praios-Tempel sitzt ein Mann in der Sonne. Irgendwann findet man heraus, dass ihm Gehirn und Geschlechtsorgane entfernt wurden, er aber trotzdem selbstständig zum Tempel gekommen ist. Wie die Helden in Erfahrung bringen können, wurde der Leichnam mittels des Retro-Elixiers wiederbelebt (**WdA 73**).

Der sich ausstellende Schausteller: Auf einem öffentlichen Platz beginnt ein Schausteller vor den Augen seiner Zuschauer sich selbst zu töten. Dabei ist er darauf bedacht, sich selbst größten Schmerz zuzufügen. Er meidet bei den Schnitten, die er sich zufügt, sorgfältig sämtliche Adern und stirbt genau nach dem 13. Schnitt. Dabei hat er sich das komplette Fleisch von den Unterschenkeln abgetrennt und die Bauchdecke geöffnet, so dass seine Gedärme herausquellen. Da er durch die *oronischen Skapelle* (siehe Kasten auf Seite 30) verletzt wurde, kann man ihn kaum heilen.
Die Königin der Rosen: Auf einem Boot im Barun-Ulah wird eine tote Prostituierte gefunden. Jemand hat ihr Löcher in die Arme und Beine geschnitten, sie mit Rosen gefesselt und in eine aufreizende Position gebracht. Die Haare der Toten wurden durch Rosenblätter ersetzt.
Sollte es den Helden gelingen, eines der Opfer vor dem Tod zu bewahren, können Sie darüber den Mörder ausfindig machen. Lassen Sie die Helden ruhig mittels BALSAM, PARALYSIS etc. eines der Opfer retten.

Das Motiv des Mörders

Bei dem Mörder handelt es sich um einen ehemaligen Rotmantel. Er konnte Iphemias Säuberungsaktionen nach dem Fall von Oron entgehen und trat als Laiendiener dem Zorganer Therbûnitenspital bei. Hier verfeinerte er sein anatomisches Wissen und entwickelte einen perfiden Plan: Aus zwölf Opfern will er Leben erschaffen, dabei beruft er sich auf die Unterlagen eines Magiers der Schule der Schmerzen. Er selbst ist magiebegabt, auch wenn er keine vollständige Ausbildung durchlaufen hat und daher als Magier mit abgebrochener Ausbildung gelten muss.
Seine Opfer hat er nach einer Kartei der Rotmäntel ausgewählt, in der Spione Araniens aufgeführt sind. Aus ihrem Blut soll schließlich Lebenskraft gewonnen werden, um ein künstliches Leben zu erschaffen. Der Rotmantel ist jedoch nicht mehr bei klarem Verstand. Weder hat er die Möglichkeiten, noch das Wissen, um seinen Plan wirklich umzusetzen. Er glaubt jedoch ganz fest daran, so seine geliebte Mhoguli wiederzubeleben. Diesem Ziel ordnet er alles andere unter.

Wie finde ich einen Mörder?

Selbstverständlich können die Helden auf ganz unterschiedliche Ideen kommen, wie sie den Rotmantel ausfindig machen können: Zeugen lassen sich befragen (z.B. ein Bettler oder eine Nachtschwärmerin), aber auch andere Hinweise können zu ihm führen.
Der leichteste Weg etwas über ihn zu erfahren, wäre eine Überprüfung der Opfer. Über die Mada Basari lässt sich herausfinden, dass sie alle auf einer Liste standen und für das freie Aranien spionierten.
Schlussendlich sollte es den Helden gelingen, den Mörder bei einem weiteren Versuch zu stellen, denn er arbeitet die Opfer der Liste nach durch. Entkommt er, flieht er in seinen

Unterschlupf, welche die Helden ebenfalls über einige Nachforschungen finden können, sobald sie die auffällige Gestalt des Rotmantels gesehen haben. Das Haus hat er einem alten Mann abgekauft, der dafür keine Verwendung mehr hatte.

Das Versteck des Mörders

Der Mörder lebt auf einem Gehöft im ländlichen Viertel Schamiran und schuf sich in seinen Kellerräumen sein persönliches Refugium. Hier kann er sich selbst verwirklichen. Leider ist es ein wenig feucht, was seinen Unterlagen nicht gut tut.

Arachan ibn Suleiman, ein mörderischer Rotmantel+

Erscheinung: Ein großer Tulamide in den Vierzigern (43, 1,97 Schritt, Spitzbart, verschiedenfarbige Augen: eines grün, das andere blau), der sich außerhalb seines Hauses in die Gewänder eines Laiendieners der Peraine kleidet.
Geschichte: Der Schüler eines elburischen Lehrmeisters trat nach der Gründung Orons auf Rat seines Lehrmeisters den Rotmänteln als Zauberer bei. Nachdem er bei der Schlacht von Zorgan verwundet und von einem wandernden Therbûniten geheilt wurde, tötete er seinen Retter nachdem es ihm besser ging. In Zorgan gab er sich dann als dieser reisende Heiler aus, der in der Hauptstadt des Mhaharanyats nach der Schlacht seinen Dienst verrichten wollte. Während einer Reise nach Elburum brach er in das Haus der rettenden Hand ein, der ehemaligen Schule der Schmerzen, und stahl dort unter anderem mehrere verborgene magische Skalpelle und andere Apparaturen und Tinkturen (darunter auch eine Anwendung des Retro-Elixiers) und begann dann damit seine Karriere als Mörder und Künstler voran zu treiben.
Charakter: Der Mörder war stets nur Gehilfe und Lehrling und begann sich irgendwann selbst zu verwirklichen. Dabei ist er sehr erstaunt, zu welchen Taten er fähig ist. Er sieht sich selbst als begnadeten Künstler, der seine Morde im Detail in einem Buch namens *Die Kunst der Verschönerung der Leiber* dokumentiert. Er arbeitet sehr genau und gewissenhaft. Darüber hinaus ist er ein Mann der sich gerne den schönen Dingen des Lebens widmet.
Rolle: Der wahnsinnige Serienmörder, der sich als Biedermann tarnt.
Moral: Sehr scheinheilig, beansprucht für sich ein bürgerliches Leben, sieht sich aber als Künstler.
Motivation: Der Wunsch nach Berühmtheit und der Wunsch, Dimiona wiederzubeleben.
Mittel: Seine Magie, ein wenig Geld.
Loyalität: Sich selbst und seiner Kunst.
Konfliktverhalten: Bricht unter Druck schnell zusammen, kein Kämpfer. Leistet eher wenig Widerstand.
Zukunft: Wird in zukünftigen Publikationen keine Rolle mehr spielen.
Zitate: „Ihr müsst zugeben, ich habe Kunst im Sinne Hesindes und Rahjas geschaffen. Mit meiner Hinterlassenschaft mache ich mich unsterblich! Dies ist die Kunst des Körpers!"
„Jeder Mensch hat ein anderes Verständnis von Kunst."
„Ich werde dir deine kleinen Äuglein rausschneiden und sie dir an deine Fingerspitzen nähen."

Arachan ibn Suleiman
Eigenschaften: **MU** 13 **KL** 13 **IN** 12
CH 11 **GE** 13 **FF** 17 **KO** 14 **KK** 12 **SO** 7
LeP 33 **AuP** 30 **ASP** 44 **MR** 1 **RS** 1 **GS** 8
Seelentier: Ratte
Skalpell:
INI 13 +1W6 **AT** 11 **PA** 12 **TP** 1W6+2 **DK** H
Vorteile/Nachteile: Immunität gegen Krankheiten, Eiserner Wille I / Rachsucht 6, Sucht (Alkohol), Wahnvorstellungen
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kulturkunde (Aranien), Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Zorgan)
Talente: Überreden 8, Etikette 7, Gassenwissen 13, Heilkunde Wunden (Schnittwunden) 12 (14), Anatomie 16, Zechen 10
Ausrüstung: Drei verschiedene oronische Skalpelle, ein Heiltrank C

Die oronischen Skalpelle

Die Skalpelle wurden mit einem aufladbaren REVERSALIS BALSAM SALABUNDE und HEILKRAFT BANNEN versehen und darüber hinaus mittels komplexer Forschungen und Rituale in der Schule der Schmerzen mit der Fähigkeit ausgestattet worden, Sikaryanbahnen in lebenden Körpern zu zerschneiden, sodass eine Heilung solcher Wunden kaum mehr möglich ist. Genauer gesagt: Ausschließlich mit einer umfangreichen Theriak-Therapie, in der jeder verlorene Lebenspunkt mit der fünffachen Menge Theriak bezahlt werden muss. Schadenspunkte mit dieser Waffe gelten als permanenter Schaden. Sie bestehen aus einfachem Metall und einem Holzgriff des Lebensbaumes.

TP 1W6+2 **INI** +1 **TP/KK** 11/2
WM –3/–1 **BF** 0 **DK** H
Länge 20 **Gewicht** 5 **Bem:** i

Mondsilberne Intrigen

In Zorgan findet eine Konferenz der Mondsilberwesire der Mada Basari statt. Zu diesem Zweck haben sich etwa zwei Dutzend Mondsilberwesire aus ganz Aranien eingefunden. Sybia wird die Helden vorab kontaktieren und bittet diese, während der Konferenz einige Dienste für sie zu erledigen. Damit der Kontakt zwischen den Helden und der Mondsilbersultana so lose wie möglich erscheint, soll jeglicher Kontakt über einen toten Briefkasten, z.B. eine Parkbank, unter der täglich neue Aufträge deponiert werden und wo auch die Helden kurze Berichte hinterlassen können, ablaufen. Beispielhafte Aufträge wären:

- Während der Konferenz kommt es zu einem Zusammentreffen zwischen dem elburischen Mondsilberwesir *Salamon ibn Dafar* und weiteren Würdenträgern, darunter auch dem Anchopaler Abgesandten der Mada Basari *Sherek ibn Cher-*

diz. Letzterer hat die Verhandlungen zwischen der Peraine-Kirche in Anchopal und den gorischen Besatzern geführt und kassiert seither einen guten Teil der ‚Schutzgelder', welche der Kult der Peraine den Goriern für die Unversehrtheit der vielen tausend Pilger zahlen muss – und zwar von beiden Seiten. Seit Sherek bei einem Geschäft mit Sybia enorme Verluste hinnehmen musste, unterstützt er Salamon. Die Helden sollen die Gespräche belauschen – ein erstes findet im Hinterzimmer eines Teehauses statt, ein weiteres im Hamam Sultani – und zwar so unauffällig wie möglich. Später offenbart Sybia ihnen, dass Sherek auf ihrer Seite ist und ein doppeltes Spiel spielt.

Bei einer weiteren Mission geht es darum, eine untreue Mondsilbersultana, die in der Nähe von Palmyramis einige Weinberge und eine Kelterei besitzt – und mit einem sehr traviagläubigen Mittelreicher verheiratet ist – zu beschatten. Da ihr Mann enorme Geldsummen in die Unternehmungen seiner Frau gesteckt hat, kann die Wesira es sich nicht leisten, dass ihre außerehelichen Vergnügungen bekannt werden. Und Sybia möchte gerne ein Druckmittel gegen die Mondsilberwesira in der Hand haben, um ihre Treue sicherzustellen.

Vor einiger Zeit wurde *Shahane ay Zedrakkins* politisch undurchsichtiges Spiel enttarnt und sie ihres Amtes enthoben. Wohin sie geflohen ist, ist bislang nicht abschließend geklärt worden. Ihre beiden Cousinen *Arjunna* (19, aufbrausend, aber überaus sympathisch) und *Shealdja* (20, frühere Karriere als Diebin und Streunerin) bemühen sich beide, ihr im Amt als Mondsilberwesira nachzufolgen, doch bislang gab es dazu noch keine Entscheidung. Beide verhandeln während der Konferenz mit Sybia und Salamon, den mächtigsten Vertretern der Mada Basari. Aufgabe der Helden soll es sein, diese Verhandlungen dahingehend zu beeinflussen, dass Shealdja die besseren Karten hat. Sybia wird jedoch auch mit einem anderen Ergebnis zufrieden sein: Sie ist bereit, beide Frauen gleichberechtigt zu Wesirinnen zu ernennen.

Kapitel V: Der trockene Brunnen

Irgendwann nachdem die Helden schon einige Tage oder gar Wochen in ihrem Haus leben, sollte ihnen auffallen, dass etwas mit dem Brunnen im Innenhof nicht stimmt. Am auffälligsten ist der Umstand, dass die Diener immer im Garten Wasser holen müssen, obgleich der Brunnen im Innenhof viel näher ist als der Brunnen außerhalb des Gebäudes. Neuangestellte Diener könnten auch fragen, warum der Brunnen im Innenhof kein Wasser führt. Sarefa, angesprochen auf die Frage, meint nur unterwürfig, dass man sich wohl den Grund des Brunnens anschauen muss, um herauszufinden, woran es liegt, dass dieser kein Wasser führt.

Bemerken die Helden irgendwann den Mechanismus, können sie versuchen, das Brunnenrätsel zu lösen (siehe S. 143). Wenn es gelingt, den geheimen Zugang zu öffnen, dann können die Helden in den Geheimraum des Anwesens, die *Kammer des gehörnten Gottes,* vordringen.

Von den zahlreichen unheimlichen und teils auch unheiligen und blasphemischen Gegenständen, welche die Gruppe in dem verborgenen Raum finden kann, übt eines eine besondere Wirkung aus: Das *Seelensplitterbild Donations*.

Die Beschreibung der Kammer finden Sie auf Seite 142.

Ein Kunstwerk

Das Innere des Raumes wird von zwei Gegenständen eingenommen, die auffälliger nicht sein könnten: Neben der protzigen Statue des Levthan, die einen Spiegel in den Händen hält, fällt sofort ein eindrucksvolles Bild auf, das eine ganze

Wand beherrscht. Es wird den Helden sehr schnell klar sein, dass die Kammer kein gewöhnliches Versteck ist, sondern hier unheilige Riten abgehalten wurden. Geweihte spüren ein Unwohlsein, ohne genauer bestimmen zu können, woher dieses Gefühl stammt. Aber auch andere Helden bemerken intuitiv, dass die Kammer von etwas Bösem, Unheiligem, Grauenhaftem erfüllt ist.

Träume der Herrschaft

Der Held, der das Bild als erstes berührt hat, träumt in den folgenden Nächten von der zentralen Szene des Gemäldes – wobei er derjenige ist, vor dem die Menschenmassen huldigen. Mit der Zeit werden die Träume blutiger, als die Massen auf einen Befehl des Träumenden hin beginnen, sich selbst zu Tode zu peinigen. Beim nachfolgenden Weg über die Leichen hunderter Menschen verspürt der Träumende ein sonderbares Gefühl. Nachdem der Träumer erwacht, muss ihm eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +13 gelingen. Ansonsten weist er für die nächsten sechs Stunden den Nachteil *Brünstigkeit 10* auf. Gelingt ihm die *Brünstigkeit*-Probe, wird er sich einen Tag lang wie ein Lustmolch verhalten. Danach klingt die Wirkung wieder ab.

Diese Begebenheit dürfte die Helden veranlassen, sich über das Bild, seinen Schöpfer und das Motiv zu informieren.

Der betroffene Held erhält dadurch **1W3 Verführungspunkte**.

Interessenten an der Kunst

In den Tagen nach dem Fund des Bildes erhalten die Helden erstaunlich häufig ‚Besuch' von mehr oder weniger sympathischen Zeitgenossen, die sich für das Haus der Helden interessieren. Diese weiteren Interessenten sollen die Helden dazu veranlassen, sich näher mit dem Bild zu beschäftigen. Sie müssen nicht alle der folgenden Personen auftreten lassen. Sie stellen eine Auswahl dar, die Sie beliebig nutzen können.

Sie können diese Interessenten auch bereits vor dem Fund des Bildes in Erscheinung treten lassen, sodass den Helden dann schlagartig klar wird (oder sie zumindest vermuten können), was all diese verschiedenen Personen dermaßen an dem Haus reizt. Gegebenenfalls haben ihre Helden zu diesem Zeitpunkt dann sogar bereits einige Abmachungen getroffen, die sie schleunigst revidieren müssen

Der Abt des Klosters Nassori: Assaban von Zorgan

Hintergrund: Der Geweihte Assaban verbrachte Jahre mit der Forschung über die Geschwister Rahja und Belkelel und lebt in der Nähe des zerstörten Unheiligtums von Keshal Taref im Rahja-Kloster Nassori. Doch vor einiger Zeit ist er nach Zorgan gekommen, um ein Rahjasutra zu erforschen, das Aufsehen erregte, weil es aus dem Zorganer Hesinde-Tempel gestohlen wurde. Aus den verschlüsselten Texten konnte Assaban das Haus der Helden lokalisieren. Sobald er von seltsamen Funden hört, wird er den Helden einen Besuch abstatten.

Stil: Freundlichkeit und Kompetenz, verbunden mit dem Ansehen eines Abtes.

Gestaltung: Kurz nachdem die Helden begonnen haben, Erkundigungen über das Bild, Donation oder das Haus einzuholen, wird Assaban bei den Helden vorstellig werden. Er berichtet ihnen, dass er durch das sorgfältige Studium historischer Schriften eine in diesem Gebäude verborgene Gefahr lokalisieren konnte. Da er aber nichts Genaues weiß, versucht er freundlich, aber bestimmt, die Helden davon zu überzeugen, dass es gefährlich wäre, in diesem Haus zu nächtigen. Vielleicht handelt es sich gar um eine dämonische oder namenlose Bedrohung. Und da er ein Geweihter sei, der die letzten Jahre diese Gefahr erforscht hätte – ausschließlich um das Chaos zu verstehen und es zu bekämpfen – bietet er den Helden seinen Beistand im Falle von Problemen an. Wollen die Helden ihm nicht behilflich sein, so wird er ihnen zumindest seinen Namen sagen und ihnen zu verstehen geben, dass sie ihn jederzeit im Tempel aufsuchen können.

Informationen: Assaban sollte den Helden früh vermitteln, dass etwas mit dem Bild nicht stimmt. Er bittet sie darum, es untersuchen zu dürfen, vielleicht kann er mehr herausfinden. In der nächsten Zeit wird er sich darum bemühen, doch es wird dauern, bis er die richtigen Schlüsse zieht. Von allen anderen Interessenten weiß er zu diesem Zeitpunkt noch nichts.

Zweifel: Keine – allerdings kann Assaban beängstigend wenige Informationen über das Bild bieten, wenn er Gelegenheit erhält, es zu erforschen. Diese behält er für sich – da er eigentlich auf andere Hinterlassenschaften Donations gehofft hat. Er fertigt eine genaue Skizze des Bildes an.

Einbrecher – die Nachtwinde

Hintergrund: Die beiden Nachtwinde haben einerseits aus verschiedenen Werken Donations Informationen über die Kammer des Gehörnten Gottes in Erfahrung bringen können, andererseits können sie über ihre Kontakte zum Hesinde-Tempel auf die Spur des Bildes gestoßen sein. Falls die beiden Buchhändler den Helden bekannt sind (etwa aus dem Szenario **Schriftenhatz, AB 146**), besteht auch die Möglichkeit, dass die Helden die Nachtwinde selbst auf das Haus aufmerksam machen.

Stil: Eine Mischung aus phexischer Gerissenheit und rabiatem Verhalten.

Gestaltung: Über die Streunerin *Larya* haben die Nachtwinde einige Einbrecher und Diebe angeworben, um in das Haus der Helden einzusteigen. Angeführt wird die Gruppe von *Amanalach** (29, 1,66 Schritt, Narbe im Gesicht, ein verbranntes Ohrläppchen, heruntergekommen, fahrig), einem Streuner, dem insgesamt 1W6 Schurken folgen. Natürlich hat Larya geplant, dass die Einbrecher auffliegen. Sie wartet still zwischen den Gargylen auf dem Dach und beobachtet die Aktionen der Helden. Dabei nutzt sie Eulentränen (**WdA 36**), um im Dunkeln besser sehen zu können. Wenn die Helden zu Bett gegangen sind, versucht sie sich umzusehen. Den Geheimraum kennt sie nicht, sodass sie erst suchen muss. Falls Sie die

Helden sofort mit der Macht der Nachtwinde konfrontieren wollen, so kann auch einer ihrer Schüler Larya begleiten. Larya und der Magier sollten vorerst entkommen.
Die Helden können durch eine vergleichende *Sinnenschärfe/Schleichen*-Probe auf die Einbrecher aufmerksam werden oder ein Besucher der Helden (Taref, Kalidrion usw.) trifft zufällig auf sie und es kommt zu einem Tumult, den die Helden bemerken.
Informationen: Wenige. Gefangene Schurken können lediglich aussagen, dass ihnen eine hübsche Frau eine ‚fette Beute' versprochen hat. Falls die Helden zu diesem Zeitpunkt schon auf Khelbara, die geheimnisvolle Unbekannte, aufmerksam geworden sind und gezielt danach fragen: Nein, die Frau hatte keine Schlangentätowierung im Gesicht.
Zweifel: War es wirklich nur ein einfacher Einbruch? Oder sucht jemand etwas Bestimmtes bei den Helden?

Eine geheimnisvolle Schönheit: Khelbara

Hintergrund: Die Magierin Khelbara hat einen weiteren Hinweis der Töchter Niobaras erhalten und beobachtet seit einigen Tagen das Haus. Sie will in die Residenz eindringen, um sich dort umzuschauen (z.B. mit einem VISIBILI), denn sie vermutet hier weitere Informationen zum *Kitab ash Shifa*.

Khelbara an der Seite der Helden

Sie können auch Khelbara schon vor ihrer ersten Begegnung mit der Gruppe vertraut machen und sie früher in das Spiel einbinden. So können die Helden ihr schon bei Nachforschungen in Zorgan oder im *Roten Kamel* begegnen. Nach den Ereignissen um das Kitab ash Shifa verweilt sie noch einige Zeit in Zorgan und versucht mehr über die Qabalyim-Sekten und die Schule des Immerwährenden Lebens herauszufinden. Dabei werden die Nachtwinde versuchen sie zu ermorden, z.B. in einer Bibliothek oder in einem Badehaus. Die Helden könnten Zeuge des Angriffes sein und so der Magerin das Leben retten.
Sollte die Gruppe Khelbara an Sybia oder eine andere Ordnungsmacht ausliefern, so droht ihr die Hinrichtung. Gerade die Nachtwinde werden versuchen, einen Kadi zu bestechen, damit er sie zum Tode verurteilt. Sybia hingegen wird den Nutzen Khelbaras erkennen und ihr das Leben schenken. Allerdings muss sie unter einem Eidsegen schwören, ihr Leben fortan in den Dienst Tsa zu stellen – eine Bedingung, mit der Khelbara gut leben kann.
Khelbara wird den Helden aus Dankbarkeit beistehen, auch wenn sie auf die Gruppe nicht immer den Eindruck einer Verbündeten erwecken mag, da die Indoktrination Orons bei ihr Spuren hinterlassen hat. Kurz vor Elburum sollte Khelbara die Gruppe verlassen – allem Anschein nach hat sie Verrat begangen. In Wahrheit wurde sie wieder von ihrer Gönnerin kontaktiert und diese wollte sie alleine treffen, da die Helden den Töchtern Niobaras noch suspekt sind.

Stil: Die geheimnisvolle Schönheit, die versucht, so unauffällig wie möglich vorzugehen, aber durch ihr Aussehen dennoch ins Auge sticht.
Gestaltung: Wann immer die Helden das Anwesen verlassen, sollten Sie für die Gruppe verdeckte *Sinnenschärfe*-Proben würfeln. Bleiben 14 TaP* über, haben die Helden die schöne Frau registriert. Jedes Mal, wenn die Helden Khelbara nun bemerken, steht ihnen eine IN-Probe +7 zu, um den Schluss zu ziehen, dass die Frau sich auffällig oft in der Nähe des Hauses der Helden herumtreibt. Der Aufschlag sinkt bei jeder Begegnung um zwei Punkte.
Informationen: Über Sybia kann eine Information über die geheimnisvolle Magierin erlangt werden. Ein aranischer Spion war als Leichenwäscher in der elburischen Schule der Schmerzen beschäftigt und konnte zumindest von einem Teil der Schüler Beschreibungen nach Zorgan schmuggeln – darunter auch die Beschreibung einer jungen Frau mit einer Schlangentätowierung.
Zweifel: Die Frau könnte genauso gut eine Nachbarin der Helden sein – was auch richtig ist, da sich Khelbara in der Nähe des Heldenhauses in einer privaten Pension einquartiert hat. Sie hat einige Straßenkinder damit beauftragt, darauf zu achten, ob jemand nach ihr fragt oder sie sucht. Wenn die Helden ihr gefährlich nahe kommen, taucht sie vorerst unter.

Des Rätsels Lösung ist ... ein Rätsel

Die Besuche und die Träume sollten den Helden verdeutlichen, dass das Bild ein Geheimnis birgt. Dieses Geheimnis hängt wohl mit den Darstellungen auf dem Gemälde zusammen. Es liegt sehr nahe, dass die Orte, die man auf dem Bild sehen kann, eine wichtige Rolle spielen. Die Helden sollten sich in der nächsten Zeit weiter mit dem Rätsel beschäftigen, in Archiven wühlen und stückchenweise mehr über Donation, ihre Gegner und das Haus herausfinden.
Doch jede Antwort während dieser Suche hält wenigstens eine weitere Frage bereit.

Was übrig bleibt...

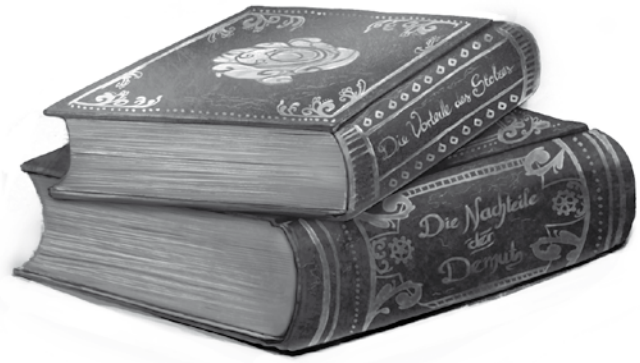
Neben den materiellen Belohnungen in diesem Szenario erhalten die Helden noch **150 Abenteuerpunkte** sowie zwei **Spezielle Erfahrungen** in häufig benutzten Talenten. Anbieten würden sich *Athletik*, *Köperbeherrschung*, *Sinnenschärfe*, *Gassenwissen, Überreden, Überzeugen oder Philosophie*.

In der Zwischenzeit

Lassen Sie die Helden mit dem Haus vertraut werden. Es besteht kein Grund zur Eile. Sie sollen sich als Helden feiern lassen, das Haus und die darin enthaltenen Artefakte und Räume erkunden und einige Zeit Nachforschungen betreiben. Schließlich können Sie mit den Ereignissen des nächsten Abenteuers fortfahren.

Der rote Faden

Die Helden erhalten in diesem Prolog das Haus von Donation als Geschenk. Die Residenz ist der Schlüssel für alle weiteren Spuren. Zudem sollten sie irgendwann die Geheimtür im Brunnen und die Kammer des Gehörnten Gottes gefunden haben. Durch ihr Interesse an dem Bild erafhren sie zum ersten Mal von Donation und seinem Wirken. Entweder entscheiden sie, dass sie sich selbst auf die Suche nach dem Geheimnis machen, damit es nicht in die falschen Hände gerät – denn Schurken könnten über andere Ketten ebenfalls Donations Spur folgen – oder sie werden von Sybia und der Mada Basari damit beauftragt.



Im wilden Yalaiad

Das Abenteuer im Überblick
Stichworte zum Abenteuer: Artefaktsuche, ein verräterischer Beyroun, aranische Hexenzirkel, Schwarzer Wein
Ort: Zorgan, Chalukistan, Yalaiad
Zeit: 1035 BF
Komplexität (Meister / Spieler): hoch / hoch
Erfahrung (Helden): erfahren

»Opfern wir den Gesichtslosen?«
»Erst soll er uns dienlich sein und dann das tödliche Gift der Magie kosten, Bruder!«
—Gespräch der beiden Buchhändler Neranziber und Mulziber

Was bisher geschah ...

Nachdem Donation seine Rätsel ausgearbeitet hatte, vertraute er Teilstücke seines Vermächtnisses seinen Gefolgsleuten an. In der Sippe der *Haichaebenims*, vorgeblich treue, mittelreichische Barone – zur Zeit Donations war Aranien noch Teil des Raulschen Reiches – im hinterwäldlerischen Yalaiad fand er die richtigen Wächter für eines der wichtigsten Teilstücke des Rätsels: den *Terilia-Tetraeder*. Dieses Artefakt erleichtert es, die Schriften Donations zu entschlüsseln, aber mit der kleinen goldenen Pyramide hat es noch eine weitere Bewandtnis – das Artefakt ist der leichteste Weg nach Yerkesh. Denn in seinem Inneren ist ein Dämon gebunden, der es dem Träger ermöglichen kann, das Wasser des Barun-Ulah weichen zu lassen. Eine detaillierte Beschreibung des Artefaktes finden Sie auf Seite 144.
Die Jahrhunderte vergingen und der Tetraeder blieb als Familienerbstück im Besitz der Haichaebenim. Deren Lehen, die Baronie Malqis, war lange Zeit ein bedeutungsloser Ort. Dies änderten erst die Abspaltung Khunchoms, Orons und die Annexionen Hasrabals von Gorien. Mehr und mehr wurde das Beyrounat Malqis zu einem Dreh- und Angelpunkt des Krieges im Yalaiad. Während des Krieges-der-35-Tage hinterließ das Dämonenbalg *Reshemin* auf ihrem Kriegszug gen Westen ihre Statthalterin *Shazandra*. Der Hexe gelang es schnell, sich den einfältigen Beyroun *Abdulon von Malqis* hörig zu machen und wurde zur Grauen Eminenz von Malqis. Den Tetraeder hält sie für ein unwichtiges Schmuckstück vergangener Zeiten. Derweil unterhält sie Kontakte zu Iphemia von Elburum: In Form eines Briefverkehrs gibt diese ihr Anweisungen, ohne das Shazandra genau weiß, wer hinter der Satrapa steckt. In Malqis jedoch trugen ihre Bemühungen Früchte. Sie konnte Schwarzen Wein anpflanzen und den Beyroun immer weiter in seine Verdammnis treiben.

... und was geschehen könnte

Als die Helden nach Malqis kommen, will Shazandra diese für ihre eigenen Pläne nutzen und plant, ihre Widersacher und später den Beyroun mit ihrer Hilfe loszuwerden. Die fremden Recken sollen einige Aufgaben erfüllen, um Malqis sicherer zu machen. Da sie selbst für den Tetraeder keine Verwendung hat, ist ihr relativ egal, was mit diesem geschieht, solange ihre eigene Macht gesichert ist. Denn Shazandra hat eine große Plantage des Schwarzen Weins im Süden des Beyrounats errichtet. Je mehr die Helden über den Beyroun und seine Ratgeberin erfahren, umso mehr können sie auf den oronischen Hintergrund der beiden Schurken schließen.

Aufbau von *Im wilden Yalaiad*

Dieses Abenteuer ist ein Baukasten, der aus mehreren Teilstücken besteht. Diese sind grob vom zeitlichen Ablauf her angeordnet. Nach dem Einstieg, der direkt auf die Vorfälle in **Der Tanz beginnt** eingeht und diese weiter behandelt, gelangen die Helden ins Yalaiad. Diese Region wird im Detail vorgestellt.

Danach folgt der Szenenablauf, der die Hauptlinie des Abenteuers darstellt, in dem die Helden auf der Suche nach Donations Vermächtnis sind. Dabei versuchen der örtliche Beyroun und seine Beraterin, die Helden zu täuschen und zu instrumentalisieren. Irgendwann bemerken die Helden ihren Irrtum und können sich auf eigene Faust daran machen, Donations Spuren weiter zu verfolgen. Im Finale drängen die Helden den verräterischen Beyroun von Malqis in die Enge und können ein Artefakt des Magiergrafen erbeuten.
Weiterhin gibt es noch eine Reihe von optionalen Szenen und falschen Fährten, die Sie mit der Hauptlinie kombinieren können.

Im wilden Yalaiad als Einzelabenteuer

Natürlich kann dieses Abenteuer auch als, von der **Schleiertanz**-Kampagne losgelöstes, Einzelabenteuer gespielt werden. In diesem Fall werden die Helden von der aranischen Krone nach Malqis entsandt, um den Beyroun dazu zu bewegen, sich wieder dem Mhaharanyat anzuschließen. In dieser Variante ist der Häuter tatsächlich Shazandras Vollstrecker, die dann am Ende des Abenteuers stirbt. Alleinstehend rücken die Politik und der Aufstand der Bevölkerung in den Mittelpunkt.

Kapitel I: Der Rhythmus steigert sich

Im Stadthaus, das die Helden von Sybia bekamen, haben diese ein merkwürdiges Bild entdeckt, für das sich bereits verschiedene Parteien interessierten. Es ist nun an den Helden die ersten Hinweise, die ihnen das Gemälde liefert, zu überprüfen.

Das Bild Donations

Dieser Abschnitt behandelt die ersten Indizien, die auf dem ominösen Bild im Zorganer Haus der Helden zu entdecken sind und relativ einfach entschlüsselt werden können. Anschließend wird die Reise ins Beyrounat Malqis abgehandelt.

Wappen und Signatur

Zwei Symbole des Bildes fallen sofort ins Auge: Auf dem Gemälde ist deutlich ein Wappen zu erkennen und in der unteren rechten Ecke sind die Überreste einer Signatur zu sehen. Mit einem gewissen Aufwand können die Helden über beide Elemente etwas herausfinden.

Informationssammlung in Zorgan

Wo die Helden mit den Nachforschungen beginnen, ist diesen selbst überlassen. Sie finden hier eine Auflistung der wichtigsten Orte, an denen sie Informationen erlangen können. Die Nummerierung gibt jeweils an, wo man welche Information im Falle einer gelungenen Probe oder einer Geldspende erhalten kann. Die Zeit, die es dauert, um an eine bestimmte Information zu gelangen, variiert sehr stark. Als Grundlage sollte gelten, dass man jeden Tag etwa eine bis zwei Proben ablegen kann. Man benötigt eine bestimmte Menge an TaP*, um die Information zu erlangen. Die aufgeführten Personen sind Ansprechpartner für die Helden. Es gibt verschiedene Themengebiete, zu denen die Helden etwas in Erfahrung bringen können. Dazu jedoch später mehr.

Orte des Wissens

- **Mondsilberpalast** (1, Mondsilberwesira *Asleika al-Sheikafurt**, 30, 1,58 Schritt, braunhaarig mit früh ergrauten Schläfen und tiefen Falten um Mund und Augen)
- **Tempel der Schlange – Der Tempel der Hesinde** (2, *Selinde ak'Shahabra*, 48, 1,66 Schritt, runde Augengläser, züchtig gekleidet, einzig das Lösen von Rätsel bereitet der weltfremden Theoretikerin Freude)
- **Schule des Seienden Scheins – Die Magierakademie Zorgans** (3, *Perishan Yezeminsunyara al'Jhalafai*, *978 BF, ungezähmte Haarmähne, intrigante Hofzauberin und Vize-Spektabilität, siehe **HaM 218**)
- **Praios-Tempel** (4, Archivar *Falirion zu Hattenfurt*, 58, 1,71 Schritt, dicklich, der Greifenfurter ist stets schweißgebadet und hegt gegenüber dem Malqiser Praioten Arras al'Achami sowie magisch begabten Personen eine Abneigung, stets väterlich streng)
- **Schreiberschule** (5, Archivarin *Tsakiri saba Suleika*, 30, 1,63 Schritt, blond, braun gebrannt, freundlich)
- **Krak al'Shah – Die Festung der Eisernen Tiger** (6, Agahi *Korlinde von Barbrück*, 33, 1,77 Schritt, Adjutantin des Miralay, militärisch knapp und präzise, angesichts der Schrecken in der Schlacht von Zorgan färbten sich ihre Haare weiß)
- **Sidi-Eslamin-Tempel – Der Tempel der Peraine** (7, *Peradian Ulfdjak*, 40, 1,73 Schritt, Halbmaraskaner, nachdenklich, vergeistigt und wortkarg)
- **Sternenpalast – Sybias Residenz** (8, Wesira *Rovena Keandra*, 32, 1,77 Schritt, wunderschön, wirkt wie aus 1001 Rausch entsprungen, äußerst kompetent – wird die Helden im Auge behalten)

Splitter des Wissens

Über das Wappen:
Die heraldische Wappengestaltung entstammt der mittelreichischen Grafschaft Khunchom (in *Staatskunst* oder *Geschichtswissen* 10 TaP*; **1**, **4**, **6**, **7**). In den ersten Jahren der aranischen Unabhängigkeit veränderten sich die heraldischen

Farben, als die beiden Emirate *Adamantija* und *Korushan* geschaffen wurde. Allerdings blieben viele der mittelreichischen Adelsfamilien ihren alten Wappen treu und veränderten sie nur geringfügig (in *Überreden* oder *Staatskunst* 5 TaP*; **4**, **5**), es besteht eine Ähnlichkeit zum Wappen eines Zweiges der Beyrounsfamilie von Malqis, die schon lange existiert, aber während der Magierkriege im Kampf gegen die Magokraten von Elburum viele Mitglieder verlor. Bei der Sippe handelt es sich um die *Haichaebenim* (*Überreden*-Probe 5 TaP*, in den Tempeln 20 Silbertaler Spende; **2**, **4**, **6**, **8**).

Die Familie Haichaebenim
Angeblich gehörte ein Teil der Familie während der Magierkriege zu den Anhängern Borbarads. Diese starben nach dem Verschwinden des Bethaniers durch ihre eigenen Verwandten, welche beabsichtigten, die Familienehre wiederherzustellen. Seit dieser Zeit herrscht die Familie über das Beyrounat Malqis (*Geschichtswissen* 10 TaP*; **4**, **6**). Der heutige Beyroun ist ein raffgieriger Schacherer, der die Lage zwischen drei größeren Mächten ausnutzt, um sich selbst die Taschen zu füllen (*Staatskunst* 10 TaP, 30 Silbertaler Bestechungsgeld; **1**, **8**).

Die Signatur des Künstlers
Die Signatur besteht aus den Buchstaben E, D, U. Es gibt allerdings keinen Dämon, auf den dieses Kürzel passt (*Magiekunde* 5 TaP*; **2**, **3**, **5**). Bekannt ist aber, dass der als ‚Magiergraf von Edas' bekannte Donation Alrik von Terilia seine Werke mit falschen oder kodierten Unterschriften kennzeichnete, auch E.D.U soll eine dieser Signaturen gewesen sein (*Geschichtswissen* 10 TaP*; **2**, **5**).

Das Testament Donations
Tatsächlich können die Helden in den Archiven des Hesinde-Tempels auf eine Abschrift des Testaments Donations stoßen. Dieses wurde schon vor Jahrzehnten von Elburum nach Zorgan gebracht. Es zeigt eine penibel geführte Liste von Häusern, Grundstücken und anderen Vermögenswerten. Angegeben sind darüberhinaus auch all jene Freunde Donations, denen er einen Teil seiner Güter vererbt hat. Darunter befindet sich auch der Name der Familie Haichaebenim, der einzigen Sippe aus dem Kreise von Donations Freunden und Anhängern, die bis zum heutigen Tag überdauert hat. Weiterhin werden das Haus der Helden erwähnt sowie einige Gebäude in Elburum und Zorgan.

Und nun?
Sobald die Helden die Zusammenhänge des Bildes mit Donations Wirken und Malqis herausgefunden haben, können sie entweder selbst dorthin reisen, oder Sybia wird sie nach ihren Fortschritten befragen und sie nach der Besprechung dorthin schicken.

Kapitel II: Zu den Küsten des Yalaiads

Die Reise ...
Wir möchten Ihnen an dieser Stelle keinen festgeschriebenen Weg nach Malqis aufzwingen, sondern zwei Alternativen anbieten, die Sie nach eigenem Ermessen ausgestalten können.

... zu Lande
Der Landweg über die Transaranica von Zorgan über Barbrück und Chalukand nach Malqis dauert etwa zehn Tage zu Fuß und etwa acht Tage mit Pferden. Besondere Begegnungen während der Reise können sein:

- **Der Toten gedenken:** Die Helden geraten in einen Götterdienst der Rondra in Barbrück, in dem die Gläubigen an die Toten des *Krieges-der-35-Tage* erinnern.
- **Junge Wilde:** Einige Jugendliche in einem Dorf prahlen damit, wie gut sie doch kämpfen können, und verkünden lautstark, dass sie es mit den Helden aufnehmen könnten und eigentlich in den Heerzug der Gerechten gehören.
- **Die Geister von Barbrück**: Hier können die Helden einen ersten Eindruck von den Geistern von Barbrück erhalten (siehe S. 64).
- **Rahjapilger:** Irgendwo auf halbem Weg zwischen Barbrück und Chalukand können die Helden auf etwa drei Dutzend Rahjapilger auf dem Weg nach Anchopal stoßen. Diese erhalten Geleitschutz von dem auf alle Reisenden Spottverse dichtenden Rosenritter *Muraschim ibn Bashra* (31, 1,86 Schritt, Spiegelpanzer, eher feingliedrig, aber gewandt). Dieser sieht in den Helden ein hervorragendes Ziel für seinen beißenden Spott. Sollten die Helden sich nicht zurückhalten können, so wird Muraschim versuchen, die Helden zu einer Duellforderung zu provozieren, nur um dann messerscharfe Reime in einer Theaterdarbietung als Waffen zu fordern.
- **Pferdediebe:** Unterwegs versuchen drei äußerst unfähige Pferdediebe, an die Pferde der Helden zu kommen. Zunächst versuchen sie in einer Karawanserei, die Helden betrunken zu machen, sodass diese in der Nacht fest schlafen, dann wollen sie die Pferde losbinden und mitnehmen. Allerdings sind sie dabei so laut, dass selbst angetrunkene Helden wach werden. Gelingt es den Dieben, zu entkommen, versuchen sie es noch einmal und verstecken sich in einem Waldstück. Dort verbergen sie sich aber so schlecht, dass die Helden sie schon von Weitem bemerken (*Sinnenschärfe*-Probe –7). Nutzen Sie die Begegnung als humoristisches Intermezzo. Die Diebe sind unfähig und nur mäßig gefährlich.
- **Sandwölfe:** Nördlich oder südlich von Chalukand können die Helden auf einen gorischen Söldnertrupp treffen, der Zoll verlangt. Dabei kann es sein, dass die Helden die Novadis für Wüstenräuber halten. Die Söldner wollen eigent-

lich keinen Ärger, aber falls die Helden bedrohlich wirken, greifen sie diese auch an, um sie in die Flucht zu schlagen (1W6+1 Söldner).

Khoramsbestien: In der Wildnis kann es auch passieren, dass die Gruppe von einer Meute Khoramsbestien angegriffen wird (1W6+2 Bestien).

Khoramsbestien
Biss:
INI 9+1W6 **AT** 13 **PA** 8 **TP** 1W6+5* **DK** H
LeP 27 **AuP** 60 **MR** 1 **RS** 2 **WS** 8 **GS** 18
Beute: 30 Ration Fleisch (ungenießbar), Fell wertlos, Gebiss (bis zu 3 Dinare Kopfprämie)
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff, Verbeißen Niederwerfen (2)
*) Wer durch Bisse mehr als 10 SP erleidet, erkrankt mit 5% Wahrscheinlichkeit an einer der folgenden Krankheiten: Wundfieber (1-6), Schlachtfeldfieber (7-14), Rascher Wahn (15-17), Lutanas (18-19), Tollwut (20), wenn der entsprechende Resistenzwurf misslingt (siehe **WdS 151ff**).
Konfliktverhalten: Verteilen sich gleichmäßig auf ihre Gegner und versuchen, mit Verbeißen-Angriffen anzugreifen. Wenn zwei Bestien ausgeschaltet sind, flieht der Rest.

Chalukand: Die letzte größere Stadt vor Malqis ist teilweise verlassen und das Stadtbild wird von der zerstörten Festung Krak Chaluk und leeren Straßen beherrscht. Dort können die Helden in religiöse Zwistigkeiten zwischen den Novadis der Beni Avad und den zwölfgöttergläubigen Bewohnern verwickelt werden.

... und zu Wasser

Der schnellere und gefährlichere Weg ist der mit dem Schiff. Jeden Tag segeln Handelsschiffe der verschiedensten Reiche von Zorgan aus gen Khunchom, mit einem kurzen Halt in Elburum. Die Reise dauert nur etwa 3 Tage. Allerdings ist das Wetter schlecht und das Meer unruhig, sodass den Helden von einer Schiffsreise abgeraten wird. Kapitän *Prasi Melekmar* (38, klein und rundlich, spricht akzentreich und unverständlich, Goldzähne), ein Thalusier, ist jedoch bereit die Gruppe mit seiner kleinen Thalukke *Storchenbein* die Gruppe mitzunehmen. Falls die Helden andere Möglichkeiten in Betracht ziehen oder warten bis das Wetter besser wird, steht ihnen das natürlich frei.
Die Kosten der Fahrt richten sich nach der Unterbringung auf dem Schiff und liegen bei etwa fünf Schekel für eine Kajüte und 8 Hallah für eine Hängematte.
Je nach Stand der Helden wird ein Kapitän ein Bestechungsgeld verlangen, um die Helden in einer der kleineren Hafenstädte im Yalaiad abzusetzen. Auf der Reise kann es zu verschiedenen Begegnungen und Vorfällen kommen:

Schiffe: Dabei handelt es sich entweder um Handelsschiffe (in absteigender Häufigkeit: Mada Basari, Dhachmani, Klande, Stoerrebrandt, Freibund, sonstige), Kriegsschiffe (Aranische Flotte, Fürstkomturei, Mittelreich) oder Piraten (Unabhängige, Schwimmende Heptarchie, Stadt aus der Tiefe, Maraskanische Freibeuter).

Die Spannweite dieser Begegnungen reicht vom Informationsaustausch mittels Flaggen bis zu einem aufreibenden Seegefecht zwischen den Schiffen (Seekampfregeln finden Sie in **Efferd 124**).

Die Gefahr aus der Tiefe: Einige (1W6+2) krakonische Hammerhai-Reiter versuchen in der Nähe von Elburum, einige Besatzungsmitglieder zu entführen. Sie schleichen sich in der Dämmerung an und klettern auf das Schiff.

Krakonier
Dreizack:
INI 5+1W6 **AT** 11 **PA** 11 **TP** 1W+3 **DK** NS
LeP 27 **AuP** 28 **MR** 7 **RS** 6 **WS** 7 **GS** 6
Relevante Eigenschaften: MU 12 GE 13 KO 14 KK 14
Vor-/Nachteile: Aquatisches Lebewesen, Natürlicher Rüstungsschutz, Landangst 10-12, Raubtiergeruch
Sonderfertigkeiten: Kampf unter/im Wasser, Aufmerksamkeit, Wuchtschlag

Erfahrene Krakonier: INI +4, AT/PA +4/+2, LeP +3, AuP +3, MR +2, MU +2, GE +1, KO +2, KK +1, WS +1, Niederwerfen
Besonderheiten: Talente: Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 8. Das, meist zusätzlich gerüstete, Nervenzentrum ist nur mit einem *Gezielten Stich* +10 zu treffen. 1 bis 10 dort angerichtete SP führen zu einer Kampfunfähigkeit für die gleiche Anzahl von KR; mehr als 10 SP bedeuten, dass der Krakonier binnen W20 KR erstickt. Der RS setzt sich aus dem natürlichen Rüstungsschutz (RS 3) und einer Fischhautrüstung zusammen (RS 3).

Hammerhai
Biss:
INI 8+1W6 **AT** 8 **PA** 2 **TP** 1W6+2 **DK** H
LeP 55 **AuP** 30 **MR** 5 / 8 **RS** 2 **WS** 7 **GS** 12
Beute: 100 bis 150 Rationen Fleisch, Tran (6–10 Dukaten)
Besondere Kampfregeln: Raserei (2, erleidet Schaden)
Konfliktverhalten: Die Krakonier versuchen, auf das Schiff zu klettern und Menschen zu entführen. Sie verteidigen sich im Notfall und setzen dabei *Wuchtschläge* (bis zu +2) ein. Sie fliehen, sobald sie mehr als 10 SP erlitten haben. Wenn die Hälfte von ihnen geflohen ist, versucht die andere Hälfte zu entkommen. Die Hammerhaie agieren nur, wenn sie angegriffen werden.

Ein Loch im Meer: Plötzlich sackt das Schiff einige Schritt ab und Wassermassen schlagen über dem Deck zusammen. (*Körperbeherrschungs*-Probe +5, um nicht ins Wasser zu fallen).
Erst danach kann man sehen, was der Grund dafür ist: Große Blasen steigen an die Wasseroberfläche, wo sie zerplatzen und üblen Geruch hinterlassen. Um das Gebiet zu durchqueren, müssen die Helden Hand in Hand mit der Mannschaft zusammenarbeiten. Verlangen Sie weitere Proben auf *Körperbeherrschung* oder *Athletik*, damit die Helden an Deck bleiben. Ein seefahrerisch begabter Held kann dem Kapitän zur Seite stehen und so Ruhm an Bord erlangen (*Seefahrt*-Probe +6). In diesem Fall wird Prasi dem Helden auf die Schulter klopfen und der Kapitän schuldet dem Helden einen Gefallen.

Verspielte Drachen: An der Küste des Yalaiad kann das Schiff auf verspielte und übermütige Perldrachen stoßen, die einzelne Matrosen ins Wasser werfen, andere mit Fischen bewerfen. Orientieren Sie sich am Verhalten von Jugendlichen, die ihre Grenzen austesten wollen. Kommt es zu entschlossenem Widerstand, fliehen die Drachen (Anzahl W3+1; 60-jährige Jungdrachen).

Perldrache
Biss:**
INI 11+1W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP** 3W6+2 **DK** HNS
Klauen:**
INI 11+1W6 **AT** 8 **PA** 6 **TP** 1W6+5 **DK** HNS
Schwanzschlag:**
INI 11+1W6 **AT** 11 **PA** 3 **TP** 2W6 **DK** HNS
LeP 80 **AuP** 100 **AsP** 40 **MR** 8 **RS** 6* **WS** 10
GS 4/7/21***

Besondere Kampfregeln: Großer Gegner/Flugangriff (Klauen), Feuerodem (auf 7 Schritt 2 SP, bis 10 Schritt noch 1 SP pro KR)
Magie: Erfahren in Hellsicht und Illusion. Flugfähigkeit, Gedankensprache, Telekinese, Feuerodem (s.o.)
Konfliktverhalten: Startet einige Flugangriffe, hat aber nicht die Absicht zu töten, sondern spielt eher Fangen. Bricht die Angriffe nach dem dritten Versuch wieder ab.
*Der angegebene Wert gilt für den Rücken des Drachen, der RS an anderen Stellen ist deutlich niedriger: Flügel –3, Bauch –1, unterer Halsansatz –3, Hals –2
** Für gewöhnlich versucht der Drache, sein Opfer zu beißen, doch wenn sich die Situation anbietet kann er auch auf andere Art angreifen. Beachten Sie hierbei die Größe des Drachen: Jemanden, der hinter dem Drachen steht, wird der Wurm mit einem Schwanzschlag attackieren, an seinen Seiten setzt er eine seiner Klauen ein etc.
Seine Klauen kann der Perldrache nur im Flug einsetzen.
***GS am Boden/tauchend/fliegend

Schließlich, nach einer anstrengenden Reise, sollten die Helden endlich Malqis, die Hauptstadt des gleichnamigen Beyrounats, erreichen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Endlich habt ihr das Ziel eurer Reise, die kleine Stadt Malqis im Yalaiad, erreicht. Der Ort ist kein Vergleich zu Zorgan, der prachtvollen Hauptstadt Araniens, sondern eher ein bescheidenes Bauern- und Fischerdorf. Dessen Bewohner leben in einfachen Lehmhütten und kleinen Holzbauten am Ufer des Meeres. Die größten und prächtigsten Gebäude der Ortschaft sind eine uralte diamantförmige Festungsanlage und der Tempel des Sonnengottes, die beide im Zentrum von Malqis liegen.
Am Strand liegen einige Fischerboote und es gibt ein paar alte Stege. Auf dem kleinen Markt und in den engen Gassen seht ihr immer wieder die Yalaiadim, die ein lebensfroher und freundlicher Menschenschlag sind, doch in den letzten Jahren unter der ständigen Angst vor Krieg gelitten haben. Unter den Herbergen des Ortes, die direkt ins Auge fallen, macht das direkt neben dem Praios-Tempel liegende *Zum Sonnenschein* den besten Eindruck.

In Malqis angekommen müssen sich die Helden erst einmal einen Überblick über den Ort verschaffen. Eine detaillierte Beschreibung von Malqis finden Sie auf Seite 41.

Kapitel III: Ay Yalaiad

»Ich schreibe diese Zeilen, während ich in dem Boot sitze, das wir gestohlen haben. Die Bauern haben uns davor gewarnt, zu der Insel hinüber zu rudern – mit den Perldrachen sollte man sich nicht anlegen! Ich hoffe, es geht nichts schief. Ein wenig Furcht habe ich schon, angesichts der etwa zwei Dutzend Drachen hoch über uns. Nur noch ein Stück, dann haben wir die Insel erreicht. Wie weit mag ein Drache wohl sehen können? «
—aus einem halbverbrannten Tagebuch in der Bibliothek des Hesinde-Tempels zu Khunchom, neuzeitlich

In diesem Kapitel wollen wir Ihnen ausführlich den Schauplatz dieses Abenteuers und die dort beheimateten Personen- und Mächtegruppen beschreiben. Neben einigen allgemeinen Informationen über das Yalaiad und seine Bevölkerung wollen wir uns aber auf das nordwestliche Beyrounat Malqis konzentrieren. Mehr zum Yalaiad finden Sie in **Erste Sonne 114**.

Geschichte

Die heute eher hinterwäldlerische Region war in früheren Zeiten wesentlich bedeutsamer. Unmittelbar in der Nähe Yash'Hualays gelegen war das sumpfige Land der Gegenpol zur Metropole und gleichermaßen Kornkammer und priesterliches Refugium. Denn hier gab es zahllose Tempel und Kultstätten von Kraken-Götzen, die man heute noch gelegentlich im Uferschlamm eines der zahlreichen Seen findet.
Im Diamantenen Sultanat war die fruchtbare Region Teil Khunchoms und in den zahlreichen Interregna Zankapfel und begehrte Beute der Thronanwärter und Herrscher.
Unter Garether Verwaltung war es Teil der ärmlichen Grafschaft Anchopal, die später dem Königreichs Aranien zugeschlagen wurde. Etwa ab 850 BF zersplitterte dann das Herzogtum Balash und die Gebiete nördlich des Mhanadideltas wurden ebenfalls Aranien zugeordnet. Als die arani-

sche Fürstin Sybia sich schließlich vom Mittelreich lossagte, nutzten die Khunchomer die Gunst der Stunde und erklärten ihrerseits die Unabhängigkeit von Aranien, was zu einem bis heute anhaltenden Streit führte.
Nach der Entstehung Orons beanspruchte Dimiona von Zorgan Malqis und setzte als Satrapa das Dämonenbalg Reshemin ein. In der Folgezeit war Malqis ein wichtiger Stützpunkt der verschiedenen Kriegsparteien, doch von den Palisaden ist heute nichts mehr übrig.
Die letzten Jahrzehnte verwickelten das Yalaiad häufiger als jemals zuvor in Kriegszüge, was sich natürlich auch bei der Bevölkerung bemerkbar gemacht hat. Sie sehnt sich nach Frieden, möchte aber nicht mehr unter fremder Herrschaft stehen, sondern betrachtet sich als unabhängig von Aranien oder anderen Reichen oder Besatzern. Lediglich zum nahen Khunchom hat man gute Beziehungen und ehrt den gutherzigen Fürsten.

Politik

Nominell unterteilt sich das Yalaiad in die aranischen Emirate *Adamantija* und *Korushan*, Gebiete die man mit den mittelreichischen Grafschaften vergleichen kann, und auch heute bestehen die beiden Emirate noch in denselben Grenzen wie einstmals unter garethischer Hoheit.
Dennoch gibt es die oben beschriebene ursprüngliche Ordnung nicht mehr. Einzelne Beyroune haben sich heute dem Khunchomer Fürsten unterstellt (*Al'Rifat* im Westen, *Amarash* im Osten). Die strategisch wichtige Stadt *Korushkant* im Nordosten ist von aranischen Seesoldaten besetzt worden, während *Shariwan* die letzte verbliebene Hochburg der Oronier geblieben ist. In *Pelqanan* und *Roswylde* kämpfen Yalaiadim, versprengte Oronier und Maraskaner um einzelne Dörfer, Wege und Gebiete.
Im Westen – namentlich in Malqis und *Aimar-Gor* – treffen regelmäßig die Gesandten der drei benachbarten Reiche Khunchom, Aranien und Gorien aufeinander. Hier versucht man die örtlichen Machthaber unter die eigene Oberhoheit zu bringen – und dies mit allen Mitteln der Politik bis hin zu kleinen Feldzügen.

Die Yalaiadim

Bodenständig und friedlich – so konnte man über Jahrhunderte den typischen Yalaiadim bezeichnen. Zwar träumte man vom großen und prächtigen Khunchom, begnügte sich aber selbst mit dem, was man zum Leben benötigt.
Lebensmittelpunkt sind Ernte und Aussaat, welche von zahlreichen Riten und Festen begleitet werden. Diese werden meist von den ‚Wohlgesegneten', den reichsten Einwohnern der Dörfer, ausgerichtet und mit Hilfe der Priester von Peraine und Tsa durchgeführt. Dementsprechend gelten diese Göttinnen als die bedeutsamsten, aber auch Efferd und Phex werden häufig angebetet und viele kleine Gottheiten haben ihre Schreine in den Dörfern des Yalaiads.
Seit den zahllosen Kämpfen, die Oronier, Maraskaner und Gorier in den letzten Jahren in das Land getragen haben, haben sich die Yalaiadim verändert: Wo sie früher widerspruchslos alles hingenommen haben, leisten sie nun Widerstand. Nicht länger will man sich von Fremden kontrollieren lassen und jede Lüge akzeptieren müssen. Und gerade die jungen Yalaiadim treibt häufig der Gedanke, dass ein Dasein als Bauer nicht alles gewesen sein kann.

Flora und Fauna

Berühmt ist das Yalaiad für die Unmengen an Perldrachen, die auf zahlreichen, dem Yalaiad vorgelagerte, Felseninseln leben. Zwei dieser Inselchen liegen an der Küste von Malqis, auf denen zwei Perldrachen leben, die untereinander zerstritten sind und von denen es heißt, dass sie Brüder seien. So verwundert es nicht, dass die Yalaiadim den beiden Drachen die Spitznamen *Rurim* und *Grorim* gegeben haben. Zwar gelten die Drachen nicht als besonders gefährlich, aber sie sind und bleiben Drachen: Grund genug für die Bewohner von Malqis, die Dracheninseln zu meiden und an bestimmten Tagen jungfräuliche Tiere zu opfern. Dennoch sind die Drachen nicht die einzigen Konkurrenten um die reichen Fischgründe. Die Fischer aus Chalukand dringen neuerdings verstärkt in die östlicher gelegenen Fischgründe vor, um die Versorgung Goriens zu gewährleisten.
Die Malqiser, die nicht vom Fischfang leben, sind meistens Bauern, die hauptsächlich Ziegen und Schafe, aber auch einige wenige Rashduler Drehhörner besitzen und auf die Weiden führen. Abseits des Ortes findet man Bambus- und Mangrovenwälder. Hier leben zahlreiche wilde Tiere, die auch für Menschen gefährlich werden können.

Hier eine Übersicht, welche Tiere und Pflanzen die Helden vorfinden können. Deren Werte finden Sie in der **ZooBotanica**.
Häufig: Riesenlöffler, Moskitos
Gelegentlich: Sumpfranzen, Wildschweine, Sumpfechsen, Blutegel, Fledermäuse, Grimwölfe, Nesselvipern, Ongalobullen, Raschtulsluchse, Ratten, Rebhühner, Regenbogenfasane, Perldrachen, Warzenschweine
Selten: Al'Kebir-Antilopen, Blutasseln, Höhlenspinnen, Kaiserhörnchen, Maraskantaranteln, Riesenamöben, Saguraspinnen, Springböcke, Stinktiere, Streifenmäuse, Vogelspinnen, Waldwölfe, Wildkatzen, Wolfsratten, Borbarad-Moskitos, Fischechsen, Fledermäuse, Mysobvipern, Panzerechsen
Sehr selten: Boronsottern, Harpyien, Baumdrachen, Einhörner, Höhlendrachen, Moosaffen, Mungos, Nachtwinde, Purpurwürmer, Riesenaffen, Schleiereulen, Tatzelwürmer, Vampirfledermäuse, Waldschrate
An der Küste: Blindfische, Brabacudas, Delphine, Dreizehnarme, Krakenmolche, Malmer, Muränen, Perlbeißer, Streifenhaie, Zwergwale
Wildvorkommen: verschiedene Fischarten (häufig), Vogelarten (häufig), Amphibien (häufig), Nagetiere (häufig) und Insekten (häufig)
Essbare Pflanzen: Aprikosen, Arangen, Granatapfel, Mango, Oliven, Orongen, Pfeffer (Aranischer Pfefferstrauch), Pfirsiche, Reis

Prägende Vegetation: Bambus, Mangrove, Sumpfzypresse, Lanzenschilf (an der Küste), Halfa, Terabaten, Mispeln (im Landesinneren), Wasserhyazinthe, Wasserpest, Krebsschere (in den zahlreichen Seen).
Ausgewählte Kräuter und Pflanzen: Arangen, Dornrose, Dornsträucher, Egelschreck, Eitriger Krötenschemel, Flaschenkürbisse, Granatäpfel, Guraanstrauch, Halfa, Iribaarslilie, Ilmenblatt (Waldrand), Joruga, Lotos (Seeufer), Rote Pfeilblüte, Rahjalieb, Sansaro, Satuariensbusch, Schleichender Tod, Schwarzer Wein, Shurinstrauch, Tarnele, Terabaten, Traschbart, Waldwebe, Wirselkraut, Zunderschwamm, Zwölfblatt

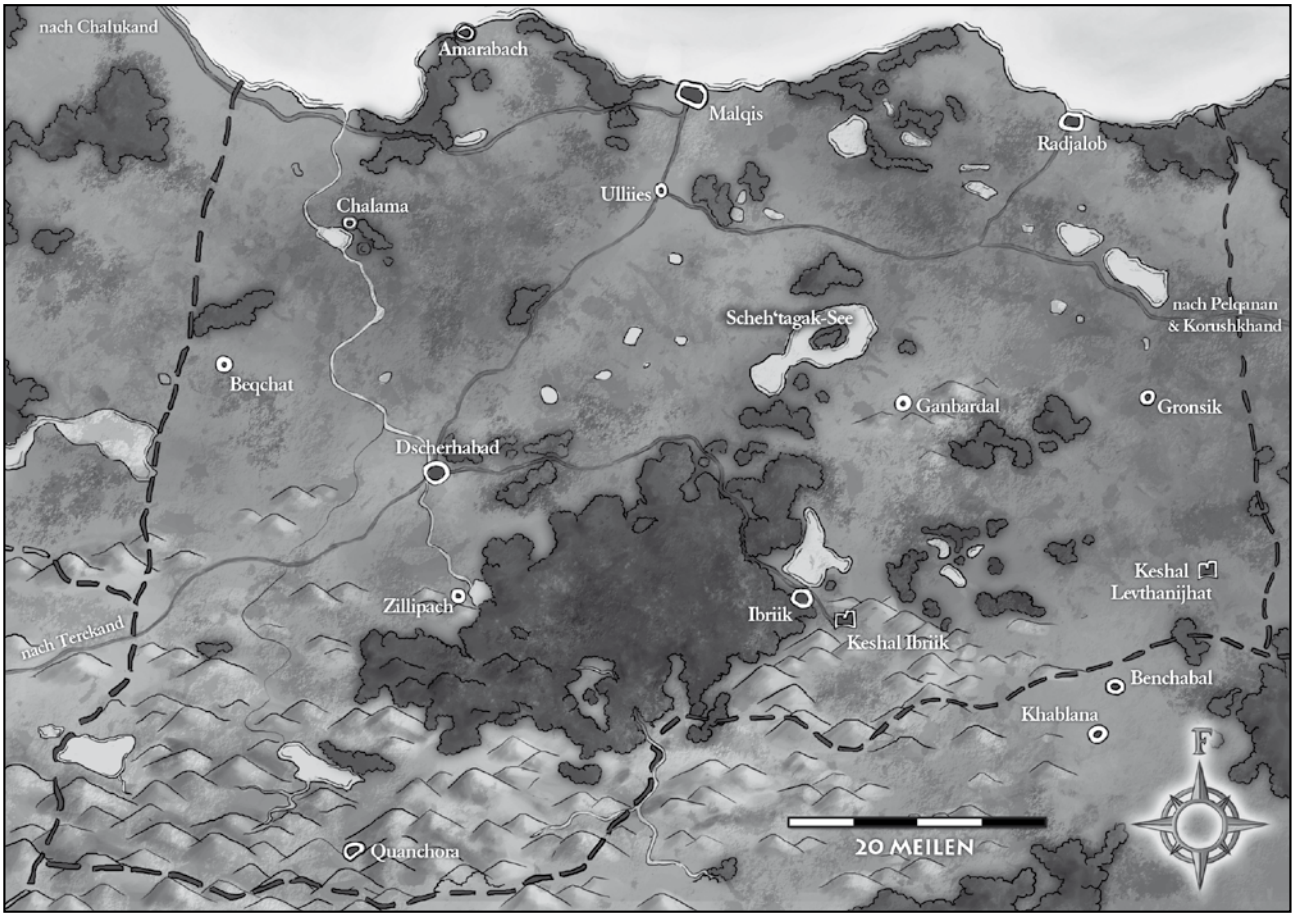
Mysteria et Arcana

An dieser Stelle wollen wir kurz einige weitere Geheimnisse um das Beyrounat Malqis vorstellen, die Sie nach Belieben verwenden können. Keines dieser Geheimnisse wird in offiziellen Publikationen wieder aufgegriffen. Bauen Sie diese Handlungen entweder als Themen in einer örtlichen Spelunke, als Geschichte eines Haimamuds ein oder verwenden Sie sie als Aufhänger für weitere Abenteuer in der Region.

Silberschuppe: Die westliche Hälfte der Nordküste wird vom alten Perldrachen *Silberschuppe* als Territorium beansprucht. Er gilt den Menschen als Patriarch der Perldrachen und lebt auf einer frei zu verortenden Insel etwa sechs Meilen vor dem Beyrounat Malqis. In den örtlichen Legenden heißt es, der Drache besitze eine Krone. Demjenigen, der diese Krone phexgefällig erbeutet, soll fortan der Hort des Drachen gehören. Er ist zudem der Vater von Rurim und Grorim.

Die Eroberung von Qwanchora: Im Herbst des Jahres 1032 BF eroberte Abdulon von Malqis mit Hilfe aranischer Söldner den Nordwesten des Sultanslandes Aimar-Gor. Als die Söldlinge abgezogen waren, kündigte er jegliches Bündnis mit Aranien und drohte damit, sich Gorien anzuschließen. Seit der Eroberung herrscht eine Fehde zwischen den beiden unabhängigen Territorien.

Die Schrecken des Scheh'Tagak: In dem großen See im Süden des Beyrounats gibt es zahllose Sumpfkrakenmolche. Diese werden von der uralten Statue eines krakengestaltigen Götzen angezogen, die sie heftig verteidigen. Ab und an kommen sie an Land und werden dann zu einer lebensbedrohlichen Plage des Umlandes. Aber vielleicht können die Helden ja helfen.



Beyrounat Malqis

Einwohner: ca. 11.000
Herrscher: Beyroun Abdulon der Große von Malqis
Wappen: Heutzutage ein rosenfarbener Flamingo vor der silbernen Madascheibe auf dunkelblauem Hintergrund. Früher ein oder zwei Bambus-Bäume vor dem Meer.
Städte und Dörfer: Malqis (900), Dscherhabad (650), Radijalob (390), Amarabach (260), Benchabal (250), Ibriik (180), Qwanchora (180), Chalama (150), Beqchat (130), Ulliies (120), Ganbardal (110), Gronsik (100), Zillipach (100)
Burgen und Festungen: Keshal Ibriik, Keshal Levthanijhat
Vorherrschender Glaube: Zwölfgötter, Randgruppen in der Bevölkerung glauben an Rastullah, Rur und Gror oder Ferkina-Gottheiten
Handel und Wandel: Der Großteil des trans-yalaiadischen Handels wird über andere Ortschaften abgehandelt; Schmuggel nach Gorien.
Landwirtschaft: Etwa 8 von 10 Einwohnern von Malqis leben von der Landwirtschaft.
Landschaft: Mangrovensümpfe an der Küste, fruchtbares Marschland, Wald von Da'Scheahr im Süden, weitere kleine Wälder im gesamten Beyrounat, vereinzelte Hügelketten, vornehmlich im Süden und im Westen der Küste
Flüsse und Seen: Scheh'Tagak-See, etliche sumpfige Flüsschen und Bäche durchziehen ohne festen Lauf das Land

Das Beyrounat Malqis ist dem Emirat Adamantija zugeordnet, de facto aber seit 15 Jahren unabhängig. Es grenzt an die Beyrounate *Chalukand, Terekand, Aimar-Gor* und *Pelqanan* von West nach Ost, im Norden wird das Beyrounat vom Perlenmeer begrenzt. Es gibt mehrere kleine Städte und Dörfer, das Land ist größtenteils flach und in den Küstenregionen recht feucht und sumpfig.

Wichtige Städte und Dörfer

Im Folgenden wollen wir Ihnen die wichtigsten Dörfer und Städte des Beyrounats vorstellen.

Malqis für den eiligen Leser

Einwohner: 900
Wappen: momentan keines
Herrschaft/Politik: Beyroun Abdulon von Malqis, seine Beraterin und Gemahlin Shazandra
Tempel und Schreine: Praios (ungeweiht), Rahja (niedergebrannt), Efferd-Schrein am Hafen, Peraine-Schrein
Garnison: 12 Ferkina-Söldner, 20 Palastwachen
Wichtige Gasthäuser: Herberge *Zum Sonnenschein* (P7/Q8/S12), Schenke P*erlensucher* (P4/Q5), Schenke *Schändertod* (P5/Q2), Bordell *Der Lustgarten B…….Ls* (P6/Q4)
Besonderheiten: Malqis teilt sich in das südlich gelegene, eher bäuerlich geprägte Viertel *Taljahra* und das stärker städtische *Nord-Malqis*, welches kulturell an eine mittelreichische Stadt erinnert. Im *Schändertod* zahlt man ein kleines Kopfgeld für tote Maraskaner und bekannte Dämonenbuhlen, zumindest soweit diese nicht von den Mächtigen geschützt werden. Der *Lustgarten Belkelels* war einst gleichermaßen Tempel und Bordell, in der der oronischen Staatsgöttin gehuldigt wurde. Der Besitzer veränderte nach dem Krieg-der-35-Tage eiligst den Namen und distanzierte sich deutlich von allen oronischen Praktiken. Es ist aber ein offenes Geheimnis, dass man gewisse Dienstleistungen immer noch erhalten kann, wenn der Preis stimmt.
Stimmung in der Stadt: Die Malqiser sind arm und hungrig, die Stimmung ist eher betrübt.
Was denkt der Malqiser über seine Stadt: Ich wünschte, irgendjemand würde uns endlich Frieden bringen. Egal wer! Und am besten bringt er gleich auch noch neue Vorräte mit, die Speicher sind leer!

Wichtige Örtlichkeiten der Stadt sind der **Beyrounspalast (1)** am Rande des ummauerten Sippenviertels der Haichaebenim, der **Tempel des Praios (2)**, in dessen Haupthalle noch kein Funken des ewigen Lichtes glüht, weshalb viele Andachten unter freiem Himmel stattfinden. Ein Großteil der Tempelschätze wurde von den Oronis geraubt. Die **Hafenanlagen (3)**, teils im Schlamm versunkene hölzerne Stege, die häufig ausgebessert werden müssen. Zudem gibt es einen von Moos überwucherten Kai mit einem **Opferschrein des Efferd (4)** und die kleine Fischerschenke **Perlensucher (5)** sowie den engen **Markt (6)**, der durch zahlreiche Verkaufsstände wie ein Labyrinth wirkt.
Berüchtigt ist das Bordell **Der Lustgarten B…….Ls (7)**, in welchem alle Huren nach der Befreiung im Gesicht gebrandmarkt wurden – obwohl längst nicht alle glühende Verehrer Orons waren – und die seitdem von den Bewohnern der Stadt gemieden werden, während der Beyroun Nachsicht walten lässt. Im Keller befindet sich ein gut verborgener Schrein der Belkelel.
Direkt gegenüber hat mittlerweile ein ehemaliger oronischer Sklave die Schenke **Schändertod (8)** eröffnet, wo sich der Abschaum der Stadt trifft und große Reden gegen die Huren von gegenüber schwingt. Oft genug kommt es vor, dass die Männer des Nachts Schmierereien an dem Bordell zurücklassen, die Vorderseite mit Fäkalien ‚verschönern' – oder direkt eine der Huren entführen und in einem verlassenen Gebäude vergewaltigen.

Malqis
1
2
3
4
5
6
7
8
9
100 Schritt
F

Zentrum des bäuerlich geprägten Südens der Stadt ist die kleine **Kapelle des Regens und Wachstums (9)**, deren Wandmalereien von Löwen und Stürmen mittlerweile stark verblichen sind. Um das Gebäude versammeln sich nun jeden Praiostag stets etwa 100 Bauern und der Laienpriester *Perainhelm Guntrabad** (45, 1,69 Schritt, strahlend blaue Augen, lange Haare, gestutzter Bart, entrückter Blick, prangert die oronische Zeit an und nutzt deren Schrecken, um seine Zuhörer auf sich einzuschwören). Unterhalb der Stadt gibt es noch immer ein System von alten Kanalisationstunneln, was darauf schließen lässt, dass die Stadt in früherer Zeit bedeutend größer und auch wichtiger war.

Dscherhabad

Einwohner: 650
Tempel und Schreine: Peraine, Tsa-Schrein
Schenken und Besonderheiten: Arkossabs Teehaus (Q7/P6), Kontor der Mada Basari
Sonstiges: Liegt an der schlecht ausgebauten Straße nach Terekand. Verlor in den letzten Jahren erheblich an Einfluss und dadurch ist der Ort sehr von der Mada Basari abhängig geworden.

Radijalob

Einwohner: 390
Tempel und Schreine: Rahja, Efferd-Schrein
Schenken und Besonderheiten: Tiefroter Wein (Q8/P8), persönliches Lehen der Harani Shazandra. Unter den Bauern befinden sich viele ihr treu ergebene, oronische Söldlinge.
Sonstiges: Beinahe 100 Menschen sind in den letzten fünf Jahren verschwunden. Die Harani des Ortes schiebt dies auf maraskanische Sklavenhändler und die Hexen von Da'Scheahr.

Amarabach

Einwohner: 260 (25% Maraskaner)
Tempel und Schreine: Tsa-Schrein
Schenken und Besonderheiten: keine
Sonstiges: Ein verwinkeltes Dorf, dessen maraskanisches Viertel scheinbar nur aus einem einzigen labyrinthartigen Gebäude mit unzähligen Anbauten im Landhausstil besteht. Im Zentrum desselben befindet sich ein einzelnes Turmhaus.

Benchabal

Einwohner: 250
Tempel und Schreine: keine, unweit des Dorfes gibt es aber improvisierte und verborgene Altäre der Peraine und der Tsa, aber auch des Belhalhar.
Schenken und Besonderheiten: Blutwein und Otternasen (Q2/P4)
Sonstiges: –

Ibrijk

Einwohner: 180 (40% Ferkinas)
Tempel und Schreine: Peraine-Schrein
Schenken und Besonderheiten: Das Dorf ist vom finsteren Wald von Da'Scheahr und der Versorgung der Festung *Keshal Iibrik* geprägt. Die Festung ist eine typisch tulamidische Sippenfestung, in dem die Ferkina-Sippe der Bân Urkulu sowie zwei weitere Sippen leben. Sie können den Plan der Festung *Tarashim* (**Ritterburgen 55**) verwenden.
Sonstiges: Am Ufer des *Turkulu-Sees* kann man sehr häufig Mibelrohr finden. Allerdings wimmelt es in der weiten Schilfregion auch von Sumpfkrakenmolchen.

Qwanchora

Einwohner: 180
Tempel und Schreine: Ingerimm, Phex-Schrein
Schenken und Besonderheiten: Gulkalags Hort (Q5/P7/S10). Im Dorf halten sich häufig Handelsaufkäufer des Handelshauses Dachmani auf, um bei besonderen Funden zuzuschlagen. Zudem wird hier auch Erz abgebaut und damit Handel betrieben.
Sonstiges: Das Dörfchen, das vor zwei Jahren von Malqiser Söldlingen erobert wurde, ist Zentrum des yalaiadischen Erzabbaus. Von daher sind hier stets einige Söldlinge und Stammeskrieger der Bân Urkulu stationiert.

Weitere Orte

Neben diesen Orten gibt es noch etwa zwei Dutzend weitere kleine Dörfer, Weiler und große Sippengehöfte mit jeweils einigen Dutzend Einwohnern, die aber nicht näher beschrieben werden.

Mächtegruppen

Auch wenn Malqis als das Ende der Welt erscheint, gibt es verschiedene Gruppen, die aus den unterschiedlichsten Gründen danach streben, weltliche Macht im Beyrounat zu erhalten.

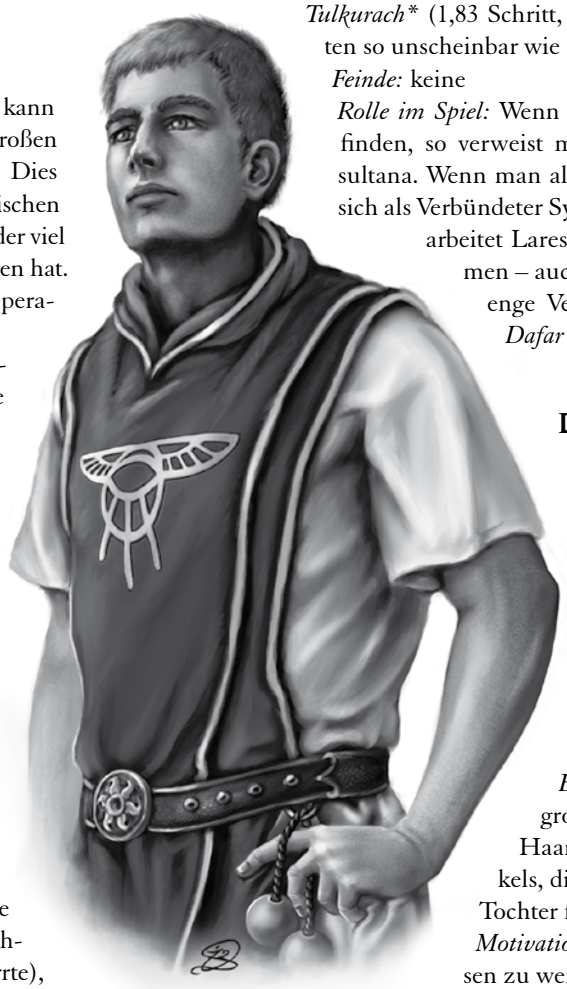
Der Beyroun und sein Gefolge†

Beschreibung: Der Herr von Malqis sieht sich gerne als machtvollen Herrscher – aber ohne seine Beraterin würde im Beyrounat keine Politik gemacht und ohne seine Söldlinge und Sippe könnte Abdulon sich wohl kaum auf seinem Thron halten.
Motivation/ Ziele: Offiziell über jeden Zweifel erhaben, hinter den Kulissen aber verschlagen und intrigant. Will Malqis und das ganze Yalaiad unter seine Kontrolle bringen und sich dem überregionalen Herrscher mit dem besten Angebot (entweder Khunchom, Aranien oder Gorien) zu unterstellen, um mit dieser Machtbasis den Glauben an Belkelel zu verbreiten. Ahnt selbst nichts von der Schleier-Verschwörung und wird von seiner Beraterin Shazandra beeinflusst.
Geldmittel: sehr groß
Verbindungen: sehr groß, viele loyale Bürger und Bauern als potenzielle Spitzel, Gutsbesitzer, die dem Beyroun gegenüber loyal sind

Sonstige Ressourcen: 16 Stammeskrieger der Bân Urkulu, etwa 80 Sippenangehörige, die beinahe alle wichtigen Ämter des Beyrounats innehaben.
Hauptquartier: die Stadt Malqis und das direkte Umland
Beispielhafte Mitglieder: Beyroun *Abdulon von Malqis* (siehe S. 64), *Shazandra* (siehe S. 64), Agha *Buromesh** (38, 1,89 Schritt, schwarzer Vollbart, alter Kämpfer, kompetenter Offizier), Haushofmeisterin und Vögtin *Samishaq saba Eslamjad** (52, 1,68 Schritt, rote Haare, dicklich, herrisch gegenüber Untergebenen, unterwürfig bei Höhergestellten)
Feinde: Der Hexenzirkel, die maraskanischen Freischärler, später auch Arras und die Helden, die Oronier
Rolle im Spiel: Die Helden sollten sofort merken, dass etwas mit dem Beyroun nicht stimmt und er kein Sympathieträger ist. Allerdings besitzt er die Macht im Land und ist dementsprechend gefährlich. Shazandras Rolle sollte undurchsichtig bleiben, möglicherweise kann sie sich auch als Opfer von Abdulons Gelüsten präsentieren.

Der Geweihte des Praios'

Beschreibung: Im Hauptort des Beyrounats kann sich der Kult des Sonnengottes eines großen Zuspruchs in der Bevölkerung erfreuen. Dies liegt vor allem am Wirken des charismatischen Geweihten *Arras al'Achami* (siehe S. 160), der viel zum Seelenheil der Bevölkerung beigetragen hat.
Stil: Offen und ehrlich, würdevoll, temperamentvoll, aber gerecht.
Motivation/Ziele: Dem Herrscher des Beyrounats beizustehen, vorrangig aber die Seelenqualen, welche die Einwohner während der oronischen Besetzung erlitten, zu lindern und alle Überbleibsel Orons zu tilgen.
Geldmittel: hinlänglich
Verbindungen: groß, aber auf Malqis und das direkte Umland der Stadt konzentriert.
Sonstige Ressourcen: etwa 50 Einwohner von Malqis, die Arras mit seinen Reden beeindrucken konnte
Hauptquartier: Praios-Tempel von Malqis
*Beispielhafte Anhänger: Der-vom-Greifen-berührte** (ein Hüne, fettleibig, Glatze, stumm, braun gebrannt, fanatisch praiosgläubig – hat sich selbst die Zunge wegen beständiger Lügen entfernt, nachdem er tagelang in der Khôm umherirrte), *Rondrishar** (1,71 Schritt, ein garethisch-stämmiger Großbauer, der sich von Arras erhofft, dereinst von seinen Sünden frei gesprochen zu werden).
Feinde: Der Hexenzirkel (bis man ihn vom Gegenteil überzeugt), die Oronier, später auch der Beyroun
Rolle im Spiel: Der Geweihte wird sich als wichtiger Verbündeter erweisen, der den Helden ohne zu zögern auch gegen die Hexen und vor allem gegen die Oronier beistehen wird. Allerdings hält er auch flammende Reden und erwartet von den Helden ein praiosgefälliges Verhalten.



Arras

Die Mada Basari✦

Beschreibung: Nach dem Fall von Chalukand wurde Malqis zu einem Handelszentrum im Yalaiad, über dessen Hafen viele Waren durch die Mada Basari nach Norden verschifft werden. Besitzt mehrere Landgüter, sodass fast ganz Dscherhabad eine Ansiedlung des Handelshauses darstellt.
Motivation/ Ziele: Möglichst große Gewinne einzufahren und ein Monopol für die Waren von Malqis zu erhalten.
Geldmittel: immens
Verbindungen: sehr groß, kaufen fast alle Erzeugnisse des Beyrounats auf und üben damit de facto die Kontrolle über alle Händler, zahlreiche Fischer und Großbauern aus.
Sonstige Ressourcen: Bis zu einem Dutzend Söldlinge und zwanzig Karawanenbegleiter.
Hauptquartier: das Kontor von Dscherhabad
Beispielhafte Mitglieder: Mondsilberwesira *Laressia ay Mendlicum* (1,73 Schritt, alternde tulamidische Schönheit, aber gewiefte Händlerin), Mondsilberhadjin *Shurisham ibn Tulkurach** (1,83 Schritt, vernarbtes Gesicht, ansonsten so unscheinbar wie möglich)
Feinde: keine
Rolle im Spiel: Wenn die Helden etwas von Wert finden, so verweist man sie an die Mondsilbersultana. Wenn man alternativ etwas benötigt oder sich als Verbündeter Sybias zu erkennen gibt, dann arbeitet Laressia mit den Helden zusammen – auch wenn sie in Wahrheit eine enge Verbündete von *Salamon ibn Dafar* ist.

Der Hexenzirkel von Da'Scheahr✦

Beschreibung: Die einst sieben Katzenhexen hatten sich lose Dimiona und damit auch Oron angeschlossen. Vormals gehörte Shazandra zum Zirkel, wurde aber mittels einer Intrige von ihren Schwestern verstoßen. *Elaisha saba Suleika** (47, groß, hager, langes schwarzes Haar) ist die Oberhexe des Zirkels, die die Rache der verstoßenen Tochter fürchtet.
Motivation/ Ziele: In Frieden gelassen zu werden.
Geldmittel: gering
Verbindungen: ansehnlich; die Nachtschönen entstammen meist lokalen Haranis und Großbauern und können so einigen Einfluss im Beyrounat geltend machen. Allerdings müssen sie meist selbst ihre Verwandten überzeugen, was sich als schwieriges Unterfangen erweisen könnte.
Sonstige Ressourcen: können einige Bauernfamilien um den Wald von Da'Scheahr in den Kampf gegen den Beyroun führen, Magie

Hauptquartier: Mehrere gut verborgene Hütten im Wald von Da'Scheahr.
Beispielhafte Mitglieder: siehe S. 54
Feinde: Der Beyroun und Shazandra, Arras (den sie als Praioten aburteilen, bis sie vom Gegenteil überzeugt werden)
Rolle im Spiel: Die Hexen stören Shazandras Ambitionen, deswegen hat sie einen Plan ersonnen sie loszuwerden. Sie selbst wollen nur in Frieden gelassen werden.

Der Rashduler Elementarist†

Beschreibung: Der Elementarist *Ajafzin ibn Rushman** (45, groß und dünn, stechende Augen, wirkt wie ein böser Wesir) residiert mit seinem Gefolge im Palast des Beyrouns, nachdem er wegen Intrigen von der Rashduler Akademie verwiesen wurde. Er möchte Einfluss auf die Politik des Beyrounates ausüben und Sultan Hasrabals Groß-Gorien neue Ländereien zuführen, damit er wieder zurückkehren kann.
Motivation/ Ziele: Malqis zum Tor Goriens in das Yalaiad zu verwandeln
Geldmittel: groß
Verbindungen: hinlänglich
Sonstige Ressourcen: mehrere Artefakte, in denen elementare Zauber gespeichert sind. Der begabte Alchimist verfügt über ein umfangreiches Tranksortiment.
Hauptquartier: Malqiser Beyrounspalast
Feinde: Mada Basari
Rolle im Spiel: Ein Parteigänger Abdulons erkrankt schwer und kann von Ajafzin kompetent geheilt werden – dies gilt auch für Helden, die auf Seiten des Beyrouns stehen. Alternativ kann der Rastullahgläubige provokant eine Messe der Geweihten mit einem Dschinn stören – was die Bevölkerung gegen ihn aufbringen könnte.

Die maraskanischen Freischärler†

Beschreibung: Eine etwa 30-köpfige Gruppe von Maraskanern, welche im westlichen Yalaiad beheimatet ist und hin und wieder Schmuggelgut aus Maraskan empfängt und es weiter verkauft.
Motivation/ Ziele: Pragmatiker, denen bewusst ist, dass sie Gewalt einsetzen müssen, um in ihrer Heimat Gutes tun zu können. Einige stammen aus den Exilantenstädten der Maraskaner, andere wiederrum stammen direkt von der Insel, aus Sinoda oder Tuzak.
Geldmittel: gering
Verbindungen: hinlänglich, im Beyrounat Malqis leben etwa 100 Maraskaner. Zu vielen besteht ein loser Kontakt, manche dienen den Schmugglern als Späher und Spione, welche die Freischärler über alles Wichtige informieren.
Sonstige Ressourcen: Erhalten oftmals seltene Handelswaren von Maraskan (Rauschgurken, Holz, Stahl), welche dann verkauft oder nach Khunchom, Zorgan und Fasar geschmuggelt werden. Machen die Helden sich die Maraskaner zu Freunden, können sie von ihnen maraskanische Waren erwerben.
Hauptquartier: Mehrere sichere Häuser in den verschiedenen Orten und auf dem Land. Kein befestigtes Hauptquartier.
*Beispielhafte Mitglieder: Frumdjian der Vernarbte** (1,83 Schritt, Haut wie ein neugeborenes Baby, zumindest dort wo keine Narben sind), *Djanziber der Lächelnde** (1,66 Schritt, fett, freundlich, Fistelstimme, Schmuggler, in schreiend bunte Gewänder gehüllt), *Ulwijan** (1,75 Schritt, Beni Bornrech, guter Kämpfer und passionierter Philosoph)
Feinde: der Beyroun, Arras, die Oronier
Rolle im Spiel: Die Maraskaner sind ein unberechenbarer Faktor. Sie können auf der einen Seite eine große Hilfe sein, wenn man sie als Verbündete gewinnt, andererseits auch ein Ärgernis, wenn man sich ihren Geschäften in den Weg stellt.

Die Oronier†

Beschreibung: Im äußersten Südosten von Malqis haben ein halbes Dutzend oronischer Soldaten der Skorpiongarde und Söldner unter der selbsternannten Obristin *Shahira'zharrak** (36, 1,73 Schritt, ausgezehrt, in eine schwarze Lederrüstung gekleidet, gute Strategin, betet Levthan an), einem ehemaligen Mitglied der Rotmäntel, die alte Festung *Keshal Levthanijat* erobert, die einstmals eine berühmte Kurtisanenschule beherbergt haben soll.
Motivation/ Ziele: Möglichst so viele Reisende überfallen und ausplündern, dass man in einigen Monaten ein neues Leben irgendwo weit weg von Malqis anfangen kann.
Geldmittel: hinlänglich
Verbindungen: ansehnlich; Shazandra, einige weitere oronische Kriegsherren im Yalaiad, ein halbes Dutzend Spitzel unter den Bauern des Beyrounats.
Sonstige Ressourcen: karg, abgesehen von den zehn Söldnern, zwei Pferden und eventuell der Schwarzen Schönheit
Hauptquartier: Keshal Levthanijat, einzelne Trupps wagen sich nicht weiter als zehn Meilen an Malqis heran.
Beispielhafte Mitglieder: Weibel *Ascharef** (1,96 Schritt, fett, brünstig, Halbglatze, fischige, dicke Lippen und Glubschaugen), *Djamilla** (1,65 Schritt, vollkommen haarlose, halbnackte Frau, mit zahllosen Ringen durch Lippen, Brustwarzen und intimere Bereiche versehene Gefährtin der Obristin, exzellente Meuchlerin).
Feinde: alle (außer Shazandra im Geheimen)
Rolle im Spiel: Die Oronier scheinen das offensichtliche Übel zu sein, das man direkt bekämpfen kann – eine gute Ablenkung für die Helden, die Shazandra und Abdulon nur zu gerne nutzen werden. Sie benötigen die Dienste der Oronier nicht und opfern sie ohne zu zögern.

Die unbekannte Größe – Harlijin der Häuter

Es gibt in Malqis noch eine weitere Partei, die recht bald zum persönlichen Gegenspieler der Helden wird: den mit Belhalhar paktierenden Söldling, der als der Häuter bekannt ist. Auch wenn Shazandra glaubt, dass dieser ihr Werkzeug ist, weiß die vermeintliche Meisterin der Lüge nicht, dass der Häuter eigene Pläne verfolgt.
Er wurde von den beiden maraskanischen Buchhändlern und Anführern der Qabalya der Nachtwinde ins Yalaiad entsandt, um den Tetraeder ausfindig zu machen. Denn durch Diebstahl des alten Rahjasutras wissen die beiden um die Verbindung zwischen Donation und den Haichaebenim (siehe **Schriftenhatz** im **AB 146**). Sie schickten den Häuter schon

vor mehreren Monden nach Malqis, wissend, dass man den Paktierer niemals mit ihnen in Verbindung bringen würde. Dieser stellte in Shazandras Diensten eine kleine Söldnertruppe aus versprengten Dienern Orons, Piraten, Söldnern und Ferkinas zusammen. Von deren Geschäften wissen die Nachtwinde über einen gemeinsamen Geschäftspartner, den Ferkina *Nashrat* (siehe **Der Trunk der Einen und Einzigen** ab S. 104). Sie instruierten den Häuter, sich zeitweilig der Beraterin des Beyrouns unterzuordnen – um dereinst die machtgierige Hexe und ihre schändliche Magie zu vernichten.
Shazandra betraute den Häuter damit, für ihr persönliches Refugium – den Weinberg des Schwarzen Weins – Opfer zu fangen und das Gelände weiträumig zu bewachen. Durch blutige Gemetzel hat er den Südosten von Malqis in eine menschenleere Gegend verwandelt und sich den Ruf eines gewissenlosen Mordbrenners verschafft. Doch als sich abzeichnet, dass einige kampfstarke Recken in Malqis für Ordnung sorgen, setzt Shazandra den Häuter auf diese an.

Feinde: alle Anderen, bis auf Shazandra im Geheimen
Rolle im Spiel: Der Häuter und seine Horde sollten das schreckliche Bild von Chaos und Zerstörung verkörpern und ein klassischer Gegner für Helden sein.

Der Häuter steht Ihnen zur freien Verfügung. Seine dramaturgische Aufgabe ist die einer unberechenbaren, zerstörerischen Gewalt. Er kann mehrfach mit den Helden aneinander geraten, sollte aber stets überleben. Durch die Schwarze Gabe *Unverletzlichkeit* (siehe **WdZ 242**) besteht selbst nach seinem vermeintlichen Tod noch die Möglichkeit, den Häuter gegen die Helden zu entsenden. Seine Horde wird er bedenkenlos im Kampf gegen seine Gegner opfern. Im Folgenden wollen wir einige Möglichkeiten vorstellen, wie Sie den Häuter im Abenteuer einsetzen können. Er kann auch in den nachfolgenden Teilen den Nachtwinden als entschlossener Kämpfer und gnadenlose Kampfmaschine dienen.

Die Horde des Häuters†

Beschreibung: Die Horde besteht aus brutalen Gestalten, denen der Paktierer eine niederhöllische Essenz verabreicht, die er Zantblut nennt. Von den Plänen ihrer Anführer oder gar der Nachtwinde wissen die mordlüsternen Gesellen nichts.
Motivation/ Ziele: Chaos, Mord und Zerstörung, den Tetraeder erlangen (dies will jedoch nur der Häuter).
Geldmittel: gering
Sonstige Ressourcen: 10 Hordenmitglieder, ein Zant
Hauptquartier: keines
*Beispielhafte Mitglieder: Dashurdin** (1,95 Schritt, Glatze, vernarbtes Gesicht, ehemaliger Draconiter, wurde bei der Eroberung von Nasir Malkid von den Oroniern gefoltert und sterbend zurück gelassen, aber von einer Hexe gerettet, rachsüchtig, streitlustig, von den Göttern abgefallener Söldling), Barabadas* (1,76 Schritt, dicklich, stinkt, ehemaliger Straßenräuber und Halsabschneider), *Laaranides** (1,81 Schritt, ehemaliger oronischer Söldling, der Gefallen daran gefunden hat, Schwächere zu quälen)

Plünderer: Die Horde des Häuters greift vollkommen überraschend ein Dorf an, in dem die Helden sich befinden. Bei dem Kampf können die Helden einige Mitglieder der Horde töten.
Verderben: Die Helden können auf einzelne Mitglieder der Horde treffen, die vollkommen verrückt sind und bis zum Tode kämpfen. Dies liegt am Zantblut, dass die Horde vor ihren Plünderungen trinkt.
Attentate: Der Häuter versucht, die Helden oder ihre Informanten durch gezielte Angriffe und Hinterhalte unschädlich zu machen.
Spionage: Der größte Vorteil des Häuters ist die Tatsache, dass die Helden zu Beginn nicht wissen, wer sich hinter der Maske aus Menschenhaut verbirgt. Es spricht nichts dagegen, dass der Häuter gezielt, etwa als Krüppel in Malqis, die Helden ausspioniert, nachdem diese die *Schwarze Schönheit* (siehe S. 51) besiegt haben.

Opfer und Informant

Irgendwann sollte der Häuter selbst in die Hände der Helden fallen. Er wird alles tun, um die Helden zu provozieren. Denn er liebt es, wenn man ihm Schmerzen zufügt. Dabei bringt er die Helden an ihre moralischen Grenzen. Den Helden gibt er immer wieder zu verstehen, dass sie ihn ruhig umbringen können und er berichtet ihnen von seinen Morden und Vergewaltigungen. Seine pure Freude an den Themen sollte die Helden anwidern und sie reizen, ihrem Verlangen nachzugeben, ihm den Rest zu geben (*Selbstbeherrschungs*-Probe, erschwert um *Jähzorn* und bisherige *Verführungspunkte*).
Bei einem Duell mit einem Rondra-Geweihten wird er seine Waffe wegwerfen und lachend darum bitten, wie ein Hund erschlagen zu werden. Dies dient einzig dazu, rechtschaffene Gegner zu verderben. Der Häuter weiß, dass ihm sein finsterer Herr beisteht. Die Helden kann er auch an einem anderen Tag töten.
Gibt ein Held seinem Verlangen nach, so erhält er **1W3+1 Verführungspunkte.**

Das Zantblut

Beim Zantblut handelt es sich um das Blut eines manifestierten Zants, der von Harlijin regelrecht zur Ader gelassen wurde. Das Blut wurde alchimistisch mit Wein und einem hochkonzentrierten Rauschgurkenextrakt vermischt. Dadurch macht es stark abhängig und bringt den Nachteil *Sucht* mit sich.
Das Zantblut ist nur solange haltbar, wie der Zant in der 3. Sphäre verweilt. Es löst sich auf, sobald der Dämon vernichtet wurde.
Durch die dämonische Komponente wirkt der Trank wie ein KARNIFILO mit 11 ZfP*. Hat man zum siebten Mal einen Schank getrunken, so geht man einen Minderen Pakt mit Belhalhar ein.
Das Rezept ist ein *Berufgeheimnis* des Talents *Alchimie*.
Der Nachteil *Zantblut-Sucht* ist eine Krankheit der 11. Stufe.

Wichtige Szenen in Malqis

Nachdem Sie die Meisterpersonen und Örtlichkeiten in Malqis kennengelernt haben, finden Sie nun einige Szenen, die im Verlauf des Aufenthaltes der Helden in der Stadt stattfinden können.

Für die Ordnung, wider das Chaos

Zeitpunkt: Recht früh zu Beginn des Abenteuers.
Zweck: Einführung eines Verbündeten, der mit seiner charismatischen Art die Malqiser Bürger in Begeisterung versetzen kann – und somit später ein Helfer von entscheidender Bedeutung sein kann.
Gestaltung: Die erste Begegnung mit dem Praios-Geweihten Arras sollte den Helden klar machen, dass der Priester einen gehörigen Einfluss in der Stadt Malqis hat. Er sollte in dieser Szene offen und freundlich dargestellt werden.
Die Helden können in der ersten Nacht in Malqis schlecht träumen, etwa von dem Bildnis oder anderen unheilvollen Omen. Bei einem nächtlichen Spaziergang können sie auf Arras treffen, der von ihnen natürlich wissen will, warum sie des Nachts in Malqis herumlaufen. Oder sie begegnen ihm am Tempel, wo er in einer flammenden Rede die Bürger darum bittet, zu helfen, den zerstörten Rahja-Tempel wieder aufzubauen.

Der verrückte Ilarist

Zeitpunkt: Im Wald von Da'Scheahr
Zweck: Begegnung mit dem geflohenen Ilaristen-Anführer, ohne zu wissen, wer er ist.
Gestaltung: Im dichten Wald von Da'Scheahr können die Helden auf den verrückten Ilaristen *Abu Saljaf* (80, unauffällig, weißer Vollbart, dunkle Gewänder, wirrer Blick) treffen. Dieser wird sich nicht von sich aus zu erkennen geben, da er weiß, dass das gesamte götterfürchtige Aranien ihn wegen versuchtem Königsmordes jagt. Falls er verhört wird, wird er sich als verrückter Prophet darstellen, aber sein ilaristisches Gedankengut verschweigen. Den Helden sollte er wie ein wortkarger, verschlossener und eigenbrötlerischer Eremit vorkommen, hinter dem kein besonderes Geheimnis steckt.
Abu sollte überleben, er wird auch in Zukunft noch seinen Zirkel anführen und immer verrückter und verworrener werden. Die Helden sollten, wenn Abu schon längst wieder seinen Aufenthaltsort gewechselt hat, in Erfahrung brinbgen können, was seine wahre Identität ist. Zwar wurde auch er von den seltsamen Sternenkonstellationen und Visionen hier hergeschickt, aber im Grunde hat er mit den Ereignissen des Abenteuers nichts zu tun.

Eine geheimnisvolle Schönheit II

Zeitpunkt: während der ersten beiden Aufgaben des Beyrouns in der Stadt Malqis
Zweck: Offenbarung, dass auch andere Gruppierungen nach Donations Vermächtnis suchen / die Begegnung mit Khelbara in Zorgan wieder ins Gedächtnis rufen, bevor sie im Abenteuer **Im Schatten der Weißen Stadt** eine größere Rolle spielen wird.
Gestaltung: Die Helden sollten gerade mit einem anderen Problem beschäftigt sein, als einer unter ihnen die geheimnisvolle, schöne Frau mit der Schlangentätowierung im Gesicht sieht. Die gesamte Szene sollte im Gewühl der Gassen von Malqis stattfinden, etwa zur Abendzeit, wenn hunderte Bauern von den Feldern heimkehren. Nutzen Sie hier die engen, verwinkelten Gassen von Malqis, um die schöne Unbekannte verschwinden zu lassen.
Khelbara ist, wie auch die Helden, auf der Spur des Magiergrafen. In Malqis hofft sie sich, einen Hinweis zu finden, wird aber die Stadt bald wieder verlassen und über Zorgan zurück nach Elburum reisen.

Der Fall von Keshal Levthanijhat

Irgendwann müssen die Helden annehmen, dass es auch eine nähere Verbindung zwischen dem Beyroun, seiner Beraterin und der sich zu Oron bekennenden Söldnergruppe der Festung Keshal Levthanijhat gibt. Natürlich gibt es diese, allerdings ist sie nicht besonders stark. Die Bewohner der Feste sind ein Überbleibsel der oronischen Besatzung und sie beherrschen das Umland mit Schrecken und Gewalt. Hier haben viele Bauern gelernt, dass es für sie besser ist, ihre Töchter und Söhne in die Festung zu schicken – und dafür selbst zu überleben.

Bei den Bewohnern handelt es sich zum Großteil um eher dreckige, schmierige Söldlinge, aber auch um einige ehemalige Skorpiongardisten. Sie sehen sich als Herren des Südostens von Malqis an und erwarten keinen Widerstand. Sie können hier eine Episode im Stil der *Glorreichen Sieben* einfügen, in der Helden einem geknechteten Dorf beistehen und dabei in mehreren Kämpfen die Söldlinge dezimieren. Am Ende steht der Kampf gegen die Obristin und ihre Gefährtin. Die Helden können einen Teil der entführten jungen Frauen und Männer befreien, die als Lustobjekte der Söldlinge dienten. Ein Raum der Festung beherbergt besondere Schrecken: Hier wurden aus Innereien, Haaren, Augen und Geschlechtsteilen Paraphernalia gefertigt, die es erleichtern, Dämonen aus Belkelels Reich zu rufen (Anrufung –4, Kontrolle –2).

Der Dämon der Festung

Sie können hier auch die *Schwarze Schönheit* (siehe Seite 50) unterbringen, die in einem der Ställe der Festung eingesperrt ist und von den Söldnern befreit wird, falls die Helden angreifen.

Eine kalte Spur wieder erwärmen

Dieser Abschnitt handelt davon, die uralte Spur von Donations Hinterlassenschaft innerhalb des Beyrounats zu verfolgen. Der hiesige Herrscher, Beyroun Abdulon von Malqis, verlangt von den fremden Recken, zwei Probleme für ihn zu beseitigen, ehe er ihnen weitere Informationen über den Tetraeder – ein altes Familienerbstück – gibt. Bei der Erledigung dieser Aufgaben wächst der Verdacht, dass der Beyroun nur eine Mirhamionette seiner Beraterin Shazandra ist.

Ein erstes Gespräch mit dem Beyroun

Die Helden wissen lediglich, dass die Sippe der Haichaebenim mit Donations Vermächtnis in Verbindung steht. Es liegt nahe, dass sie versuchen, mit dem Beyroun, in Kontakt zu treten. Dazu bestehen verschiedene Möglichkeiten:

Eine Audienz: Adlige, Geweihte und sonstige Standespersonen können ganz einfach bei der Torwache von Abdulons Residenz um eine Audienz bitten, die ihm auch gewährt wird. Er wird die Helden in seinem Herrschaftssaal empfangen und ihnen ein prächtiges Mahl servieren, wahrhaft eines Königs würdig.

Das Fest: Am Tag nach der Ankunft findet das *Fest der drei Mütter* statt. Dabei handelt es sich um ein lokales Fruchtbarkeitsfest, bei dem Rahja, Peraine und Tsa mit ekstatischen Tänzen gehuldigt wird. Das gesamte Dorf feiert am Strand nordwestlich der Stadt, während etliche Perldrachen am Himmel ihre Balzrituale abhalten und sich dann paaren. Gelingt es den Helden sich an der unaufmerksamen Leibwache vorbei zu stehlen, können sie mit dem berauschten Abdulon sprechen.

Die Beraterin: Irgendwann zu Beginn des Aufenthaltes der Helden in Malqis wird Shazandra sie ausfindig machen und versuchen, mehr über sie und den Grund für ihren Aufenthalt in der Stadt herauszufinden. Sobald Shazandra bei ihren Nachforschungen vom Tetraeder hört, weiß sie, wie sie die Helden kontrollieren kann. Sie wird Abdulon einflüstern, dass die Gruppe sich um die Oronis und die Schwarze Schönheit sowie um die Hexen kümmern soll.

Der Praiot: Arras al'Achami beeinflusst Abdulon dahingehend, dass er ihm von seinem götterbestimmten Platz als Herrscher von Malqis berichtete. Dies tat er aus Überzeugung, auch wenn er Abdulon persönlich nicht mag. Seitdem konnte der charismatische Priester den leicht zu beeinflussenden Adligen für sich einnehmen. Wenn die Helden Arras überzeugen, kann er ihnen eine Audienz bei Abdulon verschaffen.

Die Hilfe des Praios-Geweihten

Arras sollte den Helden eine echte Hilfe sein. Wenn die Helden sich an ihn wenden, und berichten, dass sie sich der Aufgaben des Beyrouns annehmen, so wird er sie gerne unterstützen. Bislang hat er kaum eine Möglichkeit gesehen, alleine den Daimoniden aufzuhalten oder die Oronis und Hexen zu besiegen, Mit Hilfe der Helden jedoch glaubt er wieder daran.

Er wird die Helden gerne begleiten und ihnen im Kampf beistehen. Zudem kann er die Waffen der Helden weihen oder auch mit einem Schutzsegen weiterhelfen. Durch seine Nachforschungen hat er zumindest herausgefunden, mit welcher Art von Daimonid er es zu tun hat, sodass der Schutz wirken kann.

Stellen sie Arras als aufrechten und tatkräftigen Helfer dar, der sich auf die Ideen der Helden gerne einlässt, solange sie nicht direkt gegen die praiosgefällige Ordnung verstoßen.

Shazandra und Abdulon

Auf die eine oder andere Art und Weise sollte es den Helden gelingen, mit Abdulon ins Gespräch zu kommen. Wo und wie das Gespräch stattfindet, liegt bei Ihnen. Am wahrscheinlichsten ist eine Audienz in seinem Palast.

Abdulons Palast

Der Palast ist nicht sonderlich groß, aber er weist einen großen Innenhof und einen Herrschersaal auf. Dort befindet sich eine lange Tafel, an welcher Abdulon jeden Tag sechs reichhaltige Mahlzeiten einnimmt und sich von Shazandra füttern lässt. Nur die erlesensten Speisen werden aufgetragen, dafür müssen die Bauern von Malqis jeden Tag hungern, denn anstatt die Vorräte aufzuteilen, ist Abdulon zu gierig, um seine Untergebenen anständig zu versorgen. Er gibt den Hexen die Schuld dafür und macht sie für Ernteausfälle verantwortlich.
Hinter dem Herrschaftsthron befindet sich eine exakte Kopie von Donations Bildnis, das die Helden schon aus ihrem eigenen Keller kennen. Allerdings strahlt es nicht diese beunruhigende Aura aus. Es ist ein Geschenk des Magiergrafen an Abdulons Vorfahren.

Will Shazandra mit den Helden allein reden, so führt sie diese in den Garten des Innenhofs, wo nur ein einzelner Wächter auf dem Dach die Gruppe beobachtet, man aber ungehört miteinander sprechen kann. Eine detaillierte Beschreibung des Palastes finden Sie auf Seite 57.
Sobald es im Gespräch zum Thema Donation oder verwandten Belangen übergeht, kommt es zu folgender Szene:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Der Beyroun starrt euch geistesabwesend aus seinen Schweinsäuglein an. Mit brüchiger Stimme beginnt er langsam zu sprechen: „Ja, Donation. Er war oft zu Gast in dem Haus meiner Ahnen. Schenkte uns das Bild, das noch heute die Wand hinter meinem Thron schmückt. Wir können euch helfen, aber zuvor verlange ich etwas von euch. Ihr müsst mir bei zwei Problemen helfen, die mein Beyrounat nun schon seit einiger Zeit peinigen: Die Hexen des Waldes verderben meine Felder, sodass die Bauern hungern müssen; und ein Dämon geht um, der mein Volk in Angst und Schrecken versetzt …“

Kapitel IV: Zwei Aufgaben sollt ihr erfüllen

Wie Abdulon schon erwähnt, gibt es zwei Aufgaben für die Helden zu lösen:

- **Das Monster:** Im Südwesten treibt ein grauenhaftes Monstrum, ein Shadifriit, ein Dämonenross, sein Unwesen. Das Untier geht seit dem Kriegszug des Dämonenbalgs *Reshemin* in Malqis um und hat schon Dutzende Bauern getötet.
  Die Aufgabe: Tötet den Daimoniden.
- **Die Hexen:** Im Wald von Da'Scheahr hausen einige Hexen. Seit Jahrzehnten treiben sie ihr Unwesen. Sie sind für die Missernten verantwortlich. Und dadurch leidet die Bevölkerung Hunger.
  Die Aufgabe: Bestraft die frevlerischen Hexen.

Wenn diese Aufgaben erledigt sind, dürfen die Helden in die Bibliothek des Beyrouns und einige Werke des Magiergrafen begutachten. Zudem verspricht er ihnen, mehr über ein geheimnisvolles Artefakt zu berichten, das angeblich von Donation erschaffen wurde.

Lüge und Wahrheit

Die Lösung der beiden Aufgaben liegt tatsächlich im Interesse Abdulons und seiner Beraterin. Das Dämonenross ist ungebunden und hat schon mehrfach Shazandras geheimen Weinberg des Schwarzen Weins aufgesucht und die wehrlosen Opfer in den Ranken getötet. Außerdem handelt es sich um ihr eigenes ehemaliges Reittier, das sie abgeworfen hatte und sich nicht mehr beherrschen ließ.

An den Hexen will Shazandra persönliche Rache nehmen, aber alleine hätte sie niemals eine Chance gegen die geballte Macht ihres ehemaligen Zirkels. Allerdings denkt Shazandra nicht daran, den Helden im Falle ihres Erfolgs den Tetraeder zu überlassen. Denn nachdem nun mehrere Parteien Interesse an dem Artefakt kundgetan haben, will sie mit deren Auftraggebern verhandeln. Sie informiert den Häuter, um sich der Fremden zu entledigen und ihr deren Köpfe zu bringen, damit sie zukünftige Verhandlungspartner durch ihre Stärke beeindrucken kann. Wenn möglich soll ein Held lebend zu ihr gebracht werden, um ihn zu foltern und nach seinem Auftraggeber zu befragen.

Sollten sich später Probleme ergeben (z.B. wenn die Helden Verdacht schöpfen und Shazandra auf geweihten Boden zwingen wollen), wird sie ihrem Mann einflüstern, dass die Helden beabsichtigen ihn zu ermorden, woraufhin er diese gefangen nehmen lässt.

In diesem Fall können die Helden versuchen, sich selbst zu befreien (*Schlösser Knacken* +5), oder auf Arras vertrauen, der sie befreien wird – und notfalls sogar einige seiner Prinzipien beugen wird, um der Gerechtigkeit zum Sieg zu verhelfen.

Die erste Aufgabe: Eine dunkle Bedrohung

Im Gebiet südwestlich des Waldes von Da'Scheahr treibt seit einigen Jahren ein Shadifriit sein Unwesen. Die Helden sollen das Untier zur Strecke bringen. Recht schnell zeigt sich, dass dieses eine wortwörtlich dämonische Intelligenz besitzt und sich anscheinend fortpflanzen will.

Die Schwarze Schönheit

Unter den Einwohnern des Beyrounats Malqis existieren zahlreiche Geschichten und Mythen über das Untier, wie die Helden besonders im Süden des Landes bei Qwanchora in Erfahrung bringen können.

- Allgemein nennt man den Daimoniden nur die *Schwarze Schönheit*. Dies geht auf Geschichten zurück, die davon erzählen, dass das Monstrum zum ersten Mal während des Feldzuges des Dämonenbalgs Reshemin gesehen wurde und auf seinem Rücken eine verschleierte Frau trug.
- Die Helden können, wenn sie sich auf den Gehöften umhören (*Überreden*-Proben +3), erfahren, dass insgesamt fünfzehn Menschen in der Gegend um Qwanchora verschwunden sind. Obwohl die Dämonenstute seit sechs Jahren in der Gegend umgeht, stiegen die Opferzahlen erst in den letzten beiden Jahren.

Dies liegt daran, dass sich die Stute in der letzten Zeit vermehrt um ihre Fortpflanzung bemüht und sich näher an Pferde und ihre Besitzer herangewagt hat. Die Menschen, die ihr bei ihren Plänen im Weg waren, tötete die Stute und fraß sie auf.

- Es scheint, dass das Monstrum, welches mittlerweile Einzug in die örtlichen Sagen und Legenden gefunden hat, ein relativ festes Revier besitzt. Fast alle Menschen sind in einem recht kleinen Gebiet verschwunden. Leichen hat man bisher nie gefunden.

Um die Spur der Schwarzen Schönheit aufzunehmen, müssen die Helden TaP* in dem Talent *Fährtensuchen* ansammeln. Jeden Tag dürfen sie eine Probe ablegen. Bei 25 TaP* haben sie das Versteck der Schwarzen Schönheit gefunden. Es ist auch möglich, die Punkte über *Zusammenarbeit* anzusammeln (siehe **WdS 15**).

Hier finden Sie Hinweise zu einigen Spuren, die Sie den Helden während der Suche präsentieren können.

- **Die alte Mine:** In den nordöstlichen Qwanchahügeln können die Helden eine verlassene Mine entdecken, in welche die Spuren der daimoniden Stute führen. Tatsächlich lässt sich eine Art Nest finden, in dem mehrere regelrecht geschlachtete, verfaulende Hengstkadaver liegen.

Diese Spur können die Helden bei 5 TaP* auf *Fährtensuche* finden.

- **Das tote Tal:** Die Festung Keshal Ibrik bewacht ein kleines, wüstenartiges Tal, in dem vor Jahrhunderten ein Basilisk gehaust haben soll. Hier können die Helden ein weitaus frischeres Nest stoßen, indem sich ein toter Hengst befindet, der erst vor wenigen Tagen erlegt wurde.

Diese Spur können die Helden bei 15 TaP* auf *Fährtensuche* finden.

- **Der Rosenwald:** Ein Ausläufer des Waldes von Da'Scheahr ist ein dichtes Gestrüpp aus wilden Rosen. Auf einer Lichtung im Zentrum können die Helden einen noch lebenden, aber schwer verletzten Hengst finden. Diesen zu retten und gesund zu pflegen kann einem Helden einen Freund einbringen, der treu bis zum Tode ist – allerdings muss der Held das Pferd selbst ausbilden. Es handelt sich um einen Tulamiden. Die dazu benötigten Regeln finden Sie in der **ZBA 32**.

Diese Spur können die Helden bei 20 TaP* auf *Fährtensuche* finden.

Wie Ihre Helden nun vorgehen wollen, ist nicht abzusehen. Wenn sie sich auf die Lauer legen oder eine Falle bauen, werden diese von dem Shadifriit teilweise aus purer Boshaftigkeit ausgelöst – und zwar so, dass die Falle ihren Zweck nicht erfüllt. Fast scheint es, als wollte das Monstrum die Helden gezielt verhöhnen. Es sei denn, ein Held sollte bei einer Probe auf *Fallenstellen* 15 TaP* haben. Dies gilt auch für eine ausgeführte Pirschjagd

Schließlich kommt es zu einem Vorfall, der die Helden dazu zwingt, eine aktivere Rolle einzunehmen. Sollten diese sich direkt auf die Pirsch begeben, dann passen Sie den Verlauf entsprechend an.

Daimonenhatz

Nachdem die Helden einige Tage nach dem Monstrum gesucht haben, vielleicht schon einige oder alle seiner Verstecke gefunden haben und der örtlichen Bevölkerung bekannt sind, werden sie von einer jungen Frau, die vollkommen außer Atem ist, aufgesucht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Völlig aufgelöst steht die junge Frau vor euch. Zitternd, weinend und mit einer hässlichen Wunde an der Schulter schaut sie euch einen Augenblick fragend an, bevor sie beginnt zu erzählen: „Ich hab sie gesehen – die Schwarze Schönheit. Sie war auf unserem Hof … wir züchten Arania-Stuten. Das Ungeheuer hat all unsere Stuten getötet. Mit unseren Hengsten ist das Vieh verschwunden. Der Hof ist nicht weit weg von hier. Bitte helft uns. Diese Pferde sind alles was wir noch haben."

- Die Helden können eine gut zu verfolgende Fährte der Pferdeherde aufnehmen, die sich ostwärts bewegt (*Fährtensuche*-Probe –3).
- Südlich des Waldes von Da'Scheahr teilt sich die Spur. Die einzelne, abgehende Spur wird nur bei einer *Fährtensuche*-Probe +4 entdeckt.
- Die abgehende Spur ist anders als die eines normalen Pferdes. Die Dämonenstute hat sich von ihrer neuen Herde gelöst und versucht, die Helden hinter sich her in einen Hinterhalt zu locken. Hintergrund der ‚Entführung' der Herde ist der Wunsch sich fortzupflanzen (Shadifriit sind unfruchtbar).

Das Wesen wird den Helden auflauern und sie aus dem Hinterhalt angreifen.
Alternativ: Falls es den Helden nicht gelingt den Daimoniden zu fangen, so werden kurze Zeit später die Oronis der Festung das Pferd in eine Falle locken und zu ihrer Anführerin bringen. Dort wird die Schwarze Schönheit in einem Stall festgehalten und kann später gegen die Helden eingesetzt werden (siehe S. 48).

Die Schwarze Schönheit
Biss:
INI 15+1W6 **AT** 16 **PA** 11 **TP** 1W6+5 **DK** HN
Hufe:
INI 15+1W6 **AT** 20 **PA** 9 **TP** 3W6+5 **DK** HN
LeP 80 **AuP** 90 **MR** 7 **RS** 5 **WS** 11 **GS** 3/8/15
Besonderheiten: Kann nur von Anhängern der Belkelel (mindestens eine ‚Initiation', also ein *Minderer Pakt*) geritten werden.
Besondere Kampfregeln: wie ausgebildetes Streitross (**ZBA 30**). Dieser Daimonid verfügt über kein Horn, ist dafür aber noch intelligenter und besitzt den starken Drang sich fortzupflanzen.
Konfliktverhalten: Die Bestie versucht in erster Linie, mit ihren Hufen anzugreifen, und versucht zu fliehen, sobald sie eine Wunde erlitten oder 30 LeP verloren hat.

Als Beweis sollte der Kopf des Daimoniden reichen. Alle anderen Körperteile können kaum von einem gewöhnlichen Pferd unterschieden werden.
Sollte es den Helden nicht gelingen die Schwarze Schönheit zu erldigen, wird sie weiterhin versuchen sich fortzupflanzen. Dies wird ihr nicht gelingen, aber bis sie einst Arras oder jemand anderes erlegt, werden noch viele Pferde und Menschen sterben.

Die zweite Aufgabe: Die Hexenweiber

Nachdem die Helden die Dämonenstute getötet haben, hat der nächste Auftrag des Beyrouns einen anderen Hintergrund: Die Auslöschung der Hexenweiber aus dem nahegelegenen Wald. Sie sollen angeblich Oronis und für die zahlreichen verschwundenen Menschen im Beyrounat und die verdorbenen Felder verantwortlich sein. Natürlich ist dies eine Lüge: Eigentlich sollen die fremden Recken Shazandras ehemaligen Zirkel zerschlagen – oder daran zugrunde gehen.

Informationen über Da'Scheahr

Die Informationen, die die Helden über den Hexenzirkel von Da'Scheahr in Malqis einholen können, sind bestenfalls vage. Während die Parteigänger des Abdulon und auch Arras al'Achami die Hexen für alles Schlechte verantwortlich machen, sieht es in den eher ländlichen Gebieten von Malqis anders aus. Die Meinung der Stadtbewohner wurde von Shazandra beeinflusst, die zahllose Lügen über ihre Mutter und deren Zirkel verbreiten ließ:

In Malqis

- Die Hexen sind verruchte Weiber, die junge Knaben in den finsteren Wald von Da'Scheahr locken, um sie zu verfluchen oder zu fressen.
- Die Hexen haben den Häuter gerufen, da sie die Macht im Beyrounat übernehmen wollen.
- Die Anführerin des Zirkels gehörte einstmals dem Zirkel der Dämonendirne Dimiona an.
- Sie sind allesamt Dämonenpaktierer.
- Die Anführerin der Hexen leidet darunter, vom Beyroun dereinst zurück gewiesen worden zu sein.
- Sie verstecken sich im Wald. Wenn sie nichts zu verbergen hätten, würden sie sich nicht verstecken.
- Es sollen drei garstige alte Weiber sein, allesamt blind, die Gesichter voller Warzen und nur durch ihre Schwarze Magie können sie mit Hilfe eines verfluchten Artefakts sehen.
- In Wahrheit wurden die durchaus guten Frauen während der oronischen Besetzung korrumpiert und mit der Zeit durch gestaltwandlerische Dämonen ersetzt.

Im ländlichen Umland

- Das sind keine Hexen – das sind einfach gute Frauen, die für die einfachen Leute da sind.
- Meine Tochter wurde von den Frauen von Da'Scheahr ins Leben geholt. Und das obwohl mein Weib beinahe gestorben wäre. Einen Medicus konnten wir nicht bezahlen.
- Es handelt sich um fünf Frauen. Früher waren sie angeblich zu siebt. Die anderen beiden sind verstorben.
- Angeblich besteht der Zirkel aus drei Schwestern und ihren Töchtern.

Im tiefen, dunklen Wald

Nachdem die Helden die unterschiedlichsten Geschichten über die Hexen gehört haben und entscheiden müssen, welchen dieser Informationen sie glauben – was natürlich gewaltigen Einfluss auf die zu treffenden Vorbereitungen hat – kann die Suche beginnen.

Der eigentliche Wald hat einen Durchmesser von etwa sieben Meilen von West nach Ost und von fünf Meilen von Nord nach Süd. Der Boden ist äußerst feucht und sumpfig. Die Bewegung innerhalb des Waldes ist beschwerlich: Dornenhecken, Schlammlöcher und dicht verwachsene Bäume machen die Orientierung und das Vorankommen äußerst schwierig – aber nicht unmöglich (*Orientierungs*-Probe +7, eine gescheiterte Probe bedeutet, dass man doppelt so lange braucht, um den Wald wieder zu verlassen oder man nicht exakt zu dem Punkt zurückfindet, an dem man wollte).

Da die Hexen über Fluggeräte verfügen, ist es für sie bedeutend einfacher, ihr Refugium zu erreichen. Nachfolgend wollen wir Ihnen einige mögliche Szenen bieten, mit denen Sie Ihre Helden konfrontieren können.

- **Durchs Gehölz:** Alle 500 Schritt im Wald von Da'Scheahr ist eine *Wildnisleben*-Probe +5 nötig, die nur der Held ablegen sollte, der als Führer der Gruppe fungiert. Misslingt die Probe, so haben sich die Helden im Unterholz leicht verirrt, es kommt zu kleineren Verletzungen (1W2 SP) oder die Helden geraten in ein *Sumpfloch* Stufe 2 (siehe **Raschtul 14**). Die Stufe dient als Erschwernis für alle Proben, wenn es darum geht, das Loch zu entdecken oder sich daraus zu befreien.
- **Blinkende Dämonen:** Bauern der Umgebung können die Helden auf merkwürdige Geräusche und grelle Lichtblitze aufmerksam machen – man fürchtet, dass in dem Wald Geister umgehen. Recht schnell kann man aber herausfinden (*Sinnenschärfe*-Probe +4), dass die Geräusche durch hohle Rohre erzeugt werden, durch die der Wind pfeift, und an den Bäumen Spiegelscherben hängen, in denen sich das Sonnenlicht spiegelt.
- **Ein Beobachter:** Irgendwann können die Helden bemerken, dass sie von einer kleinen Gestalt verfolgt werden. Passen sie den Verfolger ab, so stellt sich heraus, dass es sich dabei um den jungen *Kasim* handelt. Er folgte den Helden von einem nahe gelegenen Hof in den angeblich verfluchten Wald. Sein Vater ist seit drei Tagen im Wald verschwunden – bestimmt wurde er von den Hexen zu sich geholt, wie seine Mutter immer sagt. In Wahrheit wurde sein Vater von einem Sumpfloch verschluckt.
- **Katzenaugen:** Wirklich aufmerksamen Helden (*Sinnenschärfe*-Probe +9) fällt irgendwann eine Katze auf, die ihnen folgt. Da die Helden wissen, dass sie es mit Hexen zu tun bekommen, kann ihnen bei passenden Talenten (*Sagen/Legenden*, *Magiekunde*) einfallen, dass Hexen über sogenannte Vertrautentiere verfügen, die als Spione dienen können. Wirklich fähige Wildniskundige können der Katze folgen, die nach mehreren Stunden (1W6 Stunden, jede Stunde eine *Fährtensuche*-Probe +10) zur Hexenlichtung zurückkehrt.
  Hintergrund: Tatsächlich handelt es sich beim Kater *Ajjaf* um Elaishas Vertrauten, der die Helden beschattet. So sind die Hexen über die Eindringlinge im Bilde und bereiten sich auf eine mögliche Konfrontation vor. Wie sich die Helden der Katze gegenüber verhalten, kann entscheidende Auswirkungen auf das weitere Verhalten der Hexen haben.
- **Eine verlassene Hütte:** Nachdem die Helden einige Zeit in dem dichten Wald herumgeirrt sind, können sie auf eine teilweise eingestürzte Hütte stoßen, die von Dornenranken überwuchert und anscheinend dem Verfall preisgegeben wurde. Lediglich ein schmaler Pfad zu einem mit frischen Blumen und einem aus Ästen geflochtenen Boronsrad geschmückten Grab wird sorgsam gepflegt.
  Hintergrund: Hier ist die im Auftrag Shazandras ermordete Gefährtin Elaishas, die Hexe *Belizath* begraben, die vor einem Götterlauf von dem Häuter getötet wurde.
- **Die Höhle:** Von Nordosten nach Südwesten wird der Wald von zwei Hügelketten durchzogen. Inmitten der Südlichen befindet sich ein hoch aufragender Felsen, in dem sich ein dunkler Höhleneingang befindet. Insgesamt befinden sich drei Räume im Felsen, die an eine klassische Hexenküche erinnern. Auf

dem Boden vor dem Eingang des dritten Raums befindet sich ein Heptagramm aus Blut. Nähert man sich diesem auf weniger als drei Schritt, so erscheint ein manifestierter Zant.

Zant
Biss:
INI 16+1W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 2W6+2 **DK** HN
Pranke:
INI 16+1W6 **AT** 15 **PA** 8 **TP** 1W6+4 **DK** N
Schwanz:
INI 16+1W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W6+2 **DK** N
LeP 30 **AuP** unendlich **MR** 12 **RS** 3 **WS** – **GS** 8
Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR (2 Angriffe, maximal einer pro Angriffsart, 1 Reaktion) Niederrennen, Sprung/ Niederwerfen (4), der Schwanz kann nur gegen hinter dem Zant stehende Gegner eingesetzt werden, großer Gegner
Besondere Eigenschaften: Folgeschaden (Säure, nur bei Berührung durch die Haut), Raserei, Regeneration I, Schreckgestalt I
Konfliktverhalten: Der Zant greift mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln einen Helden an. Und immer nur diesen Helden.

Ist der Dämon überwunden, können die Helden den letzten Raum betreten – in dem sich ein gut ausgestattetes Laboratorium befindet (**Hexenküche, WDA 16**). Hier befinden sich verschiedene Tränke und Elixiere, unter anderem:

- Unsichtbarkeitselixier B
- Schlaftrunk C
- Heiltrank C
- Heiltrank B
- Zielwasser C
- Wachtrunk C

Hintergrund: Die Höhle sollte die Helden davon überzeugen, dass sie es mit Hexen und Dämonenbuhlen zu tun bekommen. Dabei gehört die Höhle jemand vollkommen anderem: Shazandra, der Beraterin des Beyrouns. Man kann durch die Etikettierung der Fläschchen einen Schriftvergleich mit Shazandras Handschrift anstellen. Die beiden Schriften sehen sich zum Verwechseln ähnlich.

Verführerischer Wein

Weiterhin können die Helden noch ein halbes Dutzend Flaschen Schwarzen Weins finden. Öffnen sie eine der Flaschen, geht ein verführerischer Duft von dem Getränk aus (*Selbstbeherrschungs*-Probe +Neugier).

Trinken die Helden von dem Wein, kommen dessen Auswirkungen zu tragen:

- 1W6+1 Stunden starke Glücksgefühle
- Schmerzunempfindlichkeit (*Selbstbeherrschungs*-Proben um 7 Punkte erleichtert)
- verbesserte Ausstrahlung (CH +2)
- erhöhte Stärke (KK +1)
- verringertes Einfühlungsvermögen (IN –1)
- weniger Geduld (Jähzorn +2)

Schwarzer Wein ist stark suchterzeugend (Stufe 10). Der betroffene Held erhält dadurch **1W3 Verführungspunkte**.

Krähenangriff: Wenn die Helden sich dem Zentrum des Waldes nähern, werden sie plötzlich von einem großen Schwarm Krähen angegriffen. Insgesamt handelt es sich um 14 Krähen, die von der impulsiven *Yelaya* gerufen wurden, um die Eindringlinge zu vertreiben. Helden, die sich sie mit der Zauberei der Hexen auskennen (*Magiekunde*-Probe +5, Repräsentationskenntnis Hexe, gute Beziehung zu Hexen, Kenntnis des Zaubers KRÄHENRUF, Hexen in der Gruppe), wissen, dass sich die Person, die die Krähen gerufen hat, ganz in der Nähe verstecken muss. Alternativ können die Helden Yelaya bemerken, wenn diese plötzlich aufspringt (*Sinnenschärfe*-Probe +3) und flieht. Ohne es zu wollen, führt die Hexe die Helden zum Zirkel.

Krähe
INI 12+1W6 **AT** 8 **PA** 0 **TP** 1W6 **DK** H
LeP 5 **AuP** 40 **RS** 0 **MR** 5 **WS** 3 **GS** 13
Besonderheiten: Flugangriff, sehr kleiner Gegner (AT+3/ PA+6), gezielter Angriff (bei glücklicher Attacke: umgeht den RS)

Orientierungspunkte: Von den beiden Hügelketten können die Helden die Rauchsäule eines Kamins erkennen.

Konfrontation mit den Hexen

Wenn die Helden Yelaya verfolgen oder auf andere Weise zur Hexenlichtung finden, an der die drei Hütten des Zirkels stehen, können sie die Hexen gerade erregt und diskutierend überraschen. Warten die Helden im dichten Gestrüpp am Rand der Lichtung ab, können sie folgendes Gespräch belauschen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Durch das Gebüsch seht ihr eine kleine Lichtung, an der mehrere grob zusammengezimmerte Hütten stehen. Die Frau, der ihr gefolgt seid, eilt vom Rand der Lichtung auf eine ältere Frau zu. Zwei weitere Frauen – eine junge und eine ältere – warten am Eingang einer Hütte. Plötzlich ruft die Jüngere der Älteren entgegen: „Hah, ich hab es ihren Schergen gezeigt. Sie muss schon selbst zu uns kommen!“
Die Ältere tritt auf die Jüngere zu und antwortet mit sorgenvoller Miene, den Bick in eure Richtung gewandt: „Meine Tochter, ich fürchte, du hast die Leute, die deine Schwester zu uns gesandt hat, direkt zu uns geführt!“ Während sie die Worte ausspricht, hebt sie die Hand und deutet auf euch, so als würde sie euch durch das Buschwerk hindurch sehen. Sofort eilen die beiden Frauen vom Hütteneingang zu ihren beiden Gefährtinnen – ihre Stäbe zur Abwehr bereit.

Auch wenn es im ersten Moment so aussehen mag – es muss nicht zum Kampf kommen! Der Zirkel wird sich mit allen Mitteln verteidigen und ist den Helden gegenüber nicht freundlich gestimmt. Aber von sich aus werden die Hexen die Lage nicht eskalieren lassen. Unternehmen die Helden etwas, dass die Hexen annehmen lässt, das sie aktiv angegriffen werden, so sind sie in wenigen Augenblicken bereit, zu kämpfen.

Das taktische Vorgehen der Hexen ist in erster Linie darauf ausgerichtet, die Helden zu vertreiben, und nur sekundär darauf, diese zu töten. Mit dem HEXENKNOTEN versuchen sie, die Helden voneinander zu trennen, mittels HORRIPHOBUS sie zu vertreiben. *Kementera* beherrscht den BÖSEN BLICK, *Ulwinja* den CORPOFESSO, alle nutzen mittels SPINNENLAUF und KRÖTENSPRUNG, vornehmlich in der Variante *Krötengang,* die dritte Dimension – vor allem, um die Helden zu beeindrucken und so zur Flucht zu bewegen. Allerdings nutzen die Hexen auch den letztgenannten Zauber, um ihre Gegner waffenlos zu attackieren. Ein solcher Sprungangriff ist um 6 Punkte erschwert, erhöht aber die TP (A) um 2/3 der ZfP*. Gelingt dem angegriffenen Helden dann keine GE-Probe +6, so wurde der Angegriffene niedergeworfen. Werden mehr als zwei Hexen verletzt (2 Wunden oder 15 SP), versuchen die Hexen einen RADAU zu wirken und dann mit Hilfe ihrer Fluggeräte zu entkommen. Wenn die Helden wirklich aggressiv agieren, haben sie auch keine Skrupel, mit Flüchen wie *Zunge lähmen, Hexenschuss* oder *Mit Blindheit schlagen* anzugreifen. *Beute!* kann sich im Wald ebenfalls als ziemlich gefährlich herausstellen.

Für etwaige Proben können Sie sich an den Werten von Elaisha orientieren (siehe Seite 63).

Allerdings können die Helden auch eine friedliche Lösung finden. Hier kann eine *Überreden*-Probe die Situation entschärfen.

Falls sich die Situation friedlich lösen lässt, können die Helden folgende Informationen erlangen:

- Wenn die Helden nicht die Initiative ergreifen, tritt Elaisha vor und fragt die Helden, was sie in den Wald von Da'Scheahr treibt. Sobald die Helden erklären, dass sie ihretwegen gekommen sind, lacht Elaisha nur kurz auf und erklärt dann, dass sie sie nicht lebend bekommen werden.
- Ihre Tochter Shazandra und der Beyroun sind das wahre Übel, denn sie plündern das Beyrounat und seine Bevölkerung aus. Die Felder, die der Hexenzirkel mittels Flüchen zerstört hat, hätten nicht den Hunger der Bauern gestillt, sondern wären nur in Abdulons Magen gelandet.
- Über Donation wissen sie nicht viel, aber sie wissen, das der Beyroun ein Artefakt hat, das von dem Magiergrafen stammen soll. Möglicherweise weiß ein alter Eremit und Geweihter mehr darüber. Dieser lebt westlich des Beyrounats Malqis, in einem alten Anwesen aus der Zeit der Garether Herrschaft. Nach allem, was sie weiß, hat der Geweihte – ein fanatischer Büchersammler – das Artefakt umfangreichen Untersuchungen unterzogen. Wenn jemand mehr dazu sagen kann, dann er.
- Auf Nachfrage bestätigt Elaisha, dass Shazandra, die Beraterin des Beyrouns, ihre Tochter ist. Sie wurde vom Zirkel verstoßen, weil sie sich Dimiona anschloss, als diese ihr eigenes Reich etablierte. Ihre Tochter wollte mit den Kräften der siebten Sphäre zu großer Macht zu gelangen. Dabei täuschte sie sich aber. Sie wurde nur zum ‚Spielzeug' des Dämonenbalgs Reshemin, die Shazandra demütigte wo es nur ging. Anscheinend macht sie aus einem verqueren Grund Elaishas Zirkel für ihr eigenes Unglück verantwortlich.
- Die Helden wurden von Shazandra scheinbar als Werkzeug für ihre eigenen Pläne benutzt. Allem Anschein nach hat sie sich den Beyroun, einen schwachen Mann, gefügig gemacht, um diesen Plan durchzuführen. Dieser hatte zuvor schon vier Ehefrauen, die immer auf tragische Weise ums Leben kamen. Sie glaubt, dass der Beyroun sie immer vergiften ließ, um seine neue Geliebte zu heiraten.
- Shazandra trat vor einigen Monaten in Abdulons Leben, kurz danach starb dessen dritte Frau. Elaisha macht sie auch für die Ermordung der Geliebten verantwortlich und glaubt, dass sie den Häuter auf sie angesetzt hat.
- Seitdem hat sich der Zirkel noch mehr zurückgezogen und ist Fremden gegenüber noch vorsichtiger.

Die Mitglieder des Hexenzirkels

- **Elaisha*:** Die Beschreibung der Anführerin des Zirkels finden Sie auf Seite 63.
- **Yelaya:** 24, 1,68 Schritt, betörend schön, lüstern, nicht die Klügste, leidenschaftlich bis zum Äußersten. Hält sich für die größte Verführerin und Manipulatorin – reagiert auf Abweisung und Menschen, die ihre recht kindischen Intrigen durchschauen, sehr jähzornig. Ist in ein rotes, mit Münzen benähtes Seidenkleid gehüllt. Schwester von Shazandra, der sie gerne nacheifern würde – wäre da nicht die Furcht vor den Niederhöllen (Vertrautentier: Scheunenkatze *Aljidija*).
- **Reandara*:** 35, 1,55 Schritt, gewandt, herbe Gesichtszüge, blond, ist eine Jägerin, die gerne mit ihrer Beute spielt und aus dem Hinterhalt angreift (Vertrautentier: Parder *Zaturim*).
- **Ulwinja*:** 50, 1,75 Schritt, rassige, schwarze Lockenmähne, die an den Schläfen einige graue Strähnen aufweist, feuriger und stolzer Blick, an den Mundwinkeln tiefe Falten. Ist in einfache Gewänder gehüllt. Neigt zu vorschnellen Reaktionen und kann die erste Verbündete der Helden im Zirkel werden – wenn diese sie überzeugen können, nichts über Shazandras wahre Herkunft zu wissen (Vertrautentier: Aranierkater *Balthar*).

Der schlimmste Fall

Im schlimmsten Fall haben die Helden den Hexenzirkel angegriffen und eventuell eine oder mehrere Hexen getötet. Die Helden mussten einen harten Kampf gegen mehrere erfahrene Hexen durchstehen und dürften schwer angeschlagen sein. An die oben aufgeführten Informationen kommen die Helden nur auf einem Weg – indem sie den Willen einer Hexe brechen. Falls die Helden wirklich Gewalt und Folter anwenden, rutschen sie hier immer weiter in die Verführung Belkelels hinein.

Den Helden steht in jedem Fall auch eine *Selbstbeherrschungs*-Probe, erschwert um den Jähzorn zu, um sich friedlich zu verhalten, sofern sie von den Hexen provoziert werden.

Jeder Held, der eine Hexe tötet, erhält **1W3 Verführungspunkte**.

Wird eine Hexe gefoltert, so sind erhält der Folterer und die Helden, die die Folter nicht unterbinden **1W3+1 bzw. 1W2 Verführungspunkte**.

Kementera*: 19, harte Gesichtszüge, beherrscht, Tochter Reandras, verspielt, wirkt naiv, ist es aber nicht. Markiert gern das Dummchen um andere Menschen zu täuschen (Vertrautentier: Firunsbärchen *Puschelchen*).
Bei den Werten der Hexen orientieren Sie sich bitte an den Werten von Elaisha (siehe Seite 63).

Ich hab da ein verdammt mieses Gefühl!

Spätestens an dieser Stelle müssen sich die Helden eingestehen, vom Beyroun und seiner Beraterin benutzt worden zu sein – falls sie den beiden je vertraut haben. Sie können nicht ernsthaft damit rechnen, den Tetraeder oder Hilfe zu erhalten. Und der Beyroun verfügt über genügend Wachen, um einen direkten Angriff unmöglich zu machen und einen Diebstahl deutlich zu erschweren. Die Helden müssen nun entscheiden, wohin sie sich wenden. Wahrscheinlichstes Ziel dürfte der Hesinde-Geweihte sein, der den Tetraeder analysiert hat.

Eine alte Büchersammlung

Nachdem die Helden nun wissen, dass ihre Auftraggeber sie nur benutzt haben, um ihre eigenen Probleme zu beseitigen, dürfte den Glücksrittern die Lösung eines anderen Rätsels stärker am Herzen liegen. Und mittlerweile wissen sie auch, von wem sie mehr über das Artefakt erfahren können – dem alten Hesinde-Geweihten *Andramis*.

Das düstere Landgut

Mit Elaishas Informationen ausgestattet können die Helden sehr schnell das beschriebene Landgut finden, auf dem der Hesinde-Geweihte lebt. Der Alte ist ein wenig seltsam und verlässt sein Domizil so gut wie nie. Wenn die Helden am Tor klopfen, reagiert niemand. Wollen sie mehr Informationen erhalten, so bleibt ihnen nicht viel anderes übrig als über die efeuüberwucherte Mauer zu klettern (*Klettern*-Probe). Der Garten des Anwesens ist verwildert und die Büsche bieten eine gute Deckung, um sich dem eigentlichen Gebäude zu nähern.
Bei dem Anwesen handelt es sich um ein typisch tulamidisches Gebäude aus gebrannten Lehmziegeln, das weiß verputzt wurde und über einen Innenhof verfügt. Durch die prächtige Eingangshalle gelangt man in den verlassenen **Dienstbotenflügel** (Küche, Vorratskammer, Schlafräume der Dienerschaft und des Kochs, Latrine) und in **Andramis' Arbeitsräume** (Vorzimmer, Schreibstube, Laboratorium, Bibliothek). Überquert man den Innenhof, so findet man Zutritt zu den **Privaträumen des Geweihten** (Wohnraum, Zweite Bibliothek, Schlafraum, Latrine) und zu einem repräsentativen **Speisesaal**. Der Dienstbotenflügel ist über eine gut getarnte Tür mit dem Speisesaal verbunden, während die Privaträume des Hesindianers über eine ebensolche mit den Arbeitsräumen verbunden sind.

Was passiert, wenn die Helden keine Informationen von Elaisha erhalten?

Falls der Fall eintritt, dass alle Wege zu den Informationen verbaut sind, dann muss die Heldengruppe damit leben. In diesem Fall werden sie aller Wahrschienlichkeit nicht den Hesinde-Geweihten aufsuchen und weniger Informationen über Shazandra erhalten. Dies bedeutet eventuell auch, dass sie Abdulon und Shazandra mit ihren Erfolgen konfrontieren. Diese werden dann versuchen die Helden auszuschalten bzw. Shanzandra lässt sie zunächst in den Kerker werfen. Von hier aus können sie sich selbst befreien oder auf Arras Hilfe hoffen.

Der alte Hesindianer

Andramis (sehnig, langer Bart, altersgichtig, nervös, in eine zerknitterte Robe gekleidet, stets mindestens ein Buch mit sich führend, alle Informationen und Beobachtungen niederschreibend) hat Angst davor, das Ergebnis seiner Forschungen herauszufinden. Vor einigen Jahren ließ er Elaisha den ‚Terilia-Tetraeder' aus dem Hause des Beyrouns stehlen und konnte das Artefakt so detailliert wie möglich studieren. Dabei erhielt er einige Visionen, die ihn in seinem Glauben von der Gefährlichkeit des Artefaktes bestärkten.
Seitdem verließ er sein Anwesen nicht mehr. Sämtliche Besorgungen machte sein Schüler. Shazandra stahl ihm vor einigen Wochen den Tetraeder wieder, denn sie hörte Geschichten von einem Zusammenhang zwischen dem Artefakte und dem Magiergrafen – Grund genug für ihre Neugier, sich den Gegenstand näher anzusehen (und zudem konnte sie so weiter in der Gunst des Beyrouns steigen). In den letzten Jahren ließ Andramis aus mehreren bedeutenden Buchsammlungen Schriften Donations entwenden, um hinter das Geheimnis des Artefaktes zu kommen. Er hatte an der Oberfläche gekratzt – und Donations Schriften verwandelten den Geweihten in einen weltfremden Verschwörungstheoretiker.
Und so wird er auf das Eindringen der Helden reagieren: Zuerst wird er versuchen, seinen ‚Häschern' zu entkommen, versuchen seine Forschungen zu retten, dabei aber nicht rational und durchdacht handeln. Die Helden sollten ihn spätestens aufhalten können, wenn er sich brabbelnd daran machen will, mittels Lampenöl seine Bibliothek in Brand zu setzen – damit sein Wissen nicht in die falschen Hände fällt. Dabei geht er sehr planvoll und zu gewissenhaft vor, sodass die Helden ihn an seinem Vorhaben hindern können – was er ohnehin nur als Druckmittel nutzen wollte.
Allerdings kann der Geist des Alten mit dem Segen der heiligen Noiona, einem ÄNGSTE LINDERN oder einer Behandlung mit *Heilkunde Seele* beruhigt werden. Zunächst reicht aber auch eine *Überreden*-Probe +5 aus.
In diesem Zustand kann der Geweihte den Helden dann alle allgemeinen und auf liturgischem Weg zu erreichenden Informationen zum Tetraeder geben (siehe S. 144). Eine detaillierte magische Analyse des Artefaktes könnte sicherlich noch so manche Frage klären. Zudem kann er einiges über Shazandras Hintergrund aufklären. Diese war als oronische Verwalterin des Beyrounats stets verschleier, was auch für schlaue Helden ein Hinweis auf den Ursprung des Dämonenpferdes sein könnte – das eine verschleierte Reiterin mit sich trug.

Die Verbindungen werden sichtbar

Er hatte mehrere Jahre Zeit, das Artefakt genau zu studieren und mittels seiner karmalen Kräfte zu untersuchen, insbesondere mittels der Liturgien Sicht auf Madas Welt, Aura der Form und Sprechende Symbole, aber auch mit alchimistischen und mechanischen Versuchen.
Von einsetzenden Visionen voller Tod, Unterwerfung und Knechtschaft heimgesucht und im Wissen um den Hintergrund Donations ist er sich sicher, dass es sich um ein Artefakt Belkelels handelt. Es handelt sich wohl um ein Artefakt mit dämonischer Beseelung. Doch das Artefakt ist unvollständig und anscheinend verbirgt sich deutlich mehr dahinter.

Allerdings stahl ihm die Hexe Shazandra das Artefakt vor einiger Zeit. Er entsandte seinen Schüler *Hesindixander*, um die flüchtige Hexe zu verfolgen. Das Letzte, was er von dem Jungen hörte, war eine Göttliche Verständigung, bestehend aus den Worten *Shazandra, Herrin, Bhal'Khalil, Schwarzer Weinberg, Südosten, Keshal Levthanijat, gefangen, sterbe, tödliche Weinranken*. Seitdem blieb er verschollen. Doch dass ein Mordbrenner genau diese Gegend unsicher macht, lässt Andramis vermuten, dass Shazandra immer noch eine Anhängerin Orons und Belkelels ist. Ob sie allerdings aus eigenem Willen oder auf Befehl Abdulons handelt, weiß er nicht.

Kapitel V: Am Wendepunkt

Mittlerweile besitzen die Helden alles Wissen, das sie über den ‚Terilia-Tetraeder' in Erfahrung bringen können, ohne diesen detailliert zu untersuchen. Vielleicht haben die Helden vom Häuter erfahren, dass sich wenigstens eine weitere Partei für das Artefakt interessiert. Der Beyroun wird das Familienerbstück sicherlich gut bewachen.
An dieser Stelle muss die Gruppe sich entscheiden: Wollen sie ein direktes Vorgehen gegen Abdulon wagen – oder aus den Schatten heraus agieren? Im ersten Fall sollte den Helden klar sein, dass sie gegen ihn keine Chance besitzen, wenn sie sich keine Verbündeten suchen oder nicht einen sehr guten Plan entwickeln. Und nur einer von diesen potenziellen Verbündeten ist machtvoll genug, um den Helden ein direktes Eindringen in die Residenz des Herrschers zu ermöglichen: der Praiot Arras al'Achami. Er wird ihnen glauben und sie bei ihrem Vorhaben unterstützen.
Glauben die Helden, dass sie weitere Kämpfer gegen den Beyroun benötigen, so sind am ehesten die maraskanischen Freischärler zu überzeugen. Die Mada Basari wird ihnen auch helfen, aber eher mit Finanzierung, denn die örtliche Mondsilberwesira hat ein Bündnis mit Salamon, dem Konkurrenten Sybias, und soll den Helden nur beistehen, wenn es auch für ihn lukrativ ist.
Entscheiden sich die Helden hingegen für einen phexischen Weg, so verändert sich der weitere Ablauf erheblich: Die Helden müssen in diesem Fall alleine in die Residenz von Malqis eindringen und nach dem Tetraeder suchen. Da die Residenz recht klein und gut bewacht ist, besteht die hohe Gefahr, beim Eindringen gefasst zu werden.
Während in Malqis der von Arras geführte Aufstand losbricht, sollte es den Helden gelingen, Abdulon zum Kampf zu stellen, Shazandra hingegen will den Tumult ausnutzen und sich in großer Eile mit dem Tetraeder aus dem Staub machen. Ihr Ziel ist zunächst ein Weinberg, wo sie Schwarzen Wein anbaut, denn sie möchte die dortigen Vorräte noch in Sicherhiet bringen. Dorthin können ihr die Helden dann folgen und ihr den Tetraeder unter Umständen abnehmen. Natürlich steht Ihnen auch die Möglichkeit offen, dass Shazandra schon in der Beyrounsresidenz gestellt wird und die Helden den Tetraeder dort erbeuten.

Bündnisse gegen den Beyroun schmieden

Die Helden wissen dass Beyroun Abdulon und seine Beraterin Shazandra Verräter sind, die ihre oronische Vergangenheit längst nicht hinter sich gelassen haben. Alleine haben die Helden aber kaum eine Chance in die Residenz einzudringen.

Die Predigt des Praioten

Die Schlüsselfigur um die Einwohner der Stadt, die sich aufgrund der Tradition auf Seiten des Beyrouns stellen würden, ist der Praiot Arras al'Achami. Obwohl er erst seit wenigen Monden hier in Malqis weilt, steht seine Beliebtheit bei den Malqisern außer Frage. Er wird sich sofort mit den Helden verbünden, wenn diese ihm folgende Informationen zukommen lassen:

- **Shazandras oronische Vergangenheit:** Arras verachtet die Oronier. In seinen Augen gab man sich dort ausschließlich den eigenen Gelüsten hin. Oron war ein gottloses Reich, weshalb es vom Götterfürsten und seinen derischen Vertretern vernichtet wurde. Jeder Oroni, der dem dämonischen Treiben nicht abgeschworen hat, muss verurteilt werden.
- **Der ‚Terilia-Tetraeder':** In den Händen des Herrschers befindet sich ein unglaublich gefährliches und dämonisches Artefakt – es kann nicht Praios Wille sein, dass Abdulon dieses behält. Es muss kompetenten und umsichtigen Menschen ausgehändigt werden, welche die Gefahren so weit wie möglich eindämmen können.
- **Die Frage der Machtverhältnisse:** Auch wenn Abdulon den Titel des Beyrouns geerbt hat, ist unklar, wer in Wahrheit das Beyrounat beherrscht: der Beyroun oder seine Beraterin. Darüber ist zu klären, ob Abdulon noch seinem Lehnseid treu ist. Auch wenn Abdulon dies dem Geweihten gegenüber behauptet, muss dies erst noch geprüft werden (und Abdulon hat das *Mal des Frevlers* auf sich geladen). Und da wären noch die Gerüchte über die Ehefrauen des Abdulon. Er soll sie ermordet haben – was auch die Wahrheit ist.

Arras lässt sich von den Helden leicht überzeugen. Er möchte zusammen mit der Mada Basari das Beyrounat zu einem aranischen Brückenkopf im Yalaiad machen. Schon lange sucht er nach einem Weg, wie er die Ordnung in Malqis stärken und den Beyroun zum Handeln zwingen kann. Dass er selbst am Sturz des Beyriuns beteiligt sein könnte, kam ihm zwar nicht in den Sinn, aber die Indizien sprechen eine eindeutige Sprache: Er kann jemanden wie Abdulon nicht auf dem Thron sitzen lassen.

Sturm über Malqis

Haben es die Helden geschafft, genügend Verbündete um sich zu sammeln und einen Plan entwickelt, kommt es zur Entscheidung in Malqis.

Doch ist der Zorn des Volkes einmal entfesselt, so lässt er sich äußerst schwer wieder bändigen. Es gibt durchaus etliche – meist Ältere – die sich dem Aufstand nicht anschließen und in ihren Häusern verbleiben. Die meist jungen Aufständischen sind heißblütig und sehr schwer zu koordinieren (*Kriegskunst*-Proben +6, um ein bestimmtes Manöver durchführen zu lassen, ohne dass sie von den bisherigen Planungen abweichen).

Allerdings hat die alteingesessene Beyrounsfamilie auch in der Stadt viele Anhänger. Manche (etwa 30) werden aktiv gegen die Aufständischen kämpfen und die Ferkinas und Gardisten verstärken. Andere werden lediglich bestimmte Gassen sperren und nicht aktiv angreifen – sich aber zumindest verteidigen, wenn die Helden nicht vermitteln. Nachfolgend werden Szenenvorschläge beschrieben, die Sie im Verlauf des Kampfes um die Beyrounsresidenz einfügen können.

- Eine Gasse wird von einigen Malqisern versperrt, die eine friedliche Lösung fordern und anführen können, dass es Malqis gut gehe. Die aufgestachelten Aufständischen stehen kurz davor, Gewalt anzuwenden. Hier müssen die Helden vermitteln (*Überreden*-Probe +4 oder *Überzeugen*-Probe +8), um eine friedliche Lösung zu finden bzw. die Anhänger von der Sache der Aufständischen zu überzeugen.
- In den Gassen kommt es immer wieder zu Prügeleien zwischen den Aufständischen und den Anhägern des Beyrouns. Einzelne Ferkinasöldner greifen dabei mit Waffen in die Kämpfe ein, nur um dann von beiden Seiten gelyncht zu werden. Man kann die Aufständischen nicht von den Parteigängern des Beyrouns unterscheiden, da beide Seiten wie gewöhnliche Yalaiadim gekleidet sind.
- Ein Perldrache wird durch das Geschrei und den Tumult angelockt und schaut sich die Kämpfe von einem Hausdach an – und greift sich eventuell aus dem Flug heraus einen der Kämpfenden als Futter.
- Einige der Stammeskrieger der Bân Urkulu, die als Söldner in den Diensten des Beyrouns stehen, preschen mit ihren Ponys auf die Aufständischen zu und versuchen diese niederzureiten.
- Nach dem ersten Angriff einer größeren Ferkinagruppe ziehen sich viele Aufständische auf die Hausdächer zurück und bewerfen die Ferkinas mit Steinen, Krügen und Ähnlichem, bis diese die Stadt eiligst verlassen.

Nachdem die Aufständischen die wenigen überzeugten Anhänger Abdulons überwältigt haben, ziehen annähernd 300 Malqiser unter der Führung der Helden und des Praioten Arras al'Achami zur Residenz des Beyrouns.

Die letzte Zuflucht des Beyrouns

Die Residenz von Malqis ist ein achtseitiges, festungsartiges Bauwerk. Der ursprüngliche Wehrcharakter des Gebäudes wurde durch verschiedene Umbauten und die Einbindung in ein tulamidisches Sippenviertel zerstört. Heute prägen dünne Ziertürme und großzügige Fenster (in den Obergeschossen) das Bild der Anlage. Zwar sind die äußeren Mauern dick und wehrhaft, aber einer entschlossenen Streitmacht kann man nicht lange widerstehen. Zumal die übrigen Bauten des Sippenviertels deutlich weniger befestigt sind. Durch das **Tor** erreicht man den kleinen **vorderen Hof**, wo man **Stallungen** finden kann, in denen Pferde und Ferkina-Ponys untergebracht sind. Von dort aus führt ein weiteres Tor direkt in die Stadt hinaus. Der Westflügel wird von den Bedienstetenquartieren mit mehreren **Schlafräumen für Diener**, dem **Zimmer der Haushofmeisterin**, einem **Flur**, der zum **inneren Hof** führt, und der **Küche** eingenommen. Unter der Küche befinden sich die **Vorratskammer** und der **Weinkeller**, die durch eine Bodenluke erreicht werden können. Im Ostflügel liegen mehrere **Gästezimmer** und ein **Speisesaal/Herrschaftssaal**. Ein **Wachraum** schirmt die **Treppe ins Obergeschoß** vom Hof ab. Im Norden der Anlage befindet sich der **Schlafsaal der Gardisten**. Dort leben neun Gardisten und in einem einzelnen Raum der **Agha**. Liebevoll wird diese Kammer von den Bewohnern des Palastes auch die ‚**Die Kommandantur**' genannt. Weiterhin gibt es hier auch noch die, außer im Ernstfall, verschlossene **Waffenkammer**, in der sich einige Kettenhemden, Stangenwaffen sowie sechs Armbrüste befinden.

In beiden Obergeschossen bilden etwa ein Drittel der Grundfläche des gesamten Gebäudes, der Rest wird von mehreren Dachgärten eingenommen. Über einen Treppenflur gelangt man ins erste Obergeschoß, wo sich der verschwenderisch eingerichtete **Wohnraum** der Familie Haechaebenim befindet. Heutzutage nutzt der Beyroun den Raum vornehmlich als Empfangsraum. Ein prächtiger Diwan mit vielen Kissen, prächtige Teppiche und kleine Schränke aus Edelhölzern prägen den Raum. Eine schmiedeeiserne Wendeltreppe führt ins Obergeschoß, zwei weitere Türen hinaus auf die **Galerie** und in den Verwaltungstrakt. Dieser besteht aus den nördlich des Innenhofs gelegenen **Schreibstuben des Vogtes**, **Shazandras** und des **Beyrouns**. Weiterhin gibt es hier noch ein **Archiv** und einen **Lagerraum**.

Der ehemalige Wehrturm der Anlage wurde um mehrere Balkone erweitert. Dadurch sind die Räume lichtdurchflutet. Hier befindet sich der **Schlafraum des Beyrouns** und direkt daran angrenzend der **Schlafraum Shazandras**. Zudem gibt es noch **zwei verstaubte Zimmer**, die anscheinend den beiden Kinder Abdulons gehörten, die während der Herrschaft der Oronier als Geiseln nach Shariwan geschickt wurden und dort verschwanden (und von Ihnen für weitere Abenteueransätze genutzt werden können).

Der Kampf um die Residenz

Das Sippenviertel wird den Aufständischen von Angehörigen der Haichaebenim-Sippe geöffnet, die sich wie selbstverständlich gegen ihr Oberhaupt stellen.

Während sich die Massen um die Residenz versammeln, beginnen plötzlich einige der Gardisten des Beyrouns mit Armbrüsten und Bögen von den Balkonen und Flachdächern auf die Menschenmenge zu schießen. Dabei versuchen sie besonders Anführer, wie die Helden, zu treffen.

Daraufhin werden Türen und Holzbretter von einigen Malqisern zum Schutz genutzt. So gelangen die Aufständischen bis zum Tor und versuchen dieses mit Äxten und Beilen zu öffnen, was mehrere Stunden dauern wird. Eine *Kriegskunst*-Probe +5 offenbart die Lösung: Am Hafen finden sich die Stämme von einem Dutzend Bäume, die als Rammböcke genutzt werden können.

Alternativ können die Helden auch versuchen in den Palast zu gelangen (fliegende Hexe, heimliches Überwinden der Mauer etc., Dschinn oder Dämon), um das Tor von innen zu öffnen.

Ein Teil der Wachen ergibt sich den Aufständischen, sobald die Tore aufgebrochen werden, andere greifen aus dem Hinterhalt an oder wechseln zum Schein die Seiten, ehe sie die neuen Kampfgefährten von hinten angreifen oder fliehen.

Etwa ein Drittel der Wachen hält das Obergeschoß. Von der Galerie herab beschießen sie die Aufständischen, die sich in den Innenhof wagen.

Andere Wachen bewachen mit Speeren die Treppe, sodass diese nicht passiert werden kann, ohne aufgespießt zu werden.

Ajafzin wurde von Shazandra mittels des GROSSE GIER dazu gebracht, seinen Fließsandgolemiden auf die Helden zu hetzen („Was du jetzt wirklich willst, ist der Kopf dieses [Heldenmerkmal einfügen]“)

Shazandra kann zudem mit HEXENKNOTEN ganze Palastteile schützen und mit KRÄHENRUF (in der Variante mit Schlangen) das Vorankommen der Helden behindern.

Einige Aufständische bringen schließlich größere Mengen Lampenöl, Pech und Stroh heran, um die Residenz anzuzünden – was weder den Helden noch Arras gefällt. Letzterer würde Abdulon am liebsten lebend erwischen.

Werden die Aufständischen nicht im Zaum gehalten, so werden sämtliche Bewohner des Palastes grausam hingerichtet. Arras wird versuchen, ein Blutvergießen zu verhindern, bedarf aber der Hilfe der Helden.

Ein leiser Weg

Natürlich kann es sein, dass sich die Helden niemandem anvertrauen und mit Hilfe ihrer Verbündeter still und leise in Abdulons Residenz einzudringen. Verfolgen die Helden einen solchen Plan, so gestatten Sie den Helden diese Möglichkeit. Allerdings wird es nicht einfach:

Das Gebäude ist gut bewacht. Konnte der Häuter, nach seiner Mission die Helden auszuschalten, entkommen, so sind die Wachen darüber hinaus alarmiert – und haben eine Beschreibung der Helden und die Anweisung, diese sofort anzugreifen. Ansonsten gilt: Für jeden Raum, den die Helden durchqueren, in dem sich niemand befindet, steigt die **Entdeckungs-Wahrscheinlichkeit (EW)** um einen Punkt. Bei alarmierten Wachen gilt ein Startwert von 8. Ansonsten gilt eine Start-EW von vier Punkten. Räume in denen jemand schläft erhöhen die EW um zwei Punkte. Will man sich an einer Wache vorbei schleichen (*Schleichen*-Probe), erhöht eine nicht gelungene Probe den Wert um drei Punkte. Je nach Aktionen der Helden steigt der Wert im Laufe der Zeit an. Führen sie kurz über die EW Buch. Ist der Wert höher als 18 Punkte, so hat jemand Spuren des Eindringens der Helden entdeckt oder diese haben sich zu laut verhalten. In einem solchen Fall wird sofort Alarm geschlagen.

Es gibt drei Wege durch die Kanalisation: Einer ist recht schmal und führt zum Vorratskeller. Dieser Weg ist vollends ausgetrocknet und führt am Brunnenschacht vorbei (direkt in den Innenhof), was man durch ein kleines Loch im Mauerwerk erkennen kann. Um das Loch zu erweitern, ist eine KK-Probe +5 notwendig, bei deren Misslingen die EW um zwei Punkte steigt, da Steine in den Brunnen gefallen sind. Um den Brunnenschacht zu erklettern, ist eine *Klettern*-Probe +5 notwendig, deren misslingen die EW um drei Punkte erhöht. Zudem stürzt man 1W6 Schritt in die Tiefe und muss sich mit dem *Sturzschaden* auseinandersetzen (**WdS 144**). Allerdings ist hier noch Wasser, so dass der Schaden vor dem Abzug der LeP halbiert wird. Seile und ähnliche Hilfsmittel können die Probe um bis zu 7 Punkte erleichtern.

Der zweite Weg führt zu einem mit dreckiger, brauner Brühe gefüllten Gang, durch den man durch tauchen muss. Allerdings ist der der überflutete Teil etwa 45 Schritt lang (ohne Magie, Alchimie oder karmales Wirken kaum zu schaffen – siehe die *Tauchregeln* in **WdS 140 ff.**).

Zu allem Überfluss führt der Tunnel später auch schräg aufwärts (glitschiger Aufstieg – *Körperbeherrschungs*-Probe +7, sonst 1W6 SP) und endet hinter einem Schrank im Zimmer des Agha.

Der dritte Weg führt zum Zimmer der Haushofmeisterin – allerdings ist der andere Ausgang kaum zu entdecken (*Sinnenschärfe*-Probe +15), da er gut an der Küste verborgen ist. Bei diesem Weg handelt es sich um Abdulons Fluchtweg.

Bei 1-4 auf dem W20 führt einer von Abdulons Wächtern eine Patrouille durch das Erdgeschoß durch. Die Helden müssen *Sich verstecken* (Probe +5) oder den Wächter still und leise ausschalten. Kommt ihm etwas merkwürdig vor, so wird er seinem Vorgesetzten Meldung machen. In der Folge erhöht sich die EW auf über 18.

In einem der Gästezimmer ist der gesamte Boden mit einer etwa fingerdicken Sandschicht bedeckt. In diesem Raum ist der Rashduler Elementarist untergebracht. Nähern sich die Helden dem auf dem Nachttisch abgelegten Buch *Vom Wesen der Elementarmagie*, so wird der Fließsandgolemid aktiv und greift die Helden an. In diesem Augenblick schnellt die EW auf 18 hoch und nach 2W6+8 KR sind vier Wachen und der Elementarist vor Ort. Die Helden werden aller Voraussicht nach gefangen.

Fließsandgolemid
Ringen:
INI 13+1W6 **AT** 16 **PA** 6 **TP(A)** 1W6 **DK** H
LeP 45 **AuP** 200 **MR** 15 **RS** 2 **WS** 8 **GS** 6
Besondere Kampfregeln- und manöver: Der Fließsandgolemid ist recht schwer wahrzunehmen, eine *Sinnenschärfe*-Probe ist grundsätzlich um 4 Punkte erschwert.
Besondere Eigenschaften: Angriff mit Erz (6 Schritt, 2W6 TP), Formlosigkeit I, Immunität gegen profane Angriffe, Immunität gegen Merkmal Form
Talente: Spionage 8

Die Helden können auf Larya treffen, die ihnen einen falschen Namen nennt und versucht, sich schnell davon zu stehlen. Wenn möglich wird sie die Helden dabei in einen Hinterhalt der Beyrounsgarde schicken. Denn schließlich möchte sie selbst den Tetraeder erbeuten. Wird sie gefangen, so obliegt es den Helden, ob sie mehr aus ihr herausquetschen wollen.

Der Hund ist fort

Schließlich sollte es den Helden gelungen sein, in die Gemächer des Beyrouns vorzudringen. Doch dieser ist – genau wie seine Beraterin Shazandra – verschwunden. Als Alternative stellt er sich hier und nur Shazandra flieht.
Falls die Helden nicht entdeckt wurden, so können sie beide Schurken im Speisesaal überraschen, wo Shazandra gerade dabei ist Abdulon zu füttern.

Die letzte Spur

In Abdulons Residenz können die Helden keinen genauen Hinweis darauf bekommen, wohin der Beyroun und seine verräterische Beraterin wohl geflohen sind – und den Tetraeder haben die beiden mit sich genommen. Erst eine nähere Befragung offenbart, dass die Flüchtigen die Residenz wohl durch unterirdische Gänge verlassen haben.
Dabei kam es offenbar zu einem Streit, weil die Beraterin ihren Herrn nicht mitnehmen wollte. Letztendlich überlegte es sich Shazandra aber anders.
Bei dem Gespräch fielen die Namen *Djer Bashar* und *Khablahna*. Bei ersterem handelt es sich um eine Hügellandschaft im Südosten von Malqis, wohingegen letztgenannter für ein Dorf in dieser Gegend steht.

Die Briefe der Satrapa I

Shazandra bewahrt in einer verbrogene Schatulle Briefe der Satrapa auf (*Sinnenschärfe*-Probe +7 oder *Zwergennase*). Sie hat keine besonders große Angst, dass die Briefe in die falschen Hände geraten könnten und sie deshalb nicht zerstört. Auch die Helden sind für sie zunächst kein Grund, die Schriftstücke zu verbrennen. Nur wenn sie sich absolut sicher ist, dass es Schwierigkeiten geben könnte, wird Shazandra die Briefe verbrennen.
Die Schriftstücke stammen allesamt von Iphemia, aber sie nennt nie ihren Namen, sondern unterzeichnet nur als ‚Die Satrapa'. Die Anweisungen sind relativ klar und deutlich: Shazandra soll die Kontrolle über Malqis erlangen und Schwarzen Wein anbauen.
Siehe hierzu auch Seite 97.

Ins Herz des Yalaiad

Das Tal liegt etwa drei Meilen südlich des Dorfes Khablahna, dessen Bewohner teilweise über den Schwarzen Weinberg informiert sind, teilweise dort arbeiten. An den Hängen eines kleinen Tals im Hügelland kultivierte Shazandra eine Plantage der daimoniden Pflanze. Und nachdem sich abzeichnete, dass Abdulon ihr nicht mehr nützlich ist, floh sie – wobei sie Abdulon mit sich nahm. Doch sein Status hat sich geändert: Von Shazandras Herr wurde er zu ihrem Schutzschild. Doch da Abdulon in einem seiner seltenen klaren Momente der Meinung war, dass der ‚Terilia-Tetraeder' vielleicht sein Überleben sichern könnte, nahm er das Artefakt mit sich
Alternativ: Shazandra nahm den Tetraeder mit sich, tötete Abdulon oder warf ihn in den Schwarzen Wein, da sie ihn nicht weiter benötigt.

Im Garten Belkelels

Der Weinberg selbst ist wildes Land, das lange Zeit niemand beanspruchte, da es zu weit von allen Dörfern entfernt lag, um sinnvoll genutzt zu werden. Das Tal ist überwuchert mit wilden Weinranken und an der Nordseite befindet sich der Schwarze Weinberg. Hierhin hat Shazandra durch den Häuter etliche Gefangene bringen lassen. Etwa 70 der Pflanzen gedeihen hier – genährt vom fruchtbaren Boden des Yalaiad und dem Blut der entführten Opfer. Inmitten des Tals befindet sich ein kleiner Gutshof, der offensichtlich bewohnt wird.
Shazandra hat von Iphemia den Auftrag erhalten, den Schwarzen Wein zu züchten, da dies nur noch in den entlegensten Gegenden möglich ist ohne aufzufallen. Bislang

hat die Hexe keine Lieferungen des Weins verschicken können und die wenigen Flaschen in ihrem Versteck im Wald gelagert.
Atmosphäre: Den Helden sollte unwohl sein, wenn sie sich in der Nähe des Weins befinden. Dabei ist die Identifizierung der dämonischen Weinpflanzen nicht unbedingt einfach (*Pflanzenkunde* +13). Erst nach einiger Zeit sollten die Helden bemerken dass sie sich inmitten von dämonischen Pflanzen befinden, die es auch auf sie abgesehen haben könnten. Folgende Szenen wären möglich:

- Ein Held tritt auf dem überwucherten Boden auf etwas Hartes, das knackend zerbricht: ein Totenschädel.
- Ein Held mit *Gefahreninstinkt* hat das Gefühl, dass sich am Rand seines Blickfeldes etwas bewegt hat. Doch wenn er genauer hinschaut, sieht er nur das allgegenwärtige Grün.
- An manchen Stellen rascheln die Blätter der Weinranken in seltsamem Rhythmus. Fast meint man, die Pflanzen würden die Helden auslachen.
- Inmitten einer Weinrebe hängt eine mumifizierte, vollkommen ausgezehrte Leiche.

Leckere Weintrauben

Die Reben sind voller dunkler, blutroter Trauben. Verlangen Sie von Helden mit *Neugier* eine Probe. Bei Gelingen verspürt der Held den Drang, eine der Trauben zu probieren. Zunächst schmecken sie auch sehr gut und reif, allerdings fühlt der Held bereits nach 10 KR eine gewisse Übelkeit in sich aufsteigen. Jeder Held, der die verführerischen Trauben gegessen hat, schmeckt dann einen metallischen Beigeschmack. Die Weintrauben verursachen Übelkeit (1W6 SP) und haben eine Giftstufe von 1.
Der Held erhält dadurch **1 Verführungspunkt.**

Steigern Sie die Spannung immer mehr, bis am Ende einer der Helden (möglichst bei jemandem, der den Trauben nicht widerstehen konnte) das Gefühl hat, von den Ranken angegriffen zu werden. Ob dies wirklich geschieht oder nur eine Einbildung des Helden ist, liegt in Ihrer Hand.

Der letzte Kampf

Wie genau der Kampf gegen Abdulon und Shazandra aussieht, hängt von verschiedenen Faktoren ab: Gelingt es den Helden, sich dem zentral gelegenen Gutshof unbemerkt zu nähern, so kommt es dort zum Kampf. Anderenfalls wird Shazandra den Beyroun ausschicken, damit dieser ‚sich endlich nützlich macht'. Wenn der Häuter überlebt hat, so mag dieser ebenfalls eingreifen, um den Nachtwinden den Terilia-Tetraeder zu verschaffen. Hier nun einige Hinweise zur Ausgestaltung des Kampfes:

- In Tal gibt es 1W3+1 Leibwächter der Palastgarde des Beyrouns zu Malqis.
- Shazandra wird ihre Hexenkräfte in vollem Umfang nutzen – selbst wenn sie dabei ihr Werk zerstören muss. Traktieren Sie die Helden mit Krähenschwärmen, einem PANDAEMONIUM und lassen Sie sie plötzlich inmitten eines Hagelschlags stehen.
- Sind Ihre Helden sehr kampfstark, so kann sie auch zu Beginn des Kampfes noch einen weiteren Zant gerufen haben (siehe Seite 53).
- Sollte der Häuter auftauchen, so wird Shazandra ihn gegen die Helden schicken, dann aber überrascht sein, dass der schweigsame Mordbrenner offenbar doch eine eigene Agenda hat.
- Harlijin wird eventuell noch vorhandene Untergebene gegen jeden schicken, der ihn vom Tetraeder trennt.
- Abdulon schickt zuerst seine Wachen herrisch in den Kampf. Sind diese besiegt und er muss sich selbst einem Gegner stellen, so wird er sich zunächst herablassend geben, aber breits nach der ersten leichten Verletzung die Waffen strecken. Bedroht man ihn weiter, versucht er, sich mit dem Tetraeder freizukaufen. Nützt dies alles nichts, wird Abdulon zunächst in jämmerliches Weinen ausbrechen und sich angesichts seines nahenden Endes auch anderweitig einnässen.
- Sobald Shazandra einen großen Teil ihrer astralen Kräfte als Zauber gegen die Helden geschickt hat, wird sie mit HEXENKRALLEN auf einen besonders gut aussehenden Helden losgehen – um ihn zu entstellen. Danach wird sie versuchen mit ihrem Fluggerät zu entkommen und sich nach Südaventurien abzusetzen.
- Sollte einer der Helden von Shazandra verführt worden sein, so wird sie versuchen ihn auf seine Seite zu ziehen. Dem Held ist eine vergleichende Probe auf *Menschenkenntnis* (erschwert um die Verführungspunkte) und Shazandras *Betören* gestattet. Hat Shazandra 7 TaP* mehr als der Held, so wird er für diese Szene für sie Partei ergreifen und sie notfalls auch verteidigen.

Shazandras Flucht

Als Hexe verfügt Shazandra natürlich über einen Besen. Eventuell kommt es zwischen ihr und fliegenden Helden, etwa durch ADLERSCHWINGE, eigener Hexenbesen, fliegender Teppich, zu einem Luftkampf. Je nach Fähigkeiten der Helden stürzt die Hexe in einen der zahllosen Seen des Yalaiads, in die Schwarzen Weinreben – oder fliegt am Horizont davon. Generell gilt: Wenn die Helden Shazandra auf anderem Wege ausschalten oder überlisten können, so sollten Sie dies zulassen und Shazandra entkommt nicht.

Ein kleines Wunderwerk

Im besten Fall ist es den Helden am Ende gelungen, Shazandra vor ihrer Flucht den ‚Terilia-Tetraeder' abzujagen und sie können das Artefakt nun untersuchen. Falls sich unter den Helden niemand befindet, der sich mit der magischen oder karmalen Analyse auskennt, so können sie in einem der nachfolgenden Orte Hilfe erhalten:

- **Zorgan:** Dank der Kontakte zur Mada Basari und dem örtlichen Hesinde-Tempel ist es für die Helden kein Problem, eine karmale Analyse zu erhalten. Allerdings bedeutet dies, dass die Helden etwas für die Mada Basari tun müs-

sen. Insbesondere Kalidrion wird den Helden gerne weiterhelfen.
Die Schule des Seienden Scheins verfügt nur über wenige gute Analysemagier, sodass es unwahrscheinlich ist hier mehr als im Hesinde-Tempel zu erfahren.

- **Khunchom:** Mit der Drachenei-Akademie (**HmW 72**) und dem örtlichen Tempel der Schlange (**Erste Sonne 78**) bietet die Stadt am Mhanadi-Delta zwei kompetente Orte zur Analyse des Artefaktes. Zumindest in der Akademie wird man den Helden für das komplexe Artefakt eine hohe vierstellige Summe Dinare bieten.
- **Rashdul:** Eventuell kommen die Helden auf die Idee, bei dem legendären Sultan Hasrabal von Gorien bezüglich einer Analyse nachzufragen. Der Djinnenmeister ist von dem Artefakt begeistert. Die direkte Folge ist aber ein Angriff durch Dschinne, da Hasrabal den Tetraeder unbedingt in seinen Besitz bringen will.
- **Anchopal:** In der Pilgerstadt können die Helden den Tetraeder in der Ordensburg der Grauen Stäbe kompetent untersuchen lassen. Die Ergebnisse dürfte den Erkenntnissen des Hesinde-Tempels in Zorgan gleichen.
- **Fasar:** Falls die Helden gute Kontakte zu *Thomeg Atherion* besitzen, so mag dieser den Tetraeder für die Helden analysieren. Die Spektabilität wird sich für den Tetraeder, aber auch das Bildnis Donationms brennend interessieren. Dies geht so weit, dass er sogar den Helden mittels seines fliegenden Teppiches einen Besuch abstatten wird. Jeder andere der Fasarer Schwarzmagier wird versuchen, die Helden zu beherrschen, um an das Artefakt zu kommen.
- **Andere Institutionen:** Die meisten anderen Tempel und Akademien messen dem Gegenstand nicht viel Bedeutung bei. In Praios-Tempeln und Akademien der Weißen Gilde wird man anbieten, das Artefakt zu zerstören (was auch gelingen wird), an grauen Akademien oder einem Hesinde-Tempel wird man den Helden eher behilflich sein zu helfen – aber eine besondere Bedeutung wird dem nicht beigemessen.

Versagt

Sollten die Helden den Tetraeder verloren und zum Beispiel Larya oder der Häuter Shazandra das Artefakt abgenommen haben, so ist das für den weiteren Verlauf des Abenteuers nicht tragisch. Entweder müssen die Helden Überlegungen anstellen, wie sie ihren Feinden den Tetraeder doch noch abnehmen können, oder sie werden erst kurz vor Yerkesh wieder auf das Artefakt stoßen – dieses Mal in den Händen ihrer Feinde.
Sollte Shazandra entkommen, so kann man davon ausgehen, dass Larya ihr das Artefakt einige Zeit später entwendet, sofern das die Helden nicht selbst erledigen.
In diesem Fall sollten Sie den Helden nach dem Abenteuer in den folgenden Szenarien Erfolge gönnen – sie können **Die Geister von Barbrück** vertreiben und als **Kurier der Sultana** glänzen und mit den dabei geborgenen Informationen die weitere Spur während ihrer Reise nach Elburum rekonstruieren.

Die Zukunft von Malqis

Nach dem Aufstand gibt es de facto keinen Herrscher über Malqis mehr. Sobald Abdulons Ende bekannt wird, wird das Beyrounat von Khunchom, Gorien und Aranien beansprucht. Einer der Anführer des Aufstandes, der Praiot Arras al'Achami wird vorerst die Verwaltung des Beyrounats übernehmen, bevor die Aranier die Herrschaft über Malqis einfordern. Der Tempel in Zorgan, sowie die Shahi, stellen ihm genug Mittel zur Verfügung, um die Kontrolle von Malqis zu bewahren. Er selbst möchte die Herrschaft nur kurzzeitig als Wesir ausüben, denn nach getaner Arbeit glaubt Arras, dass es für ihn an der Zeit ist, sich auf die Suche nach dem Ewigen Licht zu machen.

Was am Ende bleibt

Für die Ereignisse in diesem Abenteuer haben sich die Helden **500 Abenteuerpunkte** redlich verdient. Darüber hinaus erhalten sie **Spezielle Erfahrungen** in *Wildnisleben*, *Fährtensuchen*, *Menschenkenntnis*, *Etikette*, dem meist benutzten Kampftalent oder Zauber und je nach dem Erlebten in *Überreden*, *Kriegskunst*, *Staatskunst*, *Fallenstellen* oder *Überreden*. Ein Held, der schon jetzt bedenklich weit auf Belkelels Pfaden weilt (Verführungspunkte 8+), scheint viel schneller und leichter Entscheidungen treffen zu können (IN+1). Dieser Zustand hält solange an, wie der Held 8+ Verführungspunkte besitzt.

Der rote Faden

Wegen dem eindeutigsten Hinweis, dem Wappen auf dem Bild, reisen die Helden nach einer kurzen Recherche nach Malqis. Dort lernen sie zunächst Arras kennen, der bei einer Rede die Malqiser darum bittet, sich nicht von den Göttern abzuwenden. Er berichtet den Helden von der Situation in der Stadt.
Kurz darauf können die Helden bei Abdulon vorsprechen und werden zum Essen geladen. Er bittet sie darum, ihm bei einigen Problemen zu helfen (den Hexen und der Schwarzen Schönheit).
Zunächst können die Helden die Schwarze Schönheit erlegen und messen sich auch mit den Oronis und der Horde des Häuters.
Über die Hexen finden die Helden die Wahrheit heraus und rüsten anschließend zum Sturm gegen den Beyroun.
Die Helden sollten in Malqis herausgefunden haben, dass Donation mit der Herrscherfamilie befreundet war und sich ein Teil eines Artefaktes des Magiergrafen hier finden lässt. Abdulon und Shazandra sollten als Schurken enttarnt werden und der halbe Tetraeder in die Hände der Helden fallen.
Arras sollte ein Freund und Verbündeter der Helden geworden sein, der ihnen auch später noch bei der Bekämpfung oronischer Umtriebe helfen kann.

Dramatis Personae

An dieser Stelle wollen wir Ihnen einige Meisterfiguren vorstellen, die voraussichtlich nur in diesem Abenteuer auftauchen werden.

Abdulon der Große, Beyroun von Malqis✦

Erscheinung: Abdulon von Malqis (42, 1,66 Schritt, fett, dünner schwarzer Bart, ungepflegt) sieht man an, dass er zeitlebens verwöhnt wurde. Sein Gesicht ist teigig und blass und er besitzt tiefe Augenringe. Er ist rauschkrautsüchtig, fahrig und kann sich nur schwer auf ein Thema konzentrieren. Stets ist er verschwitzt und mit Essensresten bekleckert.

Geschichte: Es schien das Schicksal des Erstgeborenen des Beyrouns von Malqis zu sein, dass er nie herrschen sollte. Als Abdulons Vater frühzeitig starb, übernahm seine herrschsüchtige Mutter die Macht im Beyrounat. Erst als oronische Verschwörer an den designierten Herrscher herantraten, erwachte der Prinz aus der Lethargie, in die ihn seine Mutter mit Wein und Schnaps versetzt hatte. Nachdem er sich seiner Mutter entledigt hatte, die er in einem Wutanfall in einem Weinfass ertränkte, schloss er sich Oron an. Er heiratete insgesamt vier Mal, doch er entledigte sich seiner Ehefrauen durch Gift, sobald er ihrer überdrüssig wurde. Nur Shazandra gelang es durch eine Mischung aus Verführungskunst und Beredsamkeit, ihn unter Kontrolle zu halten.

Charakter: Verzweifelt, abhängig, unsicher, verschlagen, aufbrausend, faul, verräterisch: Einerseits hasst er Shazandra dafür, dass sie so ist wie seine Mutter, andererseits ist er hochgradig von seiner Ratgeberin abhängig (er weiß nicht, woher der Schwarze Wein Shazandras stammt). Er traut niemandem und würde, sofern es sich für ihn lohnt, jeden verraten, wenn man ihn nicht dafür zur Rechenschaft ziehen kann. Letztlich hat er viel von Shazandras Verschlagenheit übernommen, glaubt aber selbst nicht daran, dass er sich aus eigener Kraft seiner Beraterin entledigen kann. Arras schmeichelt ihm, deswegen lässt er ihn gewähren, obwohl er eine Gefahr darstellen könnte.

Moral: So gut wie keine mehr, aber vor einem Pakt mit den Niederhöllen schreckt er zurück. Ansonsten ist er bereit, für seinen Vorteil über Leichen zu gehen.

Motivation:. Macht, aber noch mehr ein bequemes Leben in Lust, Völlerei und Rausch. Alles andere tritt dahinter zurück.

Mittel: Wortbruch, Bestechung, Lüge (wenn auch keine guten Lügen)

Loyalität: Sich selbst, Schwarzer Wein, Shazandra.

Konfliktverhalten: Ist er gezwungen, zu kämpfen, greift er brüllend an, ergibt sich aber, sobald er mehr als 3 SP erlitten hat.

Zukunft: Abdulon wird **Im wilden Yalaiad** nicht überleben. Entweder weil er von Shazandra als Sündenbock missbraucht, durch die Hand der Helden sterben oder an einem Hähnchenknöchelchen ersticken wird. Möglicherweise wird er auch verurteilt – dann aber wohl zum Tode durch das Richtschwert.

Zitate: „Geht nun, ich will den Geräuschen, welche die Luft zu mir trägt, lauschen. Aber lasst den Wein gefälligst hier. So ist es mein Wunsch und Befehl …“

„Ach, diese Bauern, wie gut sie es haben. Sie ahnen nichts von meiner Bürde. Was, sie beschweren sich, dass sie nicht genug Essen haben? Dann sollen sie mehr arbeiten!“ (beißt in einen Hähnchenschenkel).

„Noch immer trauere ich um meine letzte Gemahlin. Diese schreckliche Krankheit, und wie sie gelitten hat …“

Eigenschaften: **MU** 15 **KL** 10 **IN** 9
CH 12 **GE** 10 **FF** 13 **KO** 14 **KK** 14 **SO** 12
LeP 25 **AuP** 15 **MR** 3 **RS** 0 **GS** 7
Seelentier: Vielfraß
Säbel:
INI 9+1W6 **AT** 12 **PA** 11 **TP** 1W+3 **DK** N
Zierdolch:
INI 9+1W6 **AT** 10 **PA** 11 **TP** 1W+1 **DK** H
Vorteile/Nachteile: Resistenz gegen Krankheiten, Impulsiv, Fettleibig, Sucht (6 und 10, Alkohol und Schwarzer Wein) Unfähigkeit Körperliche Talente
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde Aranien, Ortskenntnis Malqis
Talente: Singen 10, Zechen 15, Etikette (Aranien) 12 (14), Schauspielerei 9, Sich verkleiden 7, Brett-/Kartenspiele 16, Heraldik 9, Philosophie 11, Sagen/Legenden 10, Sternkunde 8, Muttersprache: Tulamidya 16, Selbstbeherrschung 7

Shazandra, Hexe und Mitglied der Schleierverschwörung✦

Erscheinung: Eine hübsche Frau (32, 1,73 Schritt, schlank), die die meiste Zeit verschleiert auftritt. Ihre blasse Haut und die bemalten Augen sind ihre auffälligsten Merkmale.

Geschichte: In früherer Zeit war Shazandra Mitglied des Malqiser Hexenzirkels. Doch mit ihrer Tändelei mit der Siebten Sphäre brachte sie ihre Mutter Elaisha gegen sich auf, die Shazandra mittels einer Intrige aus dem Zirkel vertrieb. Mehrfach versuchte sie, sich zu rächen, und schloss sich aus diesem Grunde Dimiona an. Dennoch sollte es Jahre dauern, bis es ihr gelang, das Beyrounat Malqis unter ihre Kontrolle zu bringen, da Dimiona und Reshemin die junge, aber leidenschaftliche Hexe wieder und wieder enttäuschten. In dieser Zeit schloss sie auch einen Minderpakt mit Belkelel.

Charakter: Berechnend, hinterhältig, misstrauisch, manipulativ. Alles, was sie tut, geschieht in der Hoffnung, irgendwann den Lohn für ihr Tun zu erhalten.

Moral: Solange sie sich selbst nicht die Finger schmutzig machen muss, toleriert sie jegliche Grausamkeit.

Motivation: Machtgier

Mittel: Wortbruch, Lüge, ihre Fähigkeiten als Hexe, Verführung

Loyalität: Ausschließlich sich selbst gegenüber.

Konfliktverhalten: Wenn Shazandra gezwungen wird zu kämpfen, so nutzt sie am liebsten ihre Magie. Mit KRÄHENRUF (Variante Schlangenruf) holt sie sich Kampfge-

fährten, mit PANDAEMONIUM oder HEXENKNOTEN versucht sie Gegner aufzuhalten, um sie mit FULMINICTUS zu töten. Wenn sie glaubt, zu drastischen Mitteln greifen zu müssen, so ist sie auch bereit, einen Zant zu rufen. Zauberer kann sie mit dem Fluch *Zunge lähmen* ausschalten. Im Idealfall setzt sie aber lieber auf die Kunst der Verführung oder Gift.

Zukunft: Ob Shazandra von den Helden in einem der folgenden Teilabenteuer/Szenarien getötet wird oder wieder entkommen kann, liegt in der Hand der Abenteurer. Für einen weiteren Auftritt bitete sich **Der Trunk der Einen und Einzigen** an.

Zitate: „Ich bin es leid ein Spielball der Mächtigen zu sein. Heute bin ich selbst mächtig!"

„Bitte, ihr großen Helden, ihr müsst mir helfen! Ich glaube, Abdulon will mich vergiften, so wie seine anderen Frauen."

„Mein geliebter Abdulon. Diese sogenannten Helden wollen dich umbringen!"

Eigenschaften: **MU** 15 **KL** 15 **IN** 13
CH 16 **GE** 12 **FF** 12 **KO** 11 **KK** 9 **SO** 10
LeP 28 **AuP** 33 **AsP** 45 **MR** 10 **RS** 0 **GS** 8
Seelentier: Pechnatter
Dolch:
INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** H
Vorteile/Nachteile: Gut Aussehend / Rachsucht 10
Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I+II, Aura verhüllen, Simultanzaubern, Zauberkontrolle, Ritualkenntniswert (Hexe) 14
Talente: Fliegen 10, Körperbeherrschung 9, Selbstbeherrschung 13, Reiten 7, Betören 12, Menschenkenntnis 10, Überreden (Lügen) 13 (15), Magiekunde 11, Staatskunst 12, Kochen 10
Wichtige Zauber: BANNBALADIN 14, ERINNERUNG VERLASSE DICH 6, FULMINICTUS 6, HEXENKNOTEN 12, HEXENKRALLEN 10, IMPERAVI 11,IMPERSONA 8, INVOCATIO MINOR 12, INVOCATIO MAIOR 4, KRÖTENSPRUNG 12, KRÄHENRUF (spezialisiert auf Schlangenruf) 8 (11), LEVTHANS FEUER 13, MEMORABIA 12, SATUARIAS HERRLICHKEIT 16, SPINNENLAUF 11, PANDAEMONIUM 10
Hexenflüche: Hagelschlag, Hexenschuss, Viehverstümmelung, Unfruchtbarkeit, Zunge lähmen
Ausrüstung: Besitzt einen Heiltrank D und einen Astraltrank C, dazu wenigstens drei Anwendungen Schwarzer Wein und 1W6+3 Belkelinen außerdem einen Hexenbesen.

Elaisha saba Suleika, Zirkelführerin der Hexen von Malqis†

Erscheinung: Eine ältere Frau (62, 1,64 Schritt, mütterlich, tiefe Falten, graue, wirre Haare) ist stets in bäuerliche Gewänder gehüllt, die oftmals von Erde verschmutzt sind.

Geschichte: Bei Elaisha handelt es sich um Shazandras Mutter. Zeitweilig gehörte Elaisha gar zum Zirkel Prinzessin Dimionas. Sorgenvoll sah sie mit an, wie ihre Tochter mehr und mehr vom dunklen Gedankengut der Thronfolgerin beeinflusst wurde. Nachdem ihre Tochter sich beim Abfall Orons offen zu Dimiona bekannte, spann Elaisha eine Intrige, die da zu führte, dass ihre Tochter Malqis verließ und schließlich zur Dienerin des Dämonenbalgs Reshemin wurde. Nach Jahren der Demütigung kehrte die Tochter zurück und gab der Mutter die Schuld für ihr Schicksal. Aus Furcht vor der Rache Shazandras verbarg Elaisha sich im Dunkel des Waldes von Da'Scheahr.

Charakter: Still, zurückhaltend, hält ihre Wut oft im Zaum. Wenn diese aber hervorbricht, ist sie kaum mehr zu zähmen.

Moral: Recht naiv und nur in ihrer Wut zu Schandtaten bereit. Leidet sehr darunter, wenn sie sich nicht mehr unter Kontrolle hat.

Motivation: Muss erst von den Helden überzeugt werden, aktiv zu werden – konfrontieren die Helden Elaisha später mit der Zusammenarbeit ihrer Tochter mit dem Häuter, so sieht sie es als ihre Aufgabe an, die eigene Tochter zu töten und vor der Verdammnis zu bewahren.

Mittel: Einige wenige Spione in den Dörfern von Malqis, ansonsten lediglich alchimistische Mittel – und die magische Schlagkraft ihres Zirkels.

Loyalität: Satuaria, den Menschen ihrer Heimat.

Konfliktverhalten: Sie greift nur mit einer Kombination aus BLITZ und HEXENKRALLEN an.

Zukunft: Ihre Zukunft ist nicht weiter festgelegt. Sie steht ganz zu Ihrer Verfügung.

Zitate: „Meine Tochter ist der Dunkelheit anheimgefallen – retten kann ich sie nicht mehr. Aber erlösen!"

„Ich weiß nicht, warum mein eigen Fleisch und Blut mich hasst und jagt – aber dies hat nun ein Ende!"

„Nieder mit dem Beyroun!"

Eigenschaften: **MU** 12 **KL** 16 **IN** 17
CH 13 **GE** 12 **FF** 14 **KO** 12 **KK** 9 **SO** 5
LeP 31 **AuP** 32 **AsP** 55 **MR** 7 **RS** 0 **GS** 8
Seelentier: Aranierkatze
Dolch:
INI 11+1W6 **AT** 11 **PA** 13 **TP** 1W6+1 **DK** H
Vorteile/Nachteile: Jähzorn 11, Weltfremd 7
Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Gefäß der Sterne, Ritualkenntniswert (Hexe) 15
Talente: Selbstbeherrschung 17, Magiekunde 13, Kochen 17, Wildnisleben 11, Hauswirtschaft 10, Ackerbau 9, Pflanzenkunde 14, Lehren 10
Wichtige Zauber: BALSAM 13, BLITZ 13, HEXENSPEICHEL 11, HEXENKRALLEN 8, KATZENAUGEN 14, RADAU 14
Hexenflüche: Hexenschuss, Krötenkuss, Todesfluch, Viehverstümmelung
Ausrüstung: Hexenbesen, 3W6 Einbeeren, Heilsalbe (Regeneration +2)

Die Werte von **Arras**, **Harlijin** und **Larya** finden Sie im Anhang auf Seite 147.

Die Geister von Barbrück

Das Abenteuer im Überblick
Stichworte zum Abenteuer: Erforschung und Reinigung eines von Geistern heimgesuchten Tempels
Ort: Barbrück
Zeit: 1035 BF
Komplexität (Meister / Spieler): hoch / mittel
Erfahrung (Helden): erfahren

»Peraine liebt die Menschen und will nicht, dass sie sich mit Krankheit und Mühsal zu sehr belasten. Doch warum lässt sie die Geister der Gefallenen hier auf dem Tempelgelände umgehen?«
—der Peraine-Geweihte Shamar, 1035 BF

Hintergrund

Bei diesem Szenario handelt es sich um eine Nebenlinie der Rätselkette Donations. Er hat an verschiedenen weiteren Orten Dokumente verborgen, die ebenfalls eine Lösung ermöglichen, falls die Helden in einem der beiden Hauptabenteuer scheitern.

Was bisher geschah

Kurz vor seinem Tod kaufte Donation ein größeres Grundstück am Ufer des Barun-Ulah und vermachte dieses in seinem Testament der Peraine-Kirche. Allgemein war man über diese Tat sehr erstaunt, galt Donation doch als Borbaradianer und verrückt. Dennoch akzeptierte die Kirche die Schenkung – und errichtete eine Kapelle nach den Bauplänen von Donations Baumeister.
Mit den Jahrhunderten wurde auf dem Gelände auch der eigentliche Tempel errichtet. Die Kapelle wurde zwar weiter genutzt, aber man vergaß, wie man in den Besitz des Geländes gekommen war. Dies kam der Kapelle bei der Besetzung der Stadt durch Helme Haffax zugute: Während die meisten Tempel geplündert und geschändet wurden, blieb die Kapelle, die mittlerweile inmitten eines verwilderten Gartens stand, ein geweihter Ort. In den Tempel konnten etwa zwei Dutzend Kämpfer des Regiments Arkos Shah fliehen, das zu großen Teilen in einer Feldschlacht vor der Stadt zerschlagen wurde. Die Soldaten verteidigten den Tempel und mussten sich immer weiter zurückziehen. Die letzten von ihnen starben im Park kurz vor dem Eingang der Kapelle.
Ab 1033 BF erhoben sich die Geister der Gefallenen und schickten sich an, Tempel, Park und Kapelle erneut zu verteidigen. Zwar nur gegen bestimmte Personen, aber auf dem Tempelgelände kommt es häufig zu Geistererscheinungen. Geweihte konnten bislang die Geister nicht austreiben, zeigten sie sich doch gegen alle Liturgien immun.

Was geschehen könnte

Ungefähr zu der Zeit, wenn die Helden Barbrück erstmalig erreichen, verschlimmert sich die Lage: Die Geister töten eine Geweihte der Rahja, die den Tempel besuchte. Die Geweihten der Peraine flohen und versiegelten ihr Gotteshaus. Danach versuchten sie einige auswärtige Spezialisten anzuwerben. Neben den Helden untersucht auch ein Priester der Rahja-Kirche den Mord an der Glaubensschwester.
Die den Helden vielleicht schon bekannte Streunerin Larya Ifirnsfell versucht im Auftrag der Nachtwinde das Geheimnis des Tempels zu lüften. Da die beiden Buchhändler ein Rahjasutra Donations in den Händen hielten, konnten sie auch Verbindungen zu dem Tempel ziehen und ließen Larya danach suchen.

Das Geheimnis der Geister

Unter dem Boden der Kapelle wurde von einem von Diener Donations ein Teilstück der Rätselkette verborgen aus dem Grund, dass derjenige, der seinem Pfad folgt, sich ganz sicher an den Göttern versündigt. Dass Peraine die Kapelle überwuchern ließ, machte es zwar schwer für seinen Nachfolger, den Hinweis zu entdecken, aber nicht unmöglich.
Die Geister, die sich erhoben, sind nicht wegen irgendwelcher finsteren Praktiken erschienen, sondern um das Böse zu bekämpfen. Die getötete Rahja-Geweihte hatte im Gefolge Assabans den Pfad Belkelels beschritten.
Die Gruppe kann auf verschiedene Weisen in dieses Abenteuer eingebunden werden: Zum einen können die Helden bei den Nachforschungen zu Donations Gemälde auf dessen Testament stoßen und Bild und die Schenkung miteinander verbinden. Natürlich liegt der Schluss nahe, dass dort ein weiterer Teil der Rätselkette verborgen ist. Der zweite Weg führt über die Geister von Barbrück, die seit einiger Zeit aktiv sind und dadurch auf die Kapelle aufmerksam machen. Eventuell werden die Helden von einem befreundeten Geweihten (Kalidrion, Arras) darum gebeten, sich um die Erscheinungen zu kümmern – immerhin sind sie Helden.

Barbrück
F
4
6
5
2
1
3
15
10
14
7
9
12
16
13
8
11
200 Schritt

Barbrück

Barbrück für den eiligen Leser

Einwohner: 3.500
Wappen: Silbernes Madamal über goldener Brücke auf türkisem Grund
Herrschaft/Politik: Beyrouni Siminja al'Fenneqil
Tempel: **Phex**, **Rondra**, Rahja, Efferd, Peraine
Garnison: 1 Schwadron des Regiments Basarigarde, 200 Söldner der Beyrouna, 20 Brückenwachen, 2 Flusssegler mit Söldnern
Wichtige Gasthäuser: Herberge *Brückenpforte* (Q8/P6/S20), Schenke *Zur Sphinx* (Q5/P5), Schenke *Am Ufer* (Q4/P5), Schenke *Tor nach Zorgan* (Q7/P8), Herberge *Zum Kontor* (Q9/P10/S16)
Besonderheiten: Die große Steinbrücke über den Barun-Ulah, Kreuzung der beiden Reichsstraßen
Stimmung in der Stadt: geschäftstüchtig, fleißig
Was die Bewohner über ihre Stadt denken: Nun nutzen wir unsere Lage am Fluss und den Straßen dank der Mada Basari endlich. Hier kann man sein Glück machen – wenn man für die Mada Basari arbeitet.

Die kleine Stadt Barbrück erlangte durch den Plünderzug *Helme Haffax'* im Jahre 1028 BF traurige Berühmtheit. Der Heptarch eroberte die Stadt und ließ das Regiment *Arkos Shah* durch einen Shruuf vernichten. Doch er zog sich aus strategischen Gründen zurück und machte damit den Weg frei für die baburischen Stammeskrieger, die dann den *Krieg-der-35-Tage* entschieden.
Barbrück selbst wurde seitdem zu einer wahren Festungsstadt ausgebaut: Auf beiden Seiten des Barun-Ulah gelegen befindet sich der Mittelpunkt der Stadt an den Ufern des Flusses. Zahllose Stege bieten Flussschiffern und Fischern die Möglichkeit anzulegen, doch das Herz der Stadt liegt im südlichen Stadtteil *Zhanadschi* und im nördlichen *Barjani*. Einige wenige Lagerhäuser sind am Fluss zu finden, während Treppen an der gemauerten Hafenmauer hoch in die eigentliche Stadt führen.
Der ältere Stadtteil Barjani besaß schon immer eine eigene Umwallung. Lediglich das westlich gelegene **Keshal Yerkhin (1)**, das die mittelreichische **Zwingfeste (2)**, in der heute die Beyrouni residiert, mit der eigentlichen Stadt verbindet, wurde neu errichtet. Bei diesem Stadtteil handelt es sich unzweifelhaft um eine tulamidische Siedlung, die in eine garetische Stadtbefestigung gepresst wurde. Weiterhin befindet sich hier das *Heim von Saat und Ernte*, der örtliche **Peraine-Tempel (3).** Inmitten des Gassengewirrs liegt auch der gut verborgene **Phex-Tempel (4).** Direkt am Tor kann man in der Schenke **Tor nach Zorgan (5)** unterkommen, während sich die Herberge **Brückenpforte (6)** ein gutes Stück vor der eigentlichen Stadt befindet.
Die **Brücke (7)** selbst ist ein gewaltiges Bauwerk. Jeder der neun Bögen überspannt 20 Schritt weit den Fluss, der hier mehr als 200 Schritt breit ist. Die höchsten Bogen erheben sich zwölf Schritt über die Wasseroberfläche und jeder der acht Pfeiler wurde kürzlich um neue, gewaltige Bastionen erweitert.
Das südliche Stadtviertel diente in der Vergangenheit fast ausschließlich der Versorgung des Regiments, dessen Kaserne sich hier befand. Doch aus Dankbarkeit über die Rolle Sybias im Krieg der Drachen entsandte *Timor Firdayon* einen Baumeister und zwei Magier nach Zorgan, welche die Neubefestigung Barbrücks koordinierten und mit annähernd 1.000 Arbeitern in nur vier Jahren umsetzten.
Diese Arbeiter erhielten für ihre Arbeit Land und Häuser in Barbrück. Dadurch beherrscht die Händlervereinigung das gesamte Leben der Südstadt: Alle Waren werden auf den Feldern des Mondkontors angebaut. Die Fischer, Tagelöhner, Schreiber und Bauern stehen in Lohn und Brot bei der Mondsilberwesira, die gleichzeitig auch die Beyrouna Barbrücks ist. So verwundert es nicht, dass es kaum andere Händler in der Stadt gibt – hier kann die Mada Basari jegliche Konkurrenz ersticken.
Hier im Südteil befindet sich auch die **Kaserne (8)** der neu ausgehobenen Basarigarde. Dabei handelt es sich um Kämpfer der Mada Basari. Auffällig sind die Befestigungen der Stadt, die nach modernsten horasischen Prinzipien errichtet wurden. Allerdings sind die Kasematten mit gewaltigen Lagerräumen ausgestattet. Zentrum der Stadt ist die **Handelshalle (9)**, in der die Bauern des Umlandes ihre Ernten verkaufen und man alles was man sonst benötigt, kaufen können. Ringsum wurden mehrere Parks errichtet, zu denen breite Straßen führen. Diese sind generell schnurgerade angeordnet und führen zum **Keshal Zorgana (10)** und zum **Keshal Malkidah (11),** den Toren, welche die Transaranica umfassen. Diese Straße teilt sich hinter dem Tor in die Kameltrasse und den Herrenweg entlang des Barun-Ulah entlang. Hier, nahe der Brücke und hoch über dem Fluss, befindet sich der *Liebesturm*, wie man den **Rahja-Tempel (12)** nennt. Der neue **Tempel des Schwerts (13)** wurde auf den Fundamenten der alten Stadtmauer errichtet – und zwar genau an der Stelle, wo schändliche Magie des Bollwerks zerstörte. Am Hafen befindet sich der **Tempel der Strömung (14)**, in dem man Efferd huldigt. Ein großer Teil des Hafens wird von der **Werft (15)** der Mada Basari eingenommen, in der Flussschiffe gebaut werden.

Ankunft in Barbrück

Je nachdem, welche Informationen die Helden im Abenteuer **Im wilden Yalaiad** sammeln konnten, können sie gezielt auf der Reise nach Barbrück sein, zufällig auf die Geschehnisse aufmerksam werden oder Barbrück vorerst ignorieren, um sich auf den Rückweg nach Zorgan zu machen.
Hier hängt viel davon ab, wie Sie die einzelnen Abenteuer anordnen möchten: Sollen die Helden in Malqis den Tetraeder erringen, so können sie von dort direkt nach Elburum weiterreisen. In diesem Fall sollten Oronier oder Nachtwinde hier einen Erfolg erringen, um den Helden auf der Spur zu bleiben. Scheitern die Helden in Malqis, so sollten sie das hier wieder ausgleichen können.

Barbrück, die Stadt der Mada Basari

In den letzten sechs Jahren hat sich Barbrück gewandelt wie kaum eine andere aranische Stadt. Heute ist sie de facto die größte Niederlassung der Mada Basari. Sämtliche Betriebe in der Stadt gehören der Händlervereinigung und fast jeder Einwohner der Stadt ist vom Handelshaus abhängig. Auch der Bau der Befestigungsanlagen wurde vom Handelshaus finanziert (neben einer möglichen Uthuria-Expedition die größte Investition der Mada Basari). Auch die Aufstellung eigener Kämpfer wird hier durchgeführt. Hintergrund des Ausbaus ist dabei das Gefühl Sybias, der Sultana von Zorgan, dass sie einen stärkeren Rückhalt gegen Feinde innerhalb und außerhalb der Mada Basari benötigte.

In den letzten Jahren gelang es Sybia so einen Großteil der Warenflüsse des Händlernetzes durch Barbrück zu leiten und so zu kontrollieren. Hier ist die Mada Basari zum Produzenten eigener Waren geworden. Im Umland finden sich zahlreiche weitere Betriebe, von Gestüten zur Pferdezucht über Schmieden bis hin zu ersten Versuchen von Manufaktur-Betrieben. Anders als andere Handelsstädte ist Barbrück eine Stadt, die im Besitz eines Handelshauses ist. Die umfangreichen Befestigungen dienen dabei dem Schutz dieser Investitionen und besitzen vornehmlich defensiven Charakter.

Zudem sitzt hier mit Beyrouni *Siminja al'Fenneqil* (33, dicklich, gemütlich, sympathisch, zwinkert oft) eine enge Vertraute an der Macht, die sie einst als Nachfolgerin als Mondsilbersultana sehen würde.

Der Auftrag durch den Geweihten

Je nachdem, in welcher Herberge die Helden unterkommen – es besteht auch die Möglichkeit, dass die Helden bei der Mada Basari anfragen bezüglich einer Unterkunft –, so ist dort mindestens ein Geweihter oder Novize des örtlichen Peraine-Tempels untergebracht. Nachdem dieser auf die Helden aufmerksam geworden ist, wird der ältere Geweihte *Shamar* (59, 1,67 Schritt, untersetzt, freundliches Lächeln, nur noch ein Haarkranz) beauftragt, die Helden zu kontaktieren.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Nachdem der ältere Priester der Peraine häufig zu euch herüber geschaut hat, erhebt er sich schließlich und kommt auf euch zu. Mit einer ehrerbietigen Geste verneigt er sich vor euch. „Salâm! Amchallah! Seid ihr die, die man die Helden von Zorgan nennt? Ich habe in den Erzählungen der Haimamudin von einer Gruppe Fremder gehört, an die ihr mich erinnert. Und nun wollte ich fragen, wenn ihr die Personen seid, die den Rahja-Tempel vor den schändlichen Brandstiftern gerettet haben, ob ihr vielleicht auch etwas für den hiesigen Tempel der Peraine tun könntet?"

Je nachdem, wo Shamar die Helden angetroffen hat, führt er sie in ein ruhigeres Zimmer, eine leere Schreibstube oder ähnliches. Hier kommt er dann direkt zur Sache:

- Der örtliche Tempel der Peraine hat ein Geister-Problem. Seit einigen Jahren gehen auf dem Tempelgelände die Geister von etwa einem Dutzend in der Schlacht von Barbrück getöteten Soldaten des Regiments Arkos Shah um. Bis vor kurzem waren sie friedlich.
- Doch nun töteten sie zuerst eine Geweihte der Rahja, die den Tempel besuchte, und dann erschien dem Tempelvorsteher des Nachts ein Geist, der zu ihm sprach: Er sagte ihm, dass dieser Tempel und der Park nun nicht mehr den Lebenden gehörten, sondern den Toten, die ebenfalls der Göttin huldigen müssten. Kein neugieriger Frevler soll mehr seinen Fuß über die Schwelle des Tempels setzen.
- Man habe schon mit der Beyrouna gesprochen. Die hat einen Boten nach Perricum entsandt, mit der Bitte einen Exorzisten nach Barbrück zu entsenden, aber bisher ist von dort niemand eingetroffen.
- Man hat auch keine genaue Erklärung warum die Geister eine Geweihte der Rahja-Kirche getötet hätten. Natürlich hätten die Rahjanis einen kircheninternen Ermittler nach Barbrück entsandt.
- Natürlich wäre es wichtig, den Vorfall so schnell wie möglich zu klären – ewig könne man die Messen nicht unter einem Vorwand mit Gottesdiensten auf den Feldern abhalten.

Er bittet die Helden darum, sich einmal beim Tempel umzusehen, ob es ihnen nicht gelingt, mit den Geistern zu kommunizieren, Vielleicht können sie so herausfinden, was zu tun ist, damit diese den Tempel wieder freigeben.

Auf eigene Faust

Natürlich können die Helden auch auf eigene Faust nach dem Vermächtnis Donations suchen und früher oder später auf die Verbindung zu den Geistern stoßen (auch wenn das Erscheinen der Geister zumindest in Barbrück allgemein bekannt ist). Aufgrund des Bildes in ihrem Haus und des Testamentes müssen die Helden zuerst annehmen, dass die Kapelle zum Tempel ausgebaut wurde. Vielleicht versuchen die Helden nun im Geheimen den Tempel nach Informationen zu durchsuchen, um konkrete Hinweise auf Donations Vermächtnis in Barbrück zu erhalten. In diesem Fall folgt nun der Abschnitt **Der Tempel der Geister**.

Szenen in Barbrück

An dieser Stelle wollen wir Ihnen einige Szenen an die Hand geben, die derzeit typisch für die Situation in Barbrück sind.

- Es sind besonders viele nobel gekleidete Bürger zu sehen, die offen Phex- und Mada Basari-Symbole tragen.
- Rekruten der *Madamalgarde*, dem neu aufgestellten Regiment der Mada Basari werden von altgedienten Veteraninnen ausgebildet. Manch eine Ausbilderin hat das Wappen der Eisernen Tiger, des Zorganer Garderegiments, auf den Oberarm tätowiert.
- Das Nadelöhr der Brücke mit ihren Zollstationen verzögert die weitere Reise enorm. Auf der Brücke finden sich mehrere

Stände, an denen Kinder gekühlten Arangensaft verkaufen (1 Hellah) – natürlich im Auftrag der Mada Basari.

- Mindestens einmal täglich erreicht ein Wagenzug die Stadt und die Waren werden in Windeseile in den zahlreichen Lagerhäusern eingelagert oder über den Barun-Ulah Richtung Zorgan und Baburin verschifft.
- In den Tavernen der Stadt kann man immer wieder Verhandlungen zwischen Bauern und Aufkäufern der Mada Basari sehen.
- Auswärtige müssen zumindest im südlichen Stadtteil relativ hohe Preise bezahlen, während ein Bewohner dieselbe Ware zu einem niedrigeren Preis erhält. Wenn die Helden nachweisen können, dass sie in enger Verbindung zu Sybia stehen, erhalten sie ebenfalls niedrigere Preise – aber von nun an sind sie stadtbekannt.
- Auf einer der Bastionen wird gerade eine Windmühle errichtet, zwei weitere sind schon in Betrieb. Die Stadt hat die Kapazität alles Korn im Umkreis von zwei Tagesreisen zu mahlen.

Gerüchte in Barbrück

- **Ein Mitglied der Mada Basari:** Derzeit haben wir gut zu tun; alle Kornüberschüsse des Sultanats werden von der Mhaharani aufgekauft und nach Perricum verschifft. Wir machen unglaubliche Gewinne (übertrieben).
- **Ein Streuner:** So eine Hübsche ist neuerdings in der Stadt. Stellt viele Fragen und denkt, dass ein Lächeln und ein hübsches Gesicht eine Information weniger teuer macht. Nein, ich habe keine Geschäfte mit der gemacht. Kennt ihr die? Die sucht bestimmt etwas. Aber für eine Silbermünze beschreib ich sie euch (Larya zahlte nicht genug, um ihre neugierigen Fragen zu verheimlichen).
- **Ein Priester:** Also ich glaube ja, dass die Geister uns vor dem Bündnis mit Gareth warnen wollen. Sie haben uns Jahrhunderte unterdrückt und wir schenken ihnen unser Korn. Das ist nicht richtig. Und die Göttin sieht es ähnlich. Wieso würde sie sonst die Geister in ihrem Tempel dulden? (Wer weiß?)

Der Tempel der Geister

Dieser Abschnitt behandelt den Tempel und seine geisterhaften Bewohner.

Der Tempel der Peraine

Beim Tempel selbst handelt es sich um einen großen Dreiseitenhof, der aus bräunlichen Lehmziegeln und mit Flachdach errichtet wurde. Die beiden Flügel sind zum Barun-Ulah hin ausgerichtet. Gekieste Wege führen zum Fluss, wo sich zwei Stege befinden. Rings um den Tempel sind etliche Gärten angelegt, die dem Tempel gehören und in denen Priestern und Laien allerlei Früchte und Gemüse anbauen.

Im Innenhof des Tempels gibt es wunderschöne Blumen, die an den Wänden empor hoch wachsen und sich um die hölzernen Säulen des Tempels ranken. In der Mitte des Innenhofs befindet sich eine Waage, auf der die Bauern von alters her den Zehnt abwiegen – früher war die Tempelmühle die einzige in der Stadt.

Im Zentrum des Hauptflügels befindet sich die Tempelhalle. In der eher breiten Halle, die zu weiten Teilen mit Holz verkleidet ist, weisen große Fenster nach Nordwesten in den Tempelgarten hinaus. Im Zentrum der Nordwand befindet sich der Altarstein aus grünem Raschtulswaller Marmor. Dieser ist während der Besetzung von einem Belhalhar-Paktierer zerschlagen worden, als er mittels eines Karmoth-Hiebs eine Soldatin auf dem Altar spaltete. Unten stehen insgesamt 24 Bänke, die jeweils Platz für 8 Personen bieten.

Im Osten liegen die Räume der Priester: Drei Einzelzimmer, eine Küche, ein Bad, ein Scriptorium sowie, eine kleine Bibliothek – vornehmlich mit pflanzen- und heilkundlichen Werken – vervollständigen diesen Gebäudeflügel.

Der westliche Flügel beherbergt den Schlafsaal der Novizen und das Spital der Therbûniten: 4 Betten, ein weiteres Behandlungszimmer und ein kleines alchimistisches Laboratorium – wie eine Standard-Hexenküche, siehe **WDA 16**. Auffällig ist, dass sämtliche beweglichen Gegenstände in den Räumlichkeiten zerschmettert herum liegen.

Der Garten

Sowohl vom Priesterflügel als auch durch eine von Vorhängen verborgene Tür im Tempelraum gelangt man in den Garten. Diesen kann man wildromantisch nennen: Ungehemmt wuchernde Hecken, kniehohes Gras und der Duft etlicher Wildblumen und würziger Kräuter bestimmen den Garten. Das hintere Drittel ist dabei seit Jahrzehnten nicht betreten worden, wie ein gewaltiges Knäuel aus dornigem Gestrüpp bezeugt. Zwar sind die Dächer vereinzelter Gebäude zu erkennen, aber bisher hat sich niemand die Mühe gemacht, einen Weg frei zuschlagen. Dazu gilt folgende Regelung:

Jeder Schritt Dornenhecke hat eine Dichte von W6 Punkten und W6 mal W6 LeP. Die Punkte selbst geben an, um wie viel eine Attacke mittels Wuchtschlag erschwert werden muss, um sich durch die Dornenhecke zu schlagen. Jeden Schritt ist eine GE-Probe+Punktewert notwendig, bei deren Scheitern sich der Held in der Dornenhecke verfängt (eine weitere GE-Probe, erschwert um Punktewert und Behinderung, um sich zu befreien). Ein Patzer bedeutet, dass der Held in die Dornen gefallen ist (1W6 SP).

Die Kapelle

Wenn die Helden sich durch das Dornengestrüpp zur Kapelle vorgekämpft haben, können sie diese betreten. Das hölzerne Tor ist zwar verschlossen, kann aber mit roher Gewalt (KK-Probe +5) geöffnet werden oder es kann versucht werden, das verrostete Schloss mit Dietrichen (*Schlösser Knacken* +6) oder FORAMEN (+3) zu öffnen.

Die Kapelle besteht aus einem einzigen Raum mit einer Größe von drei mal sechs Schritt und weist acht schmale, hohe Fensteröffnungen auf. Überall auf dem Boden liegen grüne und gelbe Scherben herum. Durch die Fensteröffnungen sind mit den Jahren Dornenranken gewuchert, welche nun den gesamten Dachstuhl der Kapelle ausfüllen. Saftige Brombeeren sind überall zu erkennen. An mancher Stelle hängen auch andere, blaue Beeren (*Pflanzenkunde*-Probe +3 identifizieren diese als Einbeeren, insgesamt 3W6). Durch die Spalten zwischen den Steinplatten, die den Boden bilden, wächst Gras und duftende Minze. Das hintere Drittel der Kapelle ist erhöht und drei Stufen führen dort hinauf. Hier besteht der Boden aus einem umlaufenden Bild, das allerlei perainegefällige Fruchtbarkeitssymbole aufweist. In der Mitte der Empore ist deutlich sichtbar eine Aussparung für einen Altar zu sehen, der nie errichtet wurde.

Donations Hinterlassenschaft

Mit geübtem Blick (*Sinnenschärfe*) und einem Grundwissen in *Götter und Kulte* sowie *Magiekunde* (Insgesamt 10 TaP* ansammeln, eine Probe auf jedes der genannten Talente pro Held möglich), kann man entdecken, dass es drei Gestalten in dem umlaufenden Bild gibt, die wenig perainegefällig wirken: Es handelt sich um ekstatisch tanzende Faune, die auf die Mitte des Bildes deuten. Das Auffällige sind dabei ihre roten Augen, besonders betonte Geschlechtsteile und prächtigen Hörner.

Um zu Donations Vermächtnis zu gelangen, muss man den Steinboden der Empore zerschlagen. Wer nicht besonderes Wissen über die Peraine-Kirche hat (TaW *Götter/Kulte* 10+), wird annehmen, dass die Kapelle nicht mehr geweiht ist. Als Indizien dafür können der fehlende Altar oder die vielen Scherben – fälschlicherweise – heranzgezogen werden.

Wird der Boden der Kapelle durchbrochen, so findet man darunter eine verrostete Metallkiste. In dieser befindet sich ein sechsseitiger Stab auf dem sich in unterschiedlichen Abständen Einkerbungen befinden. Rollt man den Stab auf Papier aus, so erscheinen urtulamidische Schriftzeichen, die einen einem Informationen geben, wie man den Dämon, der sich im Inneren des Tetraeders befindet, rufen kann. Es handelt sich um seinen Wahren Namen in einer Qualität von 2.

Die anderen Parteien

Es gibt neben den Helden noch weitere Parteien, die sich aus verschiedenen Gründen für den Peraine-Tempel interessieren.

Die Mada Basari

Die Gerüchte über den ‚verwunschenen Geistertempel' drohen langfristig die überregionalen Geschäfte zu schädigen. Es wurde ein Perricumer Exorzist angeworben, der im Verlauf des Szenarios durchaus in der Stadt eintreffen kann und die Helden bei der Austreibung der Geister behilflich sein kann.

Assaban

Assaban möchte in erster Linie herausfinden, was mit seiner Novizin und Assistentin *Neridscha* beim Besuch des Tempels geschah. Neridscha studierte Assabans Schriften und verfiel dem Glauben an Belkelel. In jugendlichem Übermut experimentierte sie bei einem Auftrag mit dem Schwarzen Wein und ging einen Minderpakt mit Belkelel ein. Deshalb töteten sie die Geister.

Wenn er herausfindet, was mit Neridscha geschah, versucht er deren Sünden zu vertuschen. Stößt er dabei auf Donations Vermächtnis, so wird er eine Verbindung zum Haus der Helden ziehen.

Larya Ifirnsfell

Wie die Helden versucht Larya im Auftrag der Nachtwinde mehr über Donations Rätselkette zu erfahren.

Larya beschattet im Auftrag der Nachtwinde die Helden. Da sie Donations Bild von ihrem Einbruch ins Heldenhaus wahrscheinlich kennt, hat sie Nachforschungen in Barbrück angestellt und stößt dabei auf die Vorfälle im Peraine-Tempel. Sie zieht die richtigen Schlüsse, folgt im Zweifel aber erst den Helden nach Malqis und hält sich bedeckt.

Aktionen der übrigen Gruppierungen

Die drei, oben beschriebenen Parteien werden natürlich nicht auf die Aktionen der Helden warten, sondern werden gemäß ihrer eigenen Agenda handeln. Unternehmen die Helden etwas, dass dieser widerspricht oder sie sogar gefährdet, werden sie darauf entsprechend reagieren.

- Die Mada Basari wird die Helden, sobald bekannt wird, dass die Peraine-Kirche sie angeworben hat, diskret beobachten.
- Sollte es zu einem Vorfall kommen, so wird die Beyrouna entsprechend darauf reagieren. Sie wird ihn zunächst erfassen, bewertet ihn daraufhin und kommt letztlich zu dem Schluss, dass dies nicht publik werden darf. Die Lage des Tempels macht es für sie möglich diesen gut vom Rest der Stadt abzuschotten. Sie kommt mit der Priesterschaft überein, dass diese die Messe in den nächsten Tagen in der Handelshalle abhält.
- Sollten die Helden gegen die Madamalgarde aktiv werden, die schließlich den Tempel bewachen wird, dann kann es sein, dass die Helden in den Kerker kommen. Allerdings werden sie schon kurz darauf freigelassen. Von da an bekommen sie jegliche Unterstützung der Mada Basari – Sybia hat ihren Einfluss spielen lassen.

Assaban wird die Priester genau nach dem Tod Neridschas befragen (Diese wurde durch den Nachtmahr *Djeraida* getötet). Dabei gibt er sich einfühlsam und geht behutsam und sensibel vor.

Eher heimlich versucht er über Jacomo herauszufinden, mit wem Neridscha gesprochen hat und was sie überhaupt im Tempel suchte. Sie hat dort ihre Schwester *Kalashra* (29, 1,66 Schritt, grüne Augen, sommersprossig, hellbraunes Haar, feingliedrige Finger, kompetente Therbûnitin) besucht. Diese kann auch den Helden berichten, dass sie des Nachts vom Stöhnen ihrer Schwester wach geworden war und einen schwarzen Schatten über ihr sah. Dieser verschwand sofort, als die Therbunitin ihn berührte. Ihre Schwester allerdings lag schon im Sterben.

Wenn er sicher ist, dass niemand von seinen philosophischen Gedanken erfahren hat, beginnt er zu kombinieren: Eventuell hat er das Bild im Haus der Helden gesehen, auf jeden Fall konnte er das Rahjasutra studieren, dass im Szenario **Schriftenhatz** thematisiert wurde. Möglicherweise wird er schließlich auf die Helden zugehen und sich ihnen als kirchlicher Experte von Geistwesen (er erforschte mehrere Jahre die Ruinen von Keshal Taref) anbieten. In dieser Rolle wird er die Helden beeinflussen, den Frevel an der Kapelle zu vollziehen.

Die Geister

Die Geister im Tempel wurden von Peraine in der Dritten Sphäre gehalten, um den Tempel vor den Frevlern zu schützen, die eines Tages kommen würden, um den Stab zu bergen. Einige der Geister wurden durch Paktierer getötet und ihre Seelen wären unter Umständen durch seelenraubende Waffen in die Niederhöllen gerissen worden. Aus diesem Grund weisen die Geister Merkmale auf, die Rückschlüsse zu ihrer Verbundenheit mit der Göttin gewähren (die einzelnen Glieder der Kettenhemden der Geisterwachen erinnern an Kornähren, statt mit Schwertern kämpfen sie mit Sensen und Sicheln).

An dieser Stelle wollen wir fünf Geister, ihre letzten Taten, ihren Sterbeort und die Austreibungsschwierigkeit präsentieren. Natürlich können Sie zusätzliche Geister selbst gestalten und es den Helden damit schwerer machen.

Orientieren Sie sich dabei an den Aussagen über Geisterwesen und ihre Fähigkeiten in **WdZ 203 ff.**

Neridscha: Gefesselte Seele, Assabans ehemalige Assistentin, starb im Novizentrakt durch den Lebensraub des Nachtmahrs. Fürchtet sich vor diesem und möchte ihre Sünden beichten. Sie wird vertrauenswürdigen Personen ihre Sünde (den Konsum des Schwarzen Weins) anvertrauen und von Assabans Theorien berichten können.

Sucht: Vergebung.

Spezielle Eigenschaften: Tagespräsenz, Geisterstimme

Friedziber: Poltergeist, früher ein mit Horuschen aufgeputschter Roter Legionär, im Herzen aber ein gepresster Bauer des ehemaligen Regiments Darpatische Landwehr aus der Baronie Zwerch, der nach Jahren in der Fremde eine maraskanische Frau nahm und mehrere Kinder mit dieser zeugte. Sieht seine Wacht als Möglichkeit zur Sühne für die Sünden, zu denen er in den letzten Jahren gezwungen wurde. Er starb unmittelbar hinter der Tür, als er tobsüchtig über die Barrikade der Verteidiger sprang und mit dem ersten Hieb getötet wurde.

Sucht: Erlösung, Vergebung und will seiner Familie in Jergan die Nachricht zukommen lassen, dass die Zwölfgeschwister sich seiner angenommen haben.

Spezielle Eigenschaften: Gegenstände beleben, Schaden auf belebte und unbelebte Materie, Tagespräsenz

Bashar: Poltergeist. Ein junger Soldat des Regiments Arkos Shah der in seinem ersten Gefecht schwer verwundet wurde und zum Tempel flüchtete. Dort wurde er in seinem Bett getötet. Bashar möchte sich als Held beweisen, ist aber durch seine Geistwerdung verwirrt. Sieht jeden, der in den Tempel kommt als Feind an und möchte sich im Kampf bewähren.

Sucht: Einen würdigen Gegner, den er im Zweikampf besiegen kann, damit er nicht als Feigling ins Jenseits eingehen muss (einer von Assabans Schergen würde sich hier anbieten).

Spezielle Eigenschaften: Geistersprache, Geistermanifestation, Schaden auf belebte und unbelebte Materie

Najida: Gefesselte Seele. Starb mit dem Rücken zum Dornicht vor der Kapelle. Spürt, das mit dieser etwas nicht stimmt und stellt jedem, der vorbei will drei willkürliche Fragen aus ihrem Vorleben. Gelingt es nicht, diese zu beantworten (was wahrscheinlich ist, da kaum jemand, der versucht in den Tempel zu gelangen, sie als Lebende kennen dürfte), versucht sie diesen mittels HORRIPHOBUS und Schreckgestalt I zu vertreiben.

Sucht: Eine Antwort für den Grund ihres Daseins.

Spezielle Eigenschaften: Geistersprache, Blick in die 4. Sphäre

Djeraida: Nachtmahr. Der Belhalhar-Paktierer starb, als er eine Soldatin des Regiments Arkos Shah mit einem Karmoth-Hieb auf dem Altar des Tempels tötete. Ein Splitter des Altars durchschlug seine Stirn und tötete den Paktierer ebenfalls. Da auch seine Seele von Peraines Gnade in der dritten Sphäre gehalten wurde, erleidet er als Paktierer unsägliche Schmerzen. Er quält die übrigen Geister und versucht jedem Lebenden seine Lebenskraft zu rauben, um dereinst wieder in fleischlicher Gestalt neu zu erstehen.

Sucht: Lebenskraft (hat erst 58 LeP gesammelt).

Spezielle Eigenschaften: Geisteranführer, Lebensraub II, Tagespräsenz

Kampfwerte für die einzelnen Geisterarten finden Sie in **WdZ 204**. Beschreibungen der Eigenschaften **WdZ 231**.

Die Aktionen der Geister

Da die Geister von den göttlichen Kräften Peraines in der Dritten Sphäre gehalten werden, können sie zu jeder Tag- und Nachtzeit agieren. Hier finden Sie einige Aktionen, mit denen die Geister versuchen, Eindringlinge zu vertreiben.

- Bashar schleudert im Novizenflügel mit allen nicht befestigten Gegenständen, auch Betten und Schränke, um sich und fordert einen Helden zum Duell (*Sinnenschärfe*-Probe +3, um den Geist zu verstehen).
- Djeraida wird als schattenhafte Gestalt einen Helden aus einer dunklen Ecke heraus attackieren.
- In einem Raum im Novizentrakt können die Helden ein erbärmliches Jammern hören. Zu sehen ist jedoch niemand. Lediglich eine Frauenstimme erzählt immer wieder unzusammenhängend ihre traurige Geschichte (Neridscha).
- Achten Sie darauf, innerhalb des Tempels eine unheimliche Stimmung zu gestalten. Es gibt unheimliche Geräusche, Gegenstände bewegen sich, auf dem Boden bildet Sand seltsame Botschaften und Gegenstände, die die Helden irgendwo ablegen bewegen sich oder verschwinden.
- Im Tempelgarten sollte die Grenze zwischen möglichen Aktionen der Geister und natürlichen Ereignissen verwischen: Ob das Rascheln eines Baums durch die Geister oder eine Windbö vom Fluss ausgelöst wird, sollte unklar sein. Überschütten Sie die Helden nicht mit Geistern. Hier ist weniger mehr.

Lösungsvorschläge

Eine perfekte Lösung für dieses Szenario gibt es nicht. Da die Geister erst nach der Entweihung der Kapelle ihre Rolle offenbaren, wird eine der Parteien sicherlich schon den entscheidenden Fehler gemacht haben. Den schließlich weiß kein Lebender, dass es sich bei der Kapelle auch nach vierhundert Jahren noch um einen zweifach geweihten Ort handelt. Folgende Möglichkeiten bieten sich an:

- **Die Helden verzichten:** Den Helden gelingt es, mit den Geistern zu kommunizieren. Sie können diese nicht überzeugen, ihre Wacht über das Teil der Rätselkette aufzugeben. Es steht den Helden frei mit Assaban und/oder Larya eine Abmachung treffen, dass diese ebenfalls auf das Teilstück verzichten, aber wenigstens eine Partei wird wortbrüchig und erringt das Teilstück der Rätselkette. Allerdings können die Helden die Geister dazu bewegen, den Tempel aufzugeben. Nachdem der Teil der Rätselkette verschwunden ist, gehen die Geister nach einer gewissen Zeit des Wütens in Peraines Garten ein (siehe unten).
- **Die Helden sind aggressiv:** Die Helden treiben die Geister mittels Magie aus und können den Kapellenboden zerstören und den Teil der Rätselkette erbeuten. Wenigstens ein Held erhält das Mal des Frevlers, da er willentlich ein Haus der Göttin beschädigt hat und dadurch unwissentlich eine große Gefahr herauf beschwört.
- **Die Helden kommen zu spät:** Die Helden waren in Malqis erfolgreich und kümmern sich dann erst um die Geister. Diese toben im Tempel, verwüsten ihn und sind scheinbar unkontrollierbar. Die Helden können die Geister austreiben und die entweihte Kapelle entdecken.

Was bleibt

Am Ende des Szenarios dürfte einer der Helden das Mal des Frevlers erhalten haben, weil er den Boden der Kapelle durchstoßen hat. Dafür sollten die Helden im Besitz des Stabs sein. Alternativ haben Assaban oder Larya den Stab erbeutet. Egal wer, ein Mitglied einer der Parteien hat einen weiteren Schritt in die Versuchung *Zemal-el-Sulef* getan.

Weiterhin erhalten die Helden **200 Abenteuerpunkte** sowie drei **Spezielle Erfahrungen** in häufig benutzten Talenten wie *Götter und Kulte*, *Überreden*, *Magiekunde*, *Körperbeherrschung*.

Kurier der Sultana

Das Abenteuer im Überblick
Stichworte zum Abenteuer: Überbringen einer Nachricht, Jagd nach einer uralten Steintafel
Ort: Zorgan, Baburien und Baburin
Zeit: 1035 BF
Komplexität (Meister / Spieler): mittel / mittel
Erfahrung (Helden): erfahren

Was bisher geschah ...

Seit einiger Zeit sammelt sich unweit von Baburin das sogenannte Heer der Gerechten. Zu diesem gehört auch der Rondrianer Zakhim, der dort auf Befehl der Meisterin des Bundes Dienst als Zeugwart verrichtet. Als er jedoch Visionen empfing, folgte er diesen und entdeckte in einer Höhle eine alte Steintafel. Neben seiner Vorgesetzten informierte er auch seine alte Bekannte Sultana Sybia von Zorgan über seinen Fund. Diese hatte ihn darum gebeten nach urtulamidischen Artefakten Ausschau zu halten. Doch im Heerlager der Gerechten verbreitete einer der Novizen Gerüchte von einem mächtigen uralten Artefakt, dass Zakhim gefunden habe.

Dies hörte auch der Halsabschneider Makallan al'Chrun, der aus demselben Grund, aber mit anderem Auftraggeber im Heerlager weilt und Zakhim tötete. Allerdings war dies nicht Makallans Absicht, da Tote bekanntlich nicht mehr reden können. Seither sucht Makallan das Artefakt.

... und geschehen könnte

Sybia bittet die Helden nun, die mit Erhalt des Hauses eingewilligt haben, ihr hin und wieder kleine Gefallen zu erfüllen, ein Schriftstück an Zakhim zu überbringen. Von seinem Tod weiß die Sultana noch nichts. Denn längst hat sie Zakhim ein Schreiben mit den Blauen Pfeilen gen Baburin gesandt, mit der Bitte den Überbringern eines bestimmten, von ihr gesiegelten Schreibens, die Steintafel zu übergeben. Problematisch wird die Situation erst, als Bibernell von Hengisfort auftaucht und versucht den Mord an ihrem Untergebenen aufzuklären versucht.

Der Ruf der Sultana

Nach ihre Rückkehr aus Malqis haben sich die Helden eine kleine Verschnaufpause verdient, in der sie sich der weiteren Ausgestaltung ihres neuen Heims widmen, oder weiteren Spuren über das Bildnis Donations nachgehen können.
Einige Tage später werden sie jedoch von Sybia über einen Boten kontaktiert, und zu einem Gespräch in den Mondsilberpalast gebeten. Dort angekommen werden sie von einem Mondsilberhadjin empfangen und in den Audienz- und Besprechungsraums geführt, wo die Mondsilbersultana hinter einem schweren Schreibtisch wartet. Freundlich begrüßt sie die Helden, lässt Tee und Gebäck reichen, und fragt nach ihrem Befinden, ehe sie schließlich den Grund des Treffens offenbart.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Sanft setzt Sybia ihre Teetasse ab, schiebt sie ein Stück beiseite und gibt dem im Hintergrund wartenden Diener ein Zeichen den Raum zu verlassen. Als ihr alleine seid, richtet sie leise das Wort an euch: „Ich habe beunruhigende Kunde von einem meiner Freunde erhalten, der für mich im *Heerlager der Gerechten* Augen und Ohren offen hält." Bedeutungsvoll reicht euch die Sultana eine gesiegelte Pergamentrolle. „Bringt ihm diese Botschaft. Geheimhaltung ist hier oberstes Gebot. Die Nachricht ist nur für seine Augen bestimmt."
Eindringlich, wie um ihre Worte zu unterstreichen, schaut sie euch aus ihren dunklen Augen an, ehe sie nach einer kurzen Pause fortfährt.
„Sein Name lautet Zarkhim. Er ist Zeugmeister und wird ein eigenes Zelt bewohnen, wo ihr ihn ungestört aufsuchen könnt. Da neue Freiwillige immer willkommen sind, sollte euch das Betreten des Lagers leicht fallen. Doch eilt Euch, diese Aufgabe duldet keinen Aufschub. Zu viel kann davon abhängen."

Die Reise nach Baburin

Von Zorgan aus erreicht man Baburin am schnellsten über die Transaranica. Die Straße hat den Standard einer mittelreichischen Reichstraße, so dass die Helden schnell voran kommen können. Folgende Begegnungen wären möglich:
- **Ein Wagenzug der Mada Basari:** Eine Wegherberge ist gänzlich mit Fuhrwerken eines Händlerzugs der Mada Basari überfüllt, die in den Dörfern am Wegesrand Korn und andere ländliche Güter einkauft. Der Gasthof ist überlaufen und man kann Geschichten aus der weiten Welt von Fuhrleuten und Händlern hören – oder günstig deren Waren kaufen (Zitrusfrüchte: Listenpreis –20 Prozent)
- **Gaukler:** In einem kleinen Dorf oder Weggasthaus können die Helden auf einen Gauklertrupp treffen. Eine Jongleur und eine Tänzerin sind gerne bereit, den Helden eine kleine Darbietung ihrer Kunst zu gewähren.

Schließlich können die Helden im Norden die berühmten weißen Mauern von Baburin in der Ferne sehen.

Baburin

Einwohner: ca. 13.000, dazu stets ca. 1.000 Pilger
Herrschaft/Politik: Sitz des Sultans Merkan von Revennis, faktisch regiert von fürstlichen Beamten und Patriziern
Wappen: silberne Sphinx auf Rot unter silbernem Zinnenschildhaupt
Tempel: **Rondra**, Rahja, Boron (Puniner Ritus), Phex, Hesinde, Tsa, Peraine, Ingerimm, zahlreiche Schreine lokaler Heiliger
Garnisonen: 40 Stadtgardisten, 10 Basarwachen, Fürstliches Streitwagen-Regiment *Nebachot*
Wichtige Gasthäuser: Gasthaus *Residenz* (Q7/P8/S12), Karawanserei *Fürst Muzaraban* (Q6/P7/S35), Speisehaus *Lange Tafel* (Q7/P9), Herberge *Am Tabakmarkt* (Q6/P7/S10), Schenke *Haus Mirhiban* (Q4/P4), Schenke *Am Tafelberg* (Q1/P2/S4)
Besonderheiten: Dreiertempel der Rondra (Sitz der Meisterin des Bundes der Senne Süd) mit dem Standbild der *Sechsarmigen Rondra von Nebachot*, Donnersturmfelder, Ordenshaus der Anconiten (Heilmagier), Zulhamins Zirkel (Zauberschule), Kuriositätenmuseum
Stimmung in der Stadt: überlaufen und weltoffen, Schmelztiegel der tulamidischen und mittelreichischen Kultur
Was die Baburiner über ihre Stadt denken: Wir sind eine aufstrebende Metropole auf den Fundamenten einer altehrwürdigen Kultur.

Die Stadt Baburin thront auf einer imposant aufragenden Klippe in einer Schleife des Barun-Ulah und ist mit seinen 13.000 Einwohnern die zweitgrößte Stadt des Mhaharanyats. Der kulturelle Schmelztiegel pulsiert vor Leben und kommt selbst des Nachts nicht zur Ruhe. Wehrhafte aranische Sippenburgen reihen sich hier an mittelreichische Fachwerkbauten und spiegeln die bunte Vielfalt ihrer Einwohner wider.

Der bedeutende Handelsplatz birgt mit dem Dreiertempel der Rondra und den weitbekannten Donnersturmfeldern, auf denen der Heilige Leomar aus der Hand der Göttin Rondra den Donnersturm empfing, das Herz des tulamidischen Rondraglaubens. In der Stadt steht zudem das älteste erhaltene Standbild der Kriegsgöttin, die *Sechsarmige Rondra von Nebachot*. Und doch ist das Stadtbild eher geprägt von den zahlreichen Händlern, die allerorts lautstark ihre Waren anpreisen und fremdländischen Glücksrittern, als von wappenrocktragenden Kriegern.
In den letzten Jahren ist das Elendsviertel vor den Toren Baburins zu einer regelrechten Stadt angewachsen, in deren schmalen Gassen viele Flüchtlinge aus Darpatien ein neues Heim gefunden haben und ein bitteres Dasein fristen.
Einlass in die Stadt erhält der Besucher unter anderem durch das durchgehend geöffnete Nebachoter Tor, das durch seine filigrane Baukunst besticht und auf dessen Rundbogen der Fall Nebachots bildlich festgehalten wurde.
Eine ausführliche Beschreibung der Stadt finden sie in **Erste Sonne 132**.

Der Weg zum Heerlager

Das *Heerlager der Gerechten* befindet sich einige Meilen südlich der Stadt, östlich des Barun-Ulah, auf halber Strecke zwischen der Orten Baburin und Untersternheim. Unterwegs können die Helden Freiwillige beobachten, die einzeln oder in Gruppen dem Heerlager entgegen strömen.

Vom Vorlesen und Nacherzählen:
Schon von Weitem könnt ihr die Umrisse des gewaltigen Heerlagers ausmachen, das sich über eine halbe Meile am Ufer erstreckt. Unzählige Zelte und behelfsmäßige Holzbauten stehen hier, folgen anscheinend keiner Ordnung. Im ganzen Lager herrscht rege Betriebsamkeit. Hunderte Kämpfer aus allen Teilen Araniens haben sich hier zusammengefunden und bilden ein bunten Haufen aus Kriegern und Glücksrittern, Gardisten und Troßleuten. Pferdeknechte sind ebenso zu sehen wie Händler, die ihre Waren feilbieten, und Lagerdirnen in ihren aufreizenden Gewändern. Über allem flattern die Fahnen und Banner der unterschiedlichsten Kampfverbände im steifen Wind des Nachmittags.

Das Heerlager der Gerechten

Kommandantin: Ariana von Pfiffenstock-Ruchin
Kämpferzahl: ca. 1.500 (700 Freiwillige [unerfahren], 400 Stammeskrieger der umliegenden Stämme [erfahren], 100 Söldner die auf ihren Sold verzichten [erfahren], je 50 Mann der Regimenter: Eiserne Tiger [Veteranen], Nebachot, Raschtulswall und Skorpiongarde [alle erfahren], ein Dutzend Rondrianer [Veteranen], dazu etwa 200 Trossleute, Marketender und Lagerdirnen)
Stimmung im Lager: Das Streben nach Ruhm und Ehre steht im Vordergrund; die Kämpfer, meist die Nachgeborenen der umliegenden Adelsfamilien, erhoffen sich ihren Platz in den Reihen der Ritterschaft zu verdienen.

Im Zentrum des Heerlagers befindet sich ein geräumiger Gutshof, der von einer zwei Schritt hohen Wehrmauer umgeben ist. Um dieses Hauptgebäude gruppieren sich diverse Behausungen in unterschiedlichen Baustadien. Als äußerer Ring liegen die Zelte der Kämpfer wie ein schützender Gürtel um das Areal, das von einer Palisade und tiefen Erdschanzen umgeben ist. In *Kriegskunst* bewanderte Helden (TaW 10+) können schnell erkennen, dass hier ein dauerhaftes und befestigtes Lager entstehen soll. Den ganzen Tag ist die Luft erfüllt vom Hämmern der Waffenschmiede, dem Sägen der Zimmerleute und den Meißeln der Steinmetze.
Wenn die Helden nach *Zakhim* (57, 1,84 Schritt, rote Haare mit grauen Strähnen, stämmige Figur) fragen, werden sie an ein Zelt nahe des Ufers verwiesen. Auf den weiß-roten Bahnen des Rundzelts prangen die Zeichen der Rondra-Kirche. Wenn die Helden das Zelt betreten, sehen sie sofort die Leiche auf dem Boden. Anhand der Beschreibung, die sie von Sybia bekommen haben, können sie ihn rasch identifizieren. Der Dolch in seinem Rücken lässt keinen Zweifel, der Geweihte wurde ermordet.
Sobald die Helden die Lagerwachen über den Vorfall unterrichten, werden sie zur Kommandantin Ariana gebracht, die sich genau Bericht erstatten lässt. Da Zakhim tot ist, schlägt sie den Helden vor, die Botschaft gemeinsam zu öffnen, da sie sich weitere Erkenntnisse zum Tod des Rondrianers erhofft. Den genauen Wortlaut der Botschaft entnehmen Sie bitte dem Handout (siehe Seite 74). Im Anschluss bittet Ariana die Helden, den Mordfall aufzuklären und die Steintafel zu suchen.

Der Tagesablauf im Lager

Zwei Stunden vor Sonnenaufgang: Weckruf durch die Lagerwachen
Eine Stunde vor Sonnenaufgang: Morgenappell mit Verkündung des Wachplans, Aufgabenverteilung und Verlautbarungen
Sonnenaufgang: Morgenandacht verschiedener Gottheiten
Eine Stunde nach Sonnenaufgang: Frühstück
Zwei Stunden nach Sonnenaufgang: Waffenübungen und Leibesertüchtigung
Nachmittags: Ausbau des Lagers, Errichtung von Verteidigungsanlagen
Sonnenuntergang: Abendessen
Eine Stunde nach Sonnenuntergang: Die meisten Kämpfer widmen sich dem Würfelspiel oder sitzen in kleinen Gruppen bei fröhlichen Gesang und schweren Wein.

Zakhims Zelt

Bei dem Zelt handelt es sich um ein weißes Zelt mit einem roten Dach und dem Banner der Senne Baburin. Es befindet sich im Zeltlager der übrigen Geweihten, das von einem anderthalb Schritt hohen Erdwall begrenzt wird. Vor dem Zelt hat sich eine größere Menschenmenge versammelt, die aufgeregt diskutiert und von den Rondrianern des Lagers dominiert wird.

Ein Mord

Falls die Helden den Mord noch nicht selbst bemerkt haben, gilt Folgendes:
Wie die Helden aus den Gesprächsfetzen heraushören können, kam es inmitten des Lagers zu einem Mord. Wie die Helden sehr schnell herausfinden können, handelt es sich dabei um den Mann, dem sie Sybias Botschaft überbringen sollten. Dabei werden die anwesenden Rondrianer die Helden nicht durchlassen, sondern an die Lagerkommandantin Ariana von Pfiffenstock-Ruchin verweisen. Diese erreicht den Tatort kurz nach den Helden, wird aber im Gegensatz zu diesen sofort durchgelassen. Etwa nach einer halben Stunde verlässt die Kommandantin das Zelt wieder und tritt den Helden gegenüber, nachdem einer der Rondrianer auf diese gedeutet hat.

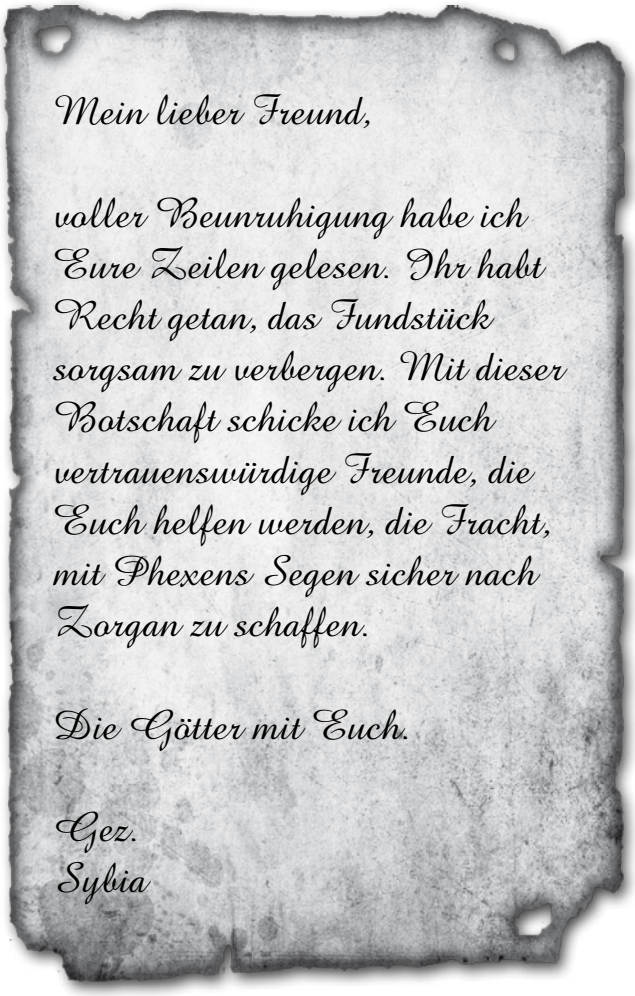
Das Gespräch mit der Lagerkommandantin

Die Kommandantin kommt mit gestrengem Blick auf die Helden zu, geht an ihnen vorbei und meint dabei nur kurz angebunden, dass diese ihr folgen sollen. In ihrer Unterkunft im zentralen Gutshof angekommen, bittet sie die Helden an ihren Planungstisch und bietet ihnen Früchte und kühlenden Minztee an, bevor sie auf den Punkt kommt:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> „Dies ist der schwärzeste Tag in der Geschichte des Heerlagers der Gerechten. Als Kommandantin ist es meine Pflicht, für Ordnung zu sorgen. Und jetzt ist es zum ersten Toten gekommen – dann sagt mir einer dieser Rondrianer, dass ein paar Fremde aus Zorgan genau in diesem Augenblick den Toten sprechen wollen. Also, was wolltet ihr von Zakhim und woher kanntet ihr ihn?“

- Auf diese beiden Fragen können die Helden natürlich mit ihrer Beauftragung von Sybia und der Botschaft antworten.
- Ariana wird daraufhin fragen, was genau in der Botschaft stünde. Wissen die Helden von nichts oder sollte eine Probe auf *Überreden* +3 (falls sie die Botschaft geöffnet, gelesen und mit einem gefälschten Siegel wieder verschlossen haben) misslingen, ist ihr Misstrauen geweckt und sie wird die Helden genauestens nach ihrer Verbindung zu Sybia befragen.
- Sie wird gemeinsam mit den Helden die Botschaft öffnen, auch wenn diese vielleicht dagegen protestieren. Außerdem wird sie versprechen, den Inhalt der Botschaft vertraulich zu behandeln.

Sybias Botschaft



Ariana wird die Helden nun nach dem Fundstück befragen, von dem in der Botschaft gesprochen wird. Es obliegt den Helden, ob und wie viel sie der Lagerkommandantin von Donations Rätselkette berichten. Falls sich die Helden noch nicht gefragt haben, wohin dieses Rätsel führen soll und was genau dahinter steckt, sollte Ariana diese Frage stellen. Schließlich ist unter gebildeten Araniern bekannt, dass Donation dem Wahnsinn anheimgefallen war.
Wenn das Fundstück Zakhims so gefährlich ist, wird sie den Helden die Erlaubnis erteilen, das Artefakt zu suchen – wenn sie dabei den Mord mit aufklären, umso besser. Als Erstes dürfen sie sich nun genauer den Tatort – Zakhims Zelt – anschauen. Darüber hinaus werden sie mit umfangreichen Vollmachten ausgestattet, um jeden im Lager zu befragen.

Der Tatort

Innen gleicht das geräumige Zelt Zakhims mehr einer Waffenkammer als einem Schlafplatz. Überall stehen Ständer herum, in denen alle Arten von Schwertern, Stangenwaffen und verschiedenste Schilde zu finden sind. In mehreren Kisten sind etwa zwanzig Kettenhemden und verschiedenes Plattenzeug und Helme zu finden. In den Regalen sind darüber hinaus Dutzende Schritt Seil, Öllampen, Stiefel, Schaufeln, Werkzeuge, Futtersäcke für Pferde und etliches mehr zu

finden. Wenn die Helden etwas benötigen, können sie sich hier bis zu einem gewissen Grad ausrüsten.
Hinter den Regalen wurde eine kleine Schlafstatt abgetrennt, bei der sich auch eine Kiste mit Zakhims wenigen privaten Gegenständen befindet. Schauen sich die Helden genau um, können sie möglicherweise einige nützliche Informationen erhalten. Pro untersuchtem Einrichtungsstück kann ein Held eine *Sinnenschärfe*-Probe ablegen. Notieren Sie sich die TaP*. Es sind drei Proben pro Held erlaubt.
Bei der unten angegebenen TaP* finden sie jeweils Folgendes:

10 TaP*: Auf der Matratze findet sich ein großer Blutfleck. Erst als die Helden genauer hinschauen, finden sie ein langes schwarzes Haar, das in dem geronnenen Blut klebt.

20 TaP*: Es finden sich noch an zwei weiteren Stellen im Zelt Blutspritzer; zu weit von Zakhims Lager entfernt, als das diese von ihm stammen können – offensichtlich von einer zweiten Person.

30 TaP*: In einem der Kettenhemden können die Helden einen Beutel mit verschiedenen Edelsteinen (Saphire, Rubine und Opale im Wert von etwa 200 Dinaren) finden, von denen nicht klar ist, ob sie dem toten Zeugwart gehörten. Der Beutel ist gut im Kragen des Kettenhemdes verborgen – zwischen einer doppelten Kettenlage – und gehörte dem ursprünglichen Besitzer der Rüstung, einem Rondrianer, der in der *Dritten Dämonenschlacht* fiel. Zakhim wusste nichts davon – ebenso wenig sonst irgendwer.

40 TaP*: Die Helden können in einem gut getarnten doppelten Boden in einer weiteren Kiste Zakhims Tagebuch finden. Immer wieder ergeht er sich in letzter Zeit in Andeutungen über den ‚Ort unter den Fluten', wo er ‚Wissen vergangener Zeiten' gefunden hat. Wo sich dieser Ort genau befindet, schreibt er nicht. Dafür erwähnt er mehrfach die Knappin Rhôndribar (auch in Einträgen seinen Fund betreffend), einen Halunken sondergleichen (dort wird gezielt auf einen Schwarzhaarigen verwiesen) und den Bauern *Zaradhim*, den der Rondrianer in dem Eintrag um Hilfe bittet, in dem er den ‚Ort unter den Fluten' entdeckt. Wo dieser Bauer lebt, kann man nicht näher als ‚Im Norden des Beyrounats Untersternheim', ‚Unweit des Ostufers des Barun-Ulah', und zwischen dem ‚Turamwäldchen und den Felsen von Akhbarash'. Letztlich finden sich in diesem Gebiet etwa zwei Dutzend Gehöfte. Vielleicht lohnt es sich dieser Spur nachzugehen.

60 TaP*: Bei sehr genauer Beobachtung können die Helden bemerken, dass die Bodenplane zwischen Zakhims persönlicher Kiste und der Matratze verrutscht ist. Wird die Matratze und die Bodenplane entfernt, kann man ein kleines vergrabenes Kistchen finden, in dem sich die Skizze eines Weges finden lässt. Mit ihrer Hilfe kann man den ‚Ort unter den Fluten' auf ein Stück etwa zwei Meilen am Ufer des Barun-Ulah entlang, südlich des Rittegutes Treuleuen eingrenzen.

Fakten, Zeugen und Spuren

An dieser Stelle wollen wir alle Fakten noch einmal zusammen fassen:

- Zakhim wurde scheinbar im Schlaf überrascht. Dennoch war der Mörder so ungeschickt, dass der Rondrianer ihm noch eine Wunde zufügen konnte, bevor er starb. Zudem deutet das gefundene Haar darauf hin, dass der Täter schwarzhaarig ist und lange Haare besitzt.
- Der Rondrianer hat etwas am Ufer des Barun-Ulah gefunden – anscheinend wurde er aus diesem Grund getötet. Der Mörder hat etwas gesucht.
- Es gibt zwei Zeugen, die die Helden befragen können; Die Knappin Rhôndribar und den Bauern Zaradhim, die vielleicht etwas über die Suche Zakhims sagen können.

Zeugen

- **Die Knappin Rhôndribar:** Die junge Frau (13, 1,64 Schritt, blond, etwas naiv, Stupsnase, schiefe Zähne, aber ein symphatisches Lächeln) war stolz darauf gemeinsam mit Zakhim ins Heerlager entsandt worden zu sein. Sie begleitete ihren Schwertvater bei seiner Suche nach irgendeinem verborgenen Ort. Er hatte wohl ‚gruselige Träume', weshalb er mit seiner Suche begann. Dabei sprach er immer vom ‚Ort unter den Fluten', an dem sich unsagbar Böses befindet. Als er schließlich fündig geworden war, schickte er sie fort, sich um die Pferde zu kümmern. Sie hat einem Freund im Lager von der Suche und dem Fund Zakhims erzählt. Dieser Freund – ein Stallbursche namens Raschad – ist am nächsten Tag aus dem Lager verschwunden.
- **Der Bauer Zaradhim**: Dadurch, dass die Helden nicht genau wissen, wo der Bauer lebt, dürfte es eine Weile dauern, bis der richtige Hof gefunden wird. Zaradhim kann den Helden berichten, dass sich Zakhim mehrfach bei ihm aufgehalten hat und sich nach einem zerklüfteten Gebiet am Ufer des Barun-Ulah erkundigt. Im *Jererath*, wie das Felsenlabyrinth genannt wird, verbrachte der Geweihte öfters ganze Tage. Es gibt eine Vielzahl an Höhlen, die der Geweihte untersucht hat. Beim letzten Besuch war der Geweihte bei seiner Rückkehr aus dem Jererath sehr aufgeregt. Er sprach davon, dass er sofort Botschaften nach Baburin und Zorgan schicken müsste. Seither ist er allerdings nur noch einmal hier gewesen – und sprach davon verfolgt zu werden.

Was hört man so?

An dieser Stelle wollen wir Ihnen einige Gerüchte präsentieren, die Sie bei einer Befragung der Lagerbewohner einbauen können.

- Alle: Es gab einen schrecklichen Mord im Lager, doch die Kommandantin will nicht sagen, wer der Tote ist. (+/–)
- Söldner/Glücksritter: Haffax hat einen Dämon ins Lager geschleust, der in der Nacht die Geweihten ermorden soll. (–)
- Trossleute: Es gibt einen oronischen Spionagering in unserer Mitte. (–)

- Alle: Das Lager wird ein Bollwerk gegen das dräuende Unheil, das Haffax über uns alle bringen will (+)
- Söldner: Der Proviantmeister hat auch die Oberaufsicht über den Wein und ist sein bester Kunde. Für ein paar Silberlinge bekommt man eine Extraration. (+)

Die Hintergründe des Mordes

Der Stallbursche erhoffte sich ein besseres Leben unter Helden – und wurde bitter enttäuscht. Er vertraute dem Hehler Makallan und fungierte für diesen als Spion bei den Rondrianern. Als er seinem Auftraggeber von einem geheimnisvollen Fund des Zeugwarts berichtete, da zog der Hehler sogleich die richtigen Schlüsse: Er war einige Zeit vorher mit dem Auftrag des Rahja-Geweihten Assaban von Zorgan ins Lager gesandt worden, um nach urtulamidischen Gegenständen Ausschau zu halten, die in der Gegend schon öfters gefunden wurden. Makallan verfolgte den Rondrianer eine Weile, bevor er beschloss, dessen Zelt zu durchsuchen. Dummerweise schlief Zakhim dort, als Makallan mit seiner Suche begann. Dieser wähnte den Rondrianer aufgrund des Abendgottesdienstes abwesend. Zakhim erwachte und es kam zu einem Gerangel, bei dem er mehrere *Gezielte Stiche* abbekam. Zwar konnte er Makallan noch verwunden, starb aber an seinen Verletzungen.
Nun durchsuchte Makallan die Unterlagen des Rondrianers und fand einige wenige Hinweise – und er wusste, dass er Raschad, seine einzige Verbindung zu Zakhim verschwinden lassen musste (es sei Ihnen überlassen, ob er den Jungen mit einem wichtigen Auftrag nach Fasar schickte oder gleich tötete).

Die Spur endet bei den Steinen

Wenn sich die Helden aufmachen, um das Jererath zu erkunden, so müssen sie feststellen, dass es sich um ein wahres Labyrinth aus Schluchten, Tunneln, aufragenden Felsen und unzähligen Höhlensystemen handelt, die teilweise miteinander verbunden sind. Ohne einen Hinweis, wo sie genau suchen müssen, können sie hier monatelang herumirren – einige Orte sollten die Helden aber finden, die später in Bibernells Visionen erwähnt werden und den Helden einen kleinen Vorsprung vor den Rondrianern einbringen:
- **Das Loch:** An einer Stelle befindet sich ein kreisrundes Loch von 20 Schritt Durchmesser im Boden das ebenso tief ist. Das Loch führt in eine Tropfsteinhöhle, in der sich ein See gebildet hat.
- **Der tote Baum:** Unweit des Lochs befindet sich ein abgestorbener Baum, der eine recht auffällige Landmarke darstellt.
- **Der Blitzstein:** Nördlich des Lochs ragt eine scharf gezackte Klippe in den Himmel. Dort finden sich überall Erzadern an der Oberfläche, was dazu führt, dass in die Klippe bei jedem Gewitter Blitze einschlagen.

Wenn die Helden nach ihrer Suche im Jererath ins Heerlager zurückkehren, werden sie in Arianas Quartier gerufen.

Die Sennmeisterin erscheint

Wenn die Helden dort erscheinen, können sie zehn Pferde erblicken, die sichtlich der Rondra-Kirche zugehörig sind, denn sie besitzen rot-weiße Schabracken und Brandzeichen des Schwertbundes. In Arianas Quartier werden die Helden dann von dieser und einer älteren Rondrianerin erwartet, die ihnen als Bibernell von Hengisford, die Meisterin der Senne, vorgestellt wird.
Diese hat das Heerlager aufgrund des Mordes an ihrem Freund Zakhim aufgesucht – und weil sie ihren alten Gefährten in einigen beunruhigenden Visionen erblickte, die Bibernell während eines Gewitters und einer Visionssuche empfing.
Direkt nach ihrer Ankunft hat sie die Ermittlungen aufgenommen – und unter anderem Zakhims Knappin befragt sowie einen Zeitplan der Aktivitäten ihres alten Freundes erstellt.

Die Sennmeisterin und die Helden

Bibernell kann die Ermittlungen der Helden ergänzen, ist ihrerseits aber zuerst einmal an den Helden interessiert. Sie will mehr über ihren Hintergrund erfahren und was sie hier ins Heerlager geführt hat. Wenn sie den Eindruck hat, dass ein einzelner Held schon der Dunkelheit verfallen ist (Verführungspunkte 8+), wird sie diesen bitten, ein Gespräch mit ihr unter vier Augen zu führen.
Denn zum Zeitpunkt von Zakhims Fund tobte über Baburien ein heftiger Sturm. Während dessen meditierte Bibernell auf den Donnersturmfeldern. Inmitten des Gewitters wurde Bibernell eine Vision zuteil. Sie sah ihren alten Freund, wie er ein uraltes Unheil findet, sah Helden, die in Gefahr sind, der Finsternis zu verfallen.
Auch sah sie den Ort, an dem diese Finsternis verborgen ist. Sie sah im Sturm, in den Blitzen eine Stadt untergehen, sah wie Männer und Frauen ihr Hab und Gut wegbrachten und

Dunkle Helden

Wenn ein Held gewissenlos gefoltert, Schwarzen Wein getrunken und ähnliche schlimme Dinge getan hat, dann wird unter Umständen bereits eine leichte Verbindung zu Belkelel bestehten (Verführungspunkte 8+).
Wahrscheinlich wird Bibernell, wenn sie ihren Verdacht bestätigt sieht, eine Seelenprüfung durchführen. Hier kann es zu einer interessanten Szene kommen, wenn die prophetische Bibernell versucht, mehr aus dem Helden herauszubekommen. Selbst wenn ein Held kurz davor ist, einen Pakt einzugehen, wird sie ihn lediglich vor dem Unheil warnen, auf das der Held sich zubewegt. Sie glaubt fest an die Möglichkeit, sich selbst aus der Finsternis der Niederhöllen zu befreien. Dies mag naiv wirken, ist aber auf den tiefen Glauben Bibernells zurück zu führen. Sie wird ihm aber gerne beistehen, wenn er Hilfe braucht.

flohen. Nur von einem dieser Gegenstände, einer steinernen Tafel, sah Bibernell den genauen Aufbewahrungsort: Ein Loch im Boden unterhalb eines Felsens, in den die Blitze Rondras einschlugen. Sie sah, wie die steinerne Tafel durch das Loch in ein Höhlensystem gebracht wurde – und sie sah einen Tulamiden, der vor der Steintafel steht.
Mit diesen Informationen dürften die Helden nun ungefähr wissen, wo sie zu suchen haben. Ob sie diese Informationen mit Bibernell teilen, ist nicht von Belang.

Der Weg zum Ziel

Die große Frage ist, ob die Helden versuchen den Rest der Suche gemeinsam mit Bibernell zu gestalten – oder alleine losziehen, um mit ihrem Wissensvorsprung der Sennmeisterin zuvor zu kommen.

Das Versteck der Steintafel

Am Loch angekommen müssen die Helden in dieses hinabsteigen. Dazu ist eine *Klettern*-Probe +12, mit Hilfmitteln nur noch +5, notwendig. Bei einem Scheitern stürzt der Held in den See und erleidet 2W6 SP, sofern ihm eine *Körperbeherrschungs*-Probe+7 misslingt.
Etwas oberhalb der Wasseroberfläche findet sich ein Gang, der von einem Sims aus in die Tiefe des Felsens führt.
In einer zehn Schritt durchmessenden, grob ovalen Höhle mit schroffen Wänden, können die Helden mehrere Öffnungen erkennen. Während zwei der drei Öffnungen in der Höhle in Schächten enden, verwandelt sich der dritte Gang in eine steinerne Brücke, die durch den, von unten aufsteigenden Wasserdampf, schlüpfrig ist (*Körperbeherrschungs*-Probe +3 für die unbeschadete Überquerung, sonst 1W6 SP).
Steigt man in die dampfende Schlucht hinab, die am Ende des Weges liegt, gelangt man nach etwa 30 Schritt in die Kammer der heißen Quellen – und zum Abort der heutigen Bewohner. Von hier aus führt ein enger Kriechgang hinauf ins Nest der Kreischer.
Dieses ist eine zwanzig Schritt durchmessende Höhle, die an eine Arena erinnert. Etliche Felsen machen sie sehr unübersichtlich. Wenn man sich genauer umschaut, kann man dreckige Schlafstätten irgendwelcher Tiere erkennen.
Desweiteren gibt es angrenzende Fleischkammern, in denen getötete Tiere und Menschen von der Decke baumeln. In das Nest führen ein halbes Dutzend Gänge.

Einer führt hinab zu einem unterirdischen See, einer gewaltigen Höhle unterhalb des Barun-Ulahs. Ein anderer führt ins Labyrinth, einer Ansammlung zersplitterter Felsen, die Dutzende Gänge und Tunnel bilden.
Diese führen nur zu zwei weiteren Höhlen – dem Kristalldom, einer schachtartigen Höhle mit 15 Schritt Deckenhöhe, deren Wände komplett aus Kristall bestehen. Außerdem gelangt man so in den Stelenraum.

Die Kreischer – die Bewohner der Höhlen

Einige der Nachfahren derer, die vor mehr als 1.000 Jahren die Steintafel hierher brachten, leben immer noch als blinde, degenerierte Wesen im Höhlensystem. Sie sind nicht mehr als Tiere und leben nur um zu fressen und sich zu paaren. Sie fressen alles, was irgendwie Fleisch auf den Knochen hat – auch Menschen!

Kreischer (insgesamt 3W6+6)
Biss:
INI 11 +1W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W6+2 **DK** H
LeP 28 **AuP** 35 **MR** 2 **RS** 1 **WS** 8
GS 10
Vorteile/Nachteile: Nachtsicht, Lichtscheu
Sonderfertigkeiten: Biss, Sprung, Niederwerfen

Das Finale

Sobald die Helden diese Höhle betreten, entbrennt der Kampf um die Steintafel. Makallan hat sich mit glorreichen sieben Schlagetots durch das Nest gekämpft und ist kurz vor den Helden angekommen. Er hat die Kreischer aufgeschreckt, die schließlich ebenfalls in den Kampf eingreifen. Zu allem Überfluss erreichen die Rondrianer ebenfalls bald nach den Helden die Höhle:

Makallans Strategie: Alles, was er und seine Leute wollen: aus dem Höhlensystem fliehen. Er hat zwei seiner Leute mit Bögen ausgerüstet und den Stelenraum mit Dutzenden Fackeln ausgeleuchtet. Seine Leute geraten beim Angriff der Kreischer in Panik.

Die Kreischer: Diese blinden Wesen können die Helden während ihres gesamten Marsches durch das Höhlensystem hören. Sie greifen an, sobald die Helden den Stelenraum erreichen und mit Makallans Schergen kämpfen. Ihr Ziel ist es, möglichst viele ‚warme' Opfer als Nahrungsquelle in die Dunkelheit zu ziehen. Es greifen schließlich alle Bewohner des Höhlensystems in den Kampf ein.

Bibernells Eingreifen: Die Sennenmeisterin wird schließlich für beide Gruppierungen die rettende Kavallerie sein. Gemeinsam mit einigen ihrer Geweihten stürmt sie die Höhle. Einige der Kreischer sterben, ein guter Teil von Makallans Schergen ist tot und allgemein herrscht großes Chaos. Makallan wird versuchen, die Sennenmeisterin als Geisel zu nehmen und mit der Steintafel zu fliehen.

Der Mühen Lohn

Für die Rettung Bibernells und die Erringung der Steintafel haben sich die Helden **200 Abenteuerpunkte** verdient. Sollte Makallan mit der Tafel entkommen sein, ziehen sie **100 AP** ab. Darüber hinaus erhalten sie **Spezielle Erfahrungen** in *Fährtensuchen*, *Kriegskunst*, *Götter/Kulte*, dem meist benutzten Kampftalent oder Zauber und je nach dem Erlebten in *Lügen*, *Etikette*, *Schleichen* oder *Überreden*.

Das Scheitern der Helden

Das vorliegende Szenario bietet Ihnen die seltene Gelegenheit, die Helden bewusst scheitern zu lassen, vor allem dann, wenn sie große Erfolge **Im Wilden Yalaiad** feiern konnten.

Makallan kann es gelingen, mit der Steintafel zu entkommen. Assaban wird es in der Folgezeit gelingen, die Zeichen auf der Steintafel zu entziffern. Sollten die Helden auf die Informationen auf der Tafel angewiesen sein, Makallan aber entkommen, können Sie es so einrichten, dass er die Tafel bei seiner Flucht zurückließ und die Zeichen in sein Notizbuch übertragen konnte.

Machen Sie es den Helden schwer, aber erzwingen Sie ihre Niederlage in dem Szenario nicht.

Dramatis Personae

Ariana von Pfiffenstock-Ruchin

Erscheinung: Die wunderschöne Ariana (39, 1,70 Schritt, dunkle Haarmähne, verführerischer Blick, samtige Stimme) ist seltener in Rüstungen als in weite traditionelle Gewändern gehüllt.

Geschichte: Die Perricumer Adlige ist schon seit Längerem als Kadi der Nebachoten auch bei den Baburen in Aranien bekannt. Doch ohne großen militärischen Hintergrund überraschte es Ariana, als Mhaharani Eleonora Shahi sie als Verbindungsoffizierin und Führerin des Heerzugs der Gerechten anforderte.

Charakter: Sie ist mittlerweile mit ihrer Aufgabe ein wenig überfordert. Zwar kann sie den alltäglichen Betrieb im Heerlager problemlos organisieren, aber man merkt ihr deutlich den fehlenden militärischen Hintergrund an. Dies führt dazu, dass einige organisatorische Probleme entstehen.

Moral: Was man offen nicht erreichen kann, klappt vielleicht auf den Wegen Phexens und Rahjas.

Rolle: Die sympathische Heerführerin, die auf den zweiten Blick eher ein hübsches Aushängeschild als eine wirkliche Organisatorin ist.

Motivation: Der Dienst am Reich ließ Ariana auch eine Aufgabe zu übernehmen, der sie eigentlich nicht gewachsen ist.

Mittel: Umfangreiche Geldmittel, ein eigenes Heer.

Loyalität: Dem Mittelreich, Rahja, den Stämmen der Nebachoten, Sybia al'Nabab.

Konfliktverhalten: Auf einem Pferd ist sie bereit, auch gewagte Angriffe zu führen, zu Fuß überlässt sie es eher besseren Kämpfern den Sieg einzufahren und erteilt Befehle.

Zukunft: Wird in den nächsten Jahren Führerin des Heerlagers, aber auch immer eine Grenzgängerin bleiben.

Zitate: „Wir müssen hier alle an einem Strang ziehen."
„Das Amt ist auch eine Last."
„Wir müssen zusammenhalten. Dann werden wir die Heptarchen vertreiben können."

Eigenschaften: **MU** 13 **KL** 14 **IN** 12
CH 16 **GE** 12 **FF** 13 **KO** 11 **KK** 10 **SO** 12
LeP 29 **AuP** 30 **MR** 8 **RS** 0 **WS** 6 **GS** 8
Seelentier: Weiblicher Pfau
Rapier:
INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W6+3 **DK** N
Vorteile/Nachteile: Herausragendes Aussehen
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Eiserner Wille I, Finte, Kriegsreiterei, Kulturkunde (Aranien), Meisterparade, Reiterkampf, Steppenkundig
Talente: Körperbeherrschung 11, Reiten 13, Betören 15, Überreden (Lügen) 11 (13), Menschenkenntnis 10, Staatskunst 10, Kriegskunst 7, Rechtskunde 11

Makallan al'Chrun+

Erscheinung: Der Hehler (40, 1,83 Schritt, drahtig Hakennase, lange schwarze Haare) trägt seine schulterlangen Haare streng zurückgekämmt. Auch die kostbaren, von Goldfäden durchwirkten Gewänder können nicht von der Boshaftigkeit ablenken, die aus seinen dunklen Augen spricht.

Geschichte: Makallan wuchs in den Gassen Zorgans auf und fand den Weg in die Reihen der örtlichen Diebesgilde. Geblendet vom Glanz der Oberstadt verdingte er sich früh als Schmuggler und Hehler. Er wurde von Assaban angeworben, um nach urtulamidischen Artefakten zu suchen.

Charakter: hinterhältig, listig, gierig. Um sein Ziel zu erreichen, ist ihm jedes Mittel recht

Moral: Solange er sich selbst nicht die Finger schmutzig machen muss, toleriert er jegliche Grausamkeit.

Rolle: Der Schurke, der seine eigenen Grenzen weit überschritten hat – und sie bis in den Abgrund überschreitet, um mit seinen Verbrechen davon zu kommen.

Motivation: Goldgier

Mittel: Lüge, Betrug und schließlich auch Mord

Loyalität: ausschließlich seiner eigenen Person gegenüber.

Konfliktverhalten: Er benutzt *Gezielte Stiche* gegen Brust und Bauch sowie *Ausfälle*, gibt aber sehr schnell auf, sobald er eine Wunde erlitten oder er mehr als 13 LeP verloren hat.

Zukunft: Makallans Zukunft liegt in ihrer Hand. Sollten die Helden bei der Eroberung der Steintafel scheitern, wird er diese Assaban übergeben.

Zitate: „Habt ihr es also doch hierher geschafft. Respekt. Doch nun ist es an der Zeit, zu sterben."
„Wartet, bevor ihr mich tötet! Wir könnten uns doch noch handelseinig werden. Oder nicht?"
„Es wird mir eine Freude sein, auf deinen Kadaver zu pissen."

Eigenschaften: **MU** 14 **KL** 14 **IN** 13
CH 16 **GE** 12 **FF** 12 **KO** 15 **KK** 14 **SO** 6
LeP 29 **AuP** 34 **MR** 8 **RS** 0 **WS** 8 **GS** 8
Seelentier: Hamster
Dolch:
INI 11+1W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W6+2 **DK** H
Vorteile/Nachteile: Flink / Arroganz 7, Goldgier 9
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Gezielter Stich, Schnellziehen, Schmutzige Tricks
Talente: Körperbeherrschung 9, Selbstbeherrschung 11, Überreden (Lügen) 12 (14), Sagen/Legenden 11, Geschichtswissen 7

Bibernell von Hengisford

Erscheinung: Die Sennmeisterin des Südens (66, 1,75 Schritt, mandelförmige, tiefschwarze Augen, ergrautes, schwarzes Haar) ist eher sehnig als muskulös. Über ihrem bronzenen Kettenhemd trägt sie einen weißen, blutrot geränderten Kaftan aus Damast, eine rote Seidenschärpe, im Kampf dazu einen Baburiner Hut mit einem reinweißen Turbantuch und langen gleichfarbigen Rossschweif, in den – ihrem Rang entsprechend – silberne Fäden eingeflochten sind. Im Alltag führt sie stets einen aranischen Khunchomer – ihr Namensschwert *Aelânbaburq* (Blitzkünder).
Charakter: In der Jugend eine unternehmungslustige Abenteurerin, wandelte sich Bibernell mit zunehmendem Alter zu einer introvertierten Mystikerin, die viel Zeit mit der Erforschung von Vergangenheit und Zukunft verbringt. Dabei hat sie sich vor allem der Deutung von Blitz- und Sturmbildern verschrieben, einer alttulamidischen Form der Prophetie, in der sie als wahre Meisterin gilt.
Moral: Über jeden Zweifel erhaben, ernsthaft, wirkt zuweilen entrückt
Motivation: Den Mord an ihrem alten Freund Zakhin aufklären.
Loyalität: Rondra, ihrer Kirche, Aranien und den Tulamidenlanden
Konfliktverhalten: Rondrianisch, aber bedacht. Kämpft nicht ohne Grund.
Zukunft: Bibernell von Hengisford wird in den nächsten Jahren einige wichtige Aufgaben in der Rondra-Kirche übernehmen und mehr ins Rampenlicht rücken.
Zitate: „Die über den Nachthimmel jagenden, von Blitzen durchdrungenen, Wolken verheißen, was uns der Herrin Numina seit jeher verkündet: Ewig ist der Kampf von Gut und Böse, immerwährend das Ringen uns darin zu beweisen."
„Rondra wird immer mit uns sein."
„Wir werden die Frevler auf unsere Art bestrafen – durch das Schwert und Rondras Zorn. Aber wir sollten auch nicht voreilig handeln."

Bibernell von Hengisford
Eigenschaften: **MU** 15 **KL** 13 **IN** 16
CH 15 **FF** 14 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 13 **SO** 14
LeP 33 **AuP** 34 **KaP** 65 **RS** 4 **MR** 6 **GS** 8
Khunchomer*:
INI 18+1W6 **AT** 17 **PA** 16 **TP** 1W6+5 **DK** N
Vor- und Nachteile: Adlig, Akademische Ausbildung (Krieger), Geweiht, Prophezeien 12, Wohlklang / Mondsüchtig, Moralkodex (Rondra-Kirche), Prinzipientreue, Speisegebot (nur Fleisch geschächteter Tiere), Verpflichtungen (gegenüber Kirche)
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I und II, Berittener Schütze, Finte, Gebirgskundig, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfgespür, Kampfreflexe, Karmalqueste, Kulturkunde (Mittelreich, Aranien, Tulamidenlande, Südaventurien), Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I und II, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag, Liturgiekenntnis (Rondra-Kirche) 16
Herausragende Talente: Körperbeherrschung 10, Reiten 14, Selbstbeherrschung 12, Singen 16, Lehren 14, Etikette 12, Menschenkenntnis 14, Überzeugen 14, Geschichtswissen 12, Götter/Kulte 16, Heraldik 10, Magiekunde 8, Kriegskunst 12, Rechtskunde 10, Philosophie 10, Sagen/Legenden 10, Sternkunde 10
Liturgien: alle Liturgien der Rondra-Kirche, viele universelle Liturgien bis Grad V
*) Die Waffe gilt als geweihte Waffe, verursacht als gute Schmiedarbeit +1 TP und hat einen um 2 Punkte gesenkten BF.

Im Schatten der Weißen Stadt

Stichworte zum Abenteuer: Suche nach den Hinterlassenschaften des Magiergrafen von Edas, Prophezeiungen zweier Qabalyim, eine dekadente Sultana, eine alte Sternwarte der Niobara
Ort: Elburum
Zeit: 1035 BF
Komplexität (Meister / Spieler): hoch / mittel
Erfahrung (Helden): erfahren

Iphemia von Elburum lag ausgestreckt auf ihrem Diwan. An ihrer Tafel saßen die reichsten und mächtigsten Bürger der Stadt und lauschten der Musik von Khabasflöten und Dablas. Eine Sharisad aus Gorien erfreute die Herzen ihrer Gäste mit ihrer Kunst, und es wurde gegessen, getrunken und gelacht. Nur Iphemia langweilte sich. Die Feste, welche sie früher erfreuten, waren ihr in den letzten Monaten immer unwichtiger geworden. Sie sah auf ihre Hand, die einen goldenen Pokal voller Wein hielt. Früher hatte sie sich keine Gedanken um ihr Alter und ihre Schönheit gemacht. Sie war jung und hübsch, kein Mann konnte ihrer Anmut widerstehen und selbst so manche Frau war ihrer Schönheit erlegen. Selbst Dimiona. Doch Satinav machte auch für sie keine Ausnahme. Sie sah den Fleck auf ihrer Hand, ein erstes, wenn auch schwaches Anzeichen dafür, dass ihre Jugend welkte. Und sie hatte Angst davor.

***

Khelbara kannte Elburum gut. Doch die Stadt hatte sich seit der Zeit Orons verändert. Die Esplanade der Genüsse roch anders. Es war nicht mehr der Geruch von Rauschkräutern, Schnaps und Wein, der die Straße erfüllte. Sie roch Zimt, Nelken und Arangen. Und die Bewohner nannten sie jetzt die Esplanade des Friedens.
Dieselben Aranier, die früher die Mhoguli bejubelt und auf das Königspaar von Aranien geschimpft hatten. Nun waren sie plötzlich wieder gute Bürger des Reiches, die ihre Stände auf dem Basar hatten oder in der Garde der Stadt dienten. Sie hatten tatsächlich ihren Frieden. Selbst Iphemia von Narhuabad. Sie war gar zur Sultana von Elburum ernannt worden, da sie Dimiona rechtzeitig verraten hatte. Doch Khelbara würde man wohl ewig jagen. Die Magier aus der Schule der Schmerzen galten allesamt als verdorben und wurden in allen zwölfgöttlichen Landen gesucht. Hatte sie sich mehr als der Schmied dort drüben zu Schulden kommen lassen? Oder die Händlerin, die ihre Melonen feilbot?
Khelbara hatte die Kapuze ihres Mantels tief ins Gesicht gezogen, um ihre auffällige Tätowierung zu verbergen. In dieser Stadt würde sich vielleicht entscheiden, ob sie je wieder ein Leben führen konnte, in dem sie keine Angst mehr haben musste, am nächsten Galgen aufgeknüpft zu werden. Es war ein merkwürdiges Gefühl, in ihre alte Heimat zurückzukehren, jetzt, wo die Leute sie nicht mehr fürchten, sondern verdammen und jagen würden.

Hintergrund

Was bisher geschah ...

Während der Herrschaft *Dimionas* war Elburum die Hauptstadt des finsteren Mhogulats Oron. Die Weiße Stadt, so der alte Beiname Elburums, war damals ein Ort gewesen, wo Dekadenz und Machtgier Einzug gehalten hatten und die Mächtigen ihre widerlichsten Perversionen ausleben konnten. Ein Sündenpfuhl, der allen erdenklichen Lastern Platz bot. Ein neues Elem.
Als im Jahre 1028 BF Oron zerfiel, hatte Dimionas treueste Dienerin, *Iphemia von Nahuabad* (siehe S. 150), sie scheinbar verraten und sich wieder auf die Seite des zwölfgöttertreuen Araniens gestellt. Doch heimlich diente die Hexe weiterhin ihrer Geliebten. Sie hatte mit Dimiona abgesprochen, dass sie sie absichtlich verraten sollte, um somit ihrer sicheren Hinrichtung zu entgehen.
Iphemia lieferte sich der Gnade Eleonoras und Arkos aus und war selbst überrascht, als sie statt einer Bestrafung nicht nur begnadigt wurde, sondern auch noch wegen ihrer Hilfe von der Shahi zur Sultana von Elburum ernannt wurde. Niemand wusste zu diesem Zeitpunkt, dass Dimionas Seele kurz vor ihrem Tod in den Körper Eleonoras gewechselt war und somit das Urteil zu Iphemias Gunsten beeinflusste (siehe **Erste Sonne 178ff.**). Ihr Ziel war es, Iphemia als treue Gefährtin in eine machtvolle Position zu bringen, von der aus sie ihre Verschwörung bestens unterstützen konnte.
Zwar war das Urteil mehr als überraschend, aber Eleonora bzw. Dimiona verstand es geschickt, die Zweifel der meisten Menschen zu zerstreuen. Auch Iphemia tat ihr Übriges und spielte die fähige und geläuterte Herrscherin, die sich sehr darum bemühte, wieder Normalität in die Weiße Stadt zurückzubringen. Im selben Maße wie ihre Beliebheit zunahm, wurden auch die Zweifel an ihr immer kleiner.
Dimiona nahm rasch mit ihr Kontakt auf und schickte ihr durch den Zauber TRAUMGESTALT Botschaften. Natürlich gab sie sich zu erkennen und beauftragte Iphemia mit der Verschwörung, sagte der Sultana jedoch nicht, wo sie zu finden sei. In dem Traum erschien sie ihr zwar in ihrer wahren Gestalt, gab aber aus Vorsicht niemals preis, in welchem Körper sie auf Dere wandelte. Iphemia wurde, wie auch schon zu Zeiten Orons, zu Dimionas wichtigster Verbündeten. Im Grunde übertrug sie ihr einen Großteil der Verantwortung über die oronische Verschwörung und überließ viele der Intrigen ihrer Geliebten, die weitaus einfacher Kontakte zu den ganzen Alt-Oroniern halten konnte als sie selbst. Iphemia war in beinahe alle Details der Pläne eingeweiht. Dimiona versprach ihr, sobald ihre Ziele erst erreicht waren, ungeheure Macht und einen Platz an ihrer Seite.
Trotz des Luxus, in welchem Iphemia seit Jahren lebt, plagen sie in der letzen Zeit zunehmend Sorgen und Zweifel. Der eitlen Hexe sind erste Altersflecken und Fältchen aufgefal-

len. Zwar besitzt sie so viel Macht wie noch nie, doch kann sie nichts gegen die ersten Anzeichen des Alters unternehmen. Einen echten Pakt mit Belkelel will sie nach wie vor nicht eingehen, auch wenn dies ein leichter Weg wäre, ihre Schönheit oder Jugend zurückzugewinnen. Zu oft hatte sie schon erlebt, in welche Abgründe dies führte. Andere Mittel und Wege haben ihr nur kurzfristig geholfen, so auch die kostspieligen Tinkturen der Alchimisten, die *Alara Paligan* brauen lässt, um ihre Jugend schon seit Jahrzehnten zu konservieren.

Iphemia glaubt, dass sie und Dimiona eines Tages als unsterbliches Herrscherpaar die Tulamidenlande regieren werden. Doch will sie nicht alt und grau sein, bis dies endlich geschieht, und so sucht sie nach einem Weg, wie sie ihre Jugend zurückgewinnen oder den Prozeß des Alterns aufhalten kann.

Kurz vor Beginn der Handlung erhält Iphemia eine Botschaft von *Assad ibn Merkan* (siehe **Erste Sonne 184**), dem Sohn des Sultans von Baburin. Beide haben keine Kenntnis darüber, dass sie an der Verschwörung beteiligt sind, aber der Prinz benötigt dennoch Iphemias Hilfe. Vor einiger Zeit (siehe **AB 150-152**) hat er sich auf die Suche nach dem Vermächtnis der *Schule des Immerwährenden Lebens von Baburin* gemacht, allerdings sind ihm dabei die oronische Magierin *Khelbara* und die Qabalya der *Töchter Niobaras* in die Quere gekommen.

Khelbara

Er verdächtigt die Magierin, das legendäre Zauberbuch der Heilkunst, das *Kitab ash Shifa,* gestohlen zu haben und will es zurück. Was er jedoch nicht ahnt: Es war nicht die Magierin, sondern ein Mitglied der Qabalya, die nun wieder das Buch behütet.

Um Iphemias Hilfe zu gewinnen, bietet er auf der einen Seite gute Handelsbeziehungen nach Barburin sowie Informationen, die sich im Kitab ash Shifa befinden. Iphemia willigt vor allem wegen des letzten Punktes ein, glaubt sie doch, dass im Kitab vielleicht das Geheimnis der Akademie zu finden ist: immerwährendes Leben und Schönheit. Assad überlässt die Suche daraufhin Iphemia und will nur den Kopf der eitlen Magierin. Außer Iphemia lässt er auch einen seiner Söldlinge, den grausamen Korwad, nach Khelbara suchen. Nur für den Fall, dass Iphemias Hilfe sich als ungeeignet herausstellt.

Die Sultana beauftragte nach dem Gespräch mit Assad drei ihrer Handlanger, sich um Khelbara und das Buch zu kümmern: *Deliah Alama*, die Hohe Lehrmeisterin des Hesinde-Tempels bat sie, die Augen nach der auffälligen Magierin offen zu halten; *Tanamin*, die Belkelel-Priesterin in ihren Diensten, beauftragte sie, mehr über die Magierin herauszufinden und – falls es sich ergibt – sich mit ihren Untergebenen um sie zu kümmern; *Assaban* schickte sie einen Brief und beauftragte ihn damit, sich nach Elburum zu begeben und Khelbara zu finden und sie unter dem Vorwand oronischer Praktiken und Verschwörungen zum Tode zu verurteilen. Zudem erhofft sie sich von ihrem Verbündeten Rat und will mit ihm über die Geheimnisse von ewiger Jugend und Schönheit sprechen.

Das Kitab ash Shifa (AB 150-152)

Vor einiger Zeit hatten die *Töchter Niobaras* Khelbara einen rätselhaften Hinweis zugespielt, mit welchem sie ihr Wissen und ihre Weisheit testen wollten. Sie konnte das Rätsel lösen, was sie bis zu einer verborgenen Kammer unterhalb des Hesinde-Tempels von Baburin führte. Dort wurde ein großer Teil der Bibliotheksschätze der untergegangenen *Schule des Immerwährenden Lebens* aufbewahrt. Darunter befand sich auch das längst verschollene *Kitab ash Shifa*, ein halblegendäres Werk über Heilkunst.

Doch dank seiner guten Kontakte hatte auch der Sohn des Sultans von Baburin*, Assad ibn Merkan*, von der Suche Khelbaras erfahren und verfolgte sie. Er erhoffte sich von den Büchern verschollenes Wissen, das er für seinen belkelelgefälligen Zirkel benutzen wollte. Khelbara musste ohne das Buch fliehen, es gelang ihr jedoch, einen im Kitab versteckten Hinweis der Töchter Niobaras zu entschlüsseln.

Das Buch führte Khelbara nach Elburum. Zwar hatte sie keine weiteren Hinweise auf das Geheimnis des Magiergrafen, glaubt aber, das sie auf eigene Faust mit ihren Nachforschungen das Rätsel lösen kann.

Das Kitab ash Shifa blieb jedoch nicht lange in Assads Besitz: Es gelang den Töchtern Niobaras mit Hilfe einer Spionin in seiner Nähe, dass Zauberbuch wieder in ihren Besitz zu bringen und einen neuen, sicheren Ort für die Bibliothek der Akademie zu finden.

Einige Teile der Bibliothek fielen in Assads Besitz, andere konnten die Töchter über ihre Kontaktfrau im Hesinde-Tempel an einen neuen Aufbewahrungsort zu bringen. Für sie war den Verlust wert, glauben sie doch, dass Khelbara die prophezeite Erbin Niobaras sein könnte.

Unbemerkt von der oronischen Verschwörung sind jedoch auch andere Mächte hinter Khelbara her. Die *Nachtwinde* haben die Hinweise aus dem Rahjasutra, gegebenenfalls dem Haus und ihre eigenen Erkenntnisse so weit gedeutet, dass Elburum für sie die nächste Anlaufstelle ist. Sie glauben hier weitere Hinweise zu entdecken und sind durch die gleichzeitige Spurensuche im Tempel der Hesinde auf Khelbara aufmerksam geworden. Die *beiden Buchhändler* gehen im Laufe ihrer Nachforschungen davon aus, dass Khelbara und die Töchter Niobaras hinter einem sehr machtvollen magischen Artefakt her sind, und setzen alles daran, zu verhindern, dass sie es in die Hände bekommen.

Doch nicht nur die Nachtwinde haben in den Sternen gelesen, dass die Welt im Wandel ist und große Ereignisse bevor stehen. Auch eine weitere Qabalya, die *Töchter Niobaras*, sah am Sternenhimmel deutliche Zeichen, die sich mit einer ihrer Prophezeiungen deckten. Von ihr gingen zahlreiche Ereignisse dieses Abenteuers aus, war es doch eine der Töchter, die Khelbara den Hinweis auf die Bibliothek zuspielte, um sie zu prüfen: *Byrmasha*, eine der alten weisen Frauen der Geheimgesellschaft.

Bei ihrer Suche gelangten vor Jahren einige Aufzeichnungen der Prophetin in ihre Hände, in der Niobara von einer beginnenden neuen Zeit kündete. Laut den Datierungsversuchen der Sternenschwestern sollte diese Zeit im Jahre 1035 BF gekommen sein. Je näher der Zeitpunkt rückte, umso aufgeregter wurden die Töchter Niobaras, glaubten doch viele von ihnen, dass sich die *Wahre Erbin Niobaras* zeigen würde (siehe **Gemeinschaften 118**).

Vor einigen Monaten entdeckte Schwester *Nadschazeth* während einer ihrer Reisen eine junge Frau, von der sie glaubte, dass sie diejenige sei, von der die Prophezeiung kündet. Sie trug die Male der Prophezeiung, jedoch hegte sie starke Skepsis, denn die Magierin war eine ehemalige Schülerin der *Schule der Schmerzen*. Dennoch vertraute sie auf die Zeichen und berichtete der hohen Schwester Byrmasha von ihr. Diese entschloss sich, Khelbara, denn um genau die handelte es sich, eine geheime Botschaft zuzuspielen. Dieser Hinweis war gleichzeitig auch als Prüfung gedacht. Wem auch immer es gelingen mochte, den Aufbewahrungsort des Kitab ash Shifa zu finden, der würde auch als die *Wahre Erbin Niobaras* in Frage kommen. Khelbara fand die Bibliothek, entdeckte das Zauberbuch und war versessen darauf, das Geheimnis zu lüften.

Unbemerkt wurde durch das Eingreifen der Sternenschwestern Assad ebenfalls auf Khelbara aufmerksam und somit auch auf die oronische Verschwörung. Der Prinz sucht nämlich schon seit einer geraumen Weile nach den Hinterlassenschaften der *Schule des Immerwährenden Lebens*, um dem verlorenen Wissen der Akademie Geheimnisse zu entreißen, die ihm nützlich sein können. Als ihm seine Spione von Khelbara und ihren Nachforschungen berichteten, ließ er es sich nicht nehmen, sie persönlich aufzusuchen, was in den weiter oben angedeuteten Ereignissen mündete.

Prophezeiung der Niobara I

Die Sternenschwestern glauben, dass Niobara einst den Untergang der Gildenmagie in Aranien vorausgesehen hat und auch die Zeit, in der die Töchter und andere Qabalyim sich wieder erheben und Aranien in eine neue, bessere Zukunft führen werden. Eine neue Blüte der Magierschaft, eine Zeit, in welcher wieder die Kunst und die Wissenschaften hoch angesehen sind. Die Töchter glauben, dass die Prophezeiung die *Wahre Erbin Niobaras* ankündigt, die die aranische Gildenmagie zu neuer Pracht führen wird. Nachfolgend finden Sie dazu den zentralen Teil der Prophezeiung. Sie können jedoch beliebig weitere Teile hinzufügen.

Wenn sich das Madamal verdunkelt,
Und sich der Söldner mit der Stute vermählt,
Vom Himmel der Sand der Gor regnet,
Und das Leuchten des Wassers alles überstrahlt.
Dann wird sich enthüllen der Wahre Erbe,
Der das Zeichen der Schlange trägt.
Und er wird das zurückbringen, was vergessen wurde,
Erkenntnis, Wissen und die Macht der Auferstehung.

Die Deutung der Prophezeiung wird später noch deutlich (siehe **Die Prophezeiung der Niobara III** auf Seite 91).

… und noch geschehen könnte

Die Helden reisen durch die Hinweise der Rätselkette Donations nach Elburum. Zu Beginn forschen sie in den Archiven der Stadt und gehen einzelnen Anhaltspunkten nach, bis sie herausfinden, dass offenbar mehrere Parteien an der Suche beteiligt sind. Die Hinweise verdichten sich, dass sich im Pfauenpalast eine geheime Kammer befindet, die einen wichtigen Hinweis enthält.

Überraschend erhalten sie auch eine Einladung von Iphemia, die sie zu einer Feier einlädt. So haben die Helden die Möglichkeit, sich im Palast umzuschauen. Allerdings waren auch die Qabalya nicht untätig und sind ebenfalls in den Pfauenpalast eingedrungen, sodass es dort zu einer Verfolgungsjagd kommt.

Im Palast selbst entdecken sie eine verborgene Kammer, in der sie eine weitere Schlüsselinformation finden, die einst Donation auslegt hat: eine Karte zu einem alten Observatorium der Niobara, welches den Schlüssel zu dem Geheimnis bergen soll.

Ein wichtiges Fragment der Lösung wurde jedoch zuvor von Khelbara, die die Kammer ebenfalls entdeckt hat, entwendet, sodass die Helden sie zunächst finden müssen. Khelbara ist jedoch in Gefangenschaft der Nachtwinde geraten, so dass die Helden deren Versteck ausfindig machen und das Fragment, eine Sternenkarte, wiederbeschaffen müssen. Und es gilt vermutlich auch das Leben der Magierin zu retten, will man erfahren, was sie sonst noch weiß.

Die Helden können mit ihrem neuen Wissensstand die Sternwarte aufsuchen und machen dort weitere Entdeckungen.

Dort können sie mit Hilfe der Karte den Aufbewahrungsort des Gürtels herausfinden, den Standort des untergegangenen Yerkeshs. Und sie finden heraus, dass Khelbara offensichtlich eine Nachfahrin des Magiergrafen ist. Allerdings werden sie dort von einer Verräterin unter den Töchtern Niobaras angegriffen, die mit Hilfe eines Dämons die Helden und die Qabalya im Auftrag der Nachtwinde vernichten will.

Prophezeiung der Niobara II

Das Rätsel, welches die Niobarastöchter in der Abschrift des Kitab ash Shifa verbargen, lautet wie folgt:

Geheime Linien des Blutes
Alleine die Götter sind unsterblich
Aber auch die Kurzlebigen sinnen nach ewiger Jugend
Augen der Prophetin bewachen das Geheimnis
Erwacht das Blut in der Weißen Stadt
Muss es verderben oder bringt es Heilung
Am Anfang ist dies ungewiss
Die Zahl der Marustaner offenbart den Beginn

Der letzte Satz legt die Zwei nahe, sie ist die Zahl der Marustaner (eine Anspielung auf die Maraskaner und ihre Weltsicht, in der die Zwei eine bedeutende Rolle spielt). Sieht man sich jeden zweiten Buchstaben einer Zeile an, so folgt daraus das Wort Elburum.

Was sind Qabalyim?

Eine Qabalya (Mehrzahl Qabalyim) ist eine geheime Gruppe von Magiern und Magierinnen, die sich (meist) nach der Zeit des *Aranischen Exodus* in den Untergrund geflüchtet haben. Nach den Magierkriegen waren die Gildenmagier in Aranien verhasst und so mussten sie im Geheimen weiter ihren Forschungen nachgehen.
Sie sind Geheimgesellschaften, die obskure Rituale und altertümliche Traditionen bewahrt haben.
Mehr zu den Qabalyim siehe **Erste Sonne 176**, **Gemeinschaften 46ff.**, **AB 96 und 97**

Aufbau

Dieses Abenteuer bietet Ihnen eine Übersicht über die Spurensuche, alle wichtigen Örtlichkeiten und auch weitreichende Informationen zu allen Meisterpersonen. Abgesehen vom Einstieg gibt es jedoch keinen vorgeschriebenen Handlungsverlauf. Sie finden zwar einige mögliche Szenen, vor allem bei den Eckpunkten der Handlung, allerdings kann das Abenteuer an vielen Stellen einen abweichenden Verlauf nehmen, je nachdem wie die Helden reagieren. Das Abenteuer ist in dieser Hinsicht ziemlich frei gestaltbar.

Es gibt jedoch eine kleine Hilfe für diejenigen Meister, die einen etwas stärker definierten Verlauf wünschen. Diesen Verlauf finden Sie unter dem Punkt **Der Rote Faden** auf Seite 102.

Übersicht über das Abenteuer

Kapitel I: Spuren des Magiergrafen – Von dem Geheimnis des Bildnis und des Magiergrafen in den Bann geschlagen, versuchen die Helden, eine neue Spur aufzunehmen, die sie in die einstige oronische Hauptstadt Elburum führt. In der Weißen Stadt geht die Gruppe ersten Spuren nach, erfährt dabei, dass offenbar auch noch andere Mächtegruppen nach den Geheimnissen des Magiergrafen suchen, und gerät bereits zwischen die Fronten des Kriegs der Qabalyim.
Kapitel II: Der Palast der Pfauen – Die Spur des Magiergrafen führt zu einer alten Kammer im Pfauenpalast. Während die Helden überlegen, wie sie dort hineinkommen, erhalten sie unerwartet eine Einladung von Iphemia. Im Palast selbst findet zwar ein Fest statt, jedoch ist es für die Gruppe eine gute Gelegenheit, sich umzuschauen. Sie begegnen dort ihren Widersachern aus Zorgan und Malqis wieder, den Nachtwinden, und müssen mit ihnen um das Geheimnis der Kammer kämpfen.
Kapitel III: Das Orbitarium der Niobara – Mit Hilfe des Hinweises aus der geheimen Kammer können die Helden das verlassene Observatorium der Niobara finden. Dort müssen sie eine alte Sternenkarte deuten und am Himmel die entscheidende Spur nach Yerkesh finden. Dabei kommen ihnen ihre Feinde erneut in die Quere und es kommt zu einem Kampf in der Sternwarte.

Im Schatten der Weißen Stadt als Einzelabenteuer

Um dieses Abenteuer losgelöst von der Schleiertanz-Kampagne spielen zu können, muss man einige Änderungen vornehmen. In diesem Fall ist es Assad ibn Merkan selbst, der die Helden beauftragt, die verbrecherische Magierin Khelbara zu suchen. Sie werden dann eher ihrer Spur folgen als dem Rätsel Donations hinterherjagen, aber die Wege werden sehr ähnlich bleiben. Die Nachtwinde und Oronier werden sich dann aber wie gehabt in die Handlung einmischen. Am Ende sollte die Erkenntnis stehen, dass Khelbara von Donation abstammt und Assad in Wahrheit kein ehrlicher Auftraggeber war, die Helden aber wenig gegen ihn in der Hand haben. Zumindest jedoch sollten sie als Erfolg verbuchen können, dass sie mehr über die Qabalyim und die sternenkundlichen Aufzeichnungen Niobara herausgefunden haben.

Kapitel I: Spuren des Magiergrafen

Iphemia hasste und bewunderte Vater Rassan gleichermaßen. Sie hasste ihn für seine Starrköpfigkeit und seinen törichten Glauben. Er zog es vor, zu hungern, anstatt sich den genüsslichen Speisen hinzugeben, die sie ihm bei jeder ihrer Einladungen anbot. Und das schon seit Jahren.
Aber sie bewunderte Rassan auch für die Stärke seines Glaubens. Wenn es jemanden gab, der als göttergläubig und edel gelten musste, dann Vater Rassan. Ihr waren die Götter mittlerweile völlig egal.
Vielleicht würde ihr es ja doch noch gelingen, Vater Rassan von den Vorteilen des Genusses zu überzeugen.

***

Khelbara traute der Sultana nicht. Sie hatte sie schon zu oft an der Seite der Mhoguli gesehen. Und doch gab es vermutlich keine andere Möglichkeit, die Wahrheit herauszufinden. Sie musste in den Pfauenpalast hinein, kostete was es wolle.
Dort lag ein Geheimnis verborgen, welches im Zusammenhang mit den Hinweisen und Rätseln stand. Vielleicht war es die Lösung für all die Fragen, die sie hatte. Und es waren mittlerweile schon eine ganze Menge an Fragen.

Die Spur der Helden

Die Helden haben durch das Seelensplitterbild Donations einen Hinweis, dass in Elburum die Spur der Rätselkette weiterverfolgt werden kann. Zwar gibt es kein deutlichen Anhaltspunkt, aber die Helden können leicht in Erfahrung bringen, dass es viele alte Gebäude in der Stadt gibt und einen prachtvollen *Hesinde-Tempel*, der ihre erste Anlaufstelle sein kann, um mehr über Donation herauszufinden. Zudem befindet sich das *Haus der Rettenden Hand* in der Stadt, das früher den Magierakademien (sowohl Donations Akademie als auch der Schule der Schmerzen) als Räumlichkeit zur Verfügung stand und welches möglicherweise auch noch Hinweise aus jener Zeit bergen könnte. Zunächst müssen die Helden aber erst einmal nach Elburum reisen.

Die Reise zur Weißen Stadt

Die Gruppe hat zwei grundlegende Möglichkeiten, nach Elburum zu gelangen: eine Seereise oder der Landweg.

Seereise

Eine Reise mittels Schiff nach Elburum ist je nach Abfahrtsort mehr oder weniger gefährlich. Von Zorgan aus benötigt auch ein langsames Schiff beispielsweise höchstens 3-4 Tage und bietet entlang der Küste eher eine ruhige Reise. Von Malqis aus dauert die Reise schon wesentlich länger, etwa 5–6 Tage. Hier geht die Reise auch durch Gebiete, die man früher der Blutigen See zurechnete. Dementsprechend können einige unliebsame Begegnungen stattfinden:

- Piratenüberfälle sind an diesen Küsten eher selten. Dafür mag es Begegnungen mit maraskanischen oder gar alanfanischen Handelsschiffen geben. Seit das alanfanische Imperium die Beziehungen zu Aranien wieder verbessert hat, kommt es auch wieder zu größerem Austausch von Handelswaren. Während das Imperium Getreide aus Aranien kauft, ist das Mhaharanyat im Gegensatz dazu an den Gewürzen der Waldinseln interessiert. Auch die Helden haben Gelegenheit, Zimt oder andere exotische Gewürze oder Kräuter zu erwerben.
- Ein weitaus größeres Problem können *Stürme* darstellen. Während der Jahreszeit, in der die Helden unterwegs sind, gibt es an den Küsten Araniens immer wieder heftige Gewitter. Verlangen Sie gegebenenfalls *Körperbeherrschungs*-Proben, bei Misslingen kann ein Held sich verletzt haben (1W6 SP). Als Besonderheit könnte mit dem Sturm auch der rote Sand der Gorischen Wüste zu ihnen hinüber wehen.

Eine weitere Besonderheit könnte das seltsame Leuchten des Meeres sein. Erfahrene Seeleute können den Helden erklären, dass es sich dabei um *Feuerschlick* handelt, der vom Meer aus an die Küste Elburums gespült wird und angeblich der Kirche der Hesinde für seltsame Rituale dient. Über dem Schlick kreisen Möwen, die diesen kostbaren Leckerbissen hartnäckig verteidigen, falls sich ein Mensch nähert.

Landweg

Für den Landweg gelten ähnliche Bedingungen, wobei es mehr als nur wahrscheinlich ist, dass die Reise grundlegend von Zorgan aus über das *Djerim Yaleth*-Gebirge führt. Es kann während der Reise zu einigen erwähnenswerten Ereignissen kommen:

Der novadische Stammeskrieger *Mustafa ben Ali* (siehe Seite 94) begegnet den Helden auf ihrer Reise nach Elburum. Er ist unterwegs in die Stadt, um dort mehr über ein besonderes Gestüt in Erfahrung zu bringen, da er selbst sehr an der Pferdezucht interessiert ist. Mustafa reist alleine, nur in Begleitung seines Pferdes, hat jedoch nichts gegen eine angenehme Reisebegleitung einzuwenden. Bei dieser Begegnung können die Helden sich schon recht früh mit dem Novadi anfreunden und so einen Verbündeten auf ihrer Seite haben, der ihnen hilft und ihnen beisteht, falls es in Elburum zu Problemen kommt und sie ansonsten niemandem trauen können.

Sie können Mustafa als Verbündeten einsetzen, falls die Helden in der nachfolgenden Begegnung von Räubern angegriffen werden. In diesem Fall hat der Novadi dann die Räuber bemerkt, sich vor ihnen verborgen und greift in den Kampf auf Seiten der Helden ein.

Im Djerim Yaleth-Gebirge begegnen die Helden einer Gruppe von Ferkina-Räubern (Anzahl: 1W6+3). Es könnte sich um ehemalige Levthansjünger (siehe **Erste Sonne 181**) handeln oder vielleicht ist gar ein Mannwidder unter ihnen (siehe **Erste Sonne 117**). Sie wollen die Helden in erster Linie ausrauben, lassen sich aber durch Bestechung, Einschüchterung oder ‚richtiges' Verhalten davon überzeugen, dass es eine bessere Idee ist, die Helden nicht zu belästigen (*Überreden*-Probe +5, modifiziert durch die Handlungen der Helden).

Falls die Nachtwinde und die Helden schon vorher aufeinander getroffen sind, so kann es gut sein, dass sie einige Ferkinas angeworben haben, um die Helden zu töten. Wenn Sie es ihnen besonders schwer machen wollen, dann ist darunter auch noch ein weiterer Nachtwind-Magier, der den Überfall magisch unterstützt. In dieser Version des Überfalls ist davon auszugehen, dass die Ferkina eher keine Gefangenen machen wollen, sondern schlicht die Aufgabe haben, zu töten.

Khoramsbestien (Anzahl: 1W6+4) bedrohen die Helden (und deren Reittiere, falls vorhanden). Sie lassen sich erst vertreiben, wenn sie entweder ihr Ziel erreicht und Beute gemacht haben, oder zwei der Bestien eine Wunde erlitten oder die Hälfte ihrer Lebenspunkte eingebüßt haben und sich alle zurückziehen. Wildniskundigen Helden sollte es aber auch möglich sein, mit Essensrationen oder anderen Ablenkungen die Bestien auf Abstand zu halten. Dazu ist eine *Tierkunde*- oder *Wildnisleben*-Probe +5 notwendig.

Khoramsbestien
Biss:
INI 9+1W6 **AT** 13 **PA** 8 **TP** 1W6+5* **DK** H
LeP 27 **AuP** 60 **MR** 1 **RS** 2 **WS** 8 **GS** 18
Beute: 30 Ration Fleisch (ungenießbar), Fell wertlos, Gebiss (bis zu 3 Dukaten Kopfprämie)
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff, Verbeißen, Niederwerfen (2)
Konfliktverhalten: Allgemein besteht die Kampftaktik darin, sich ein Opfer auszusuchen und mit *Gezielten Angriffen* gegen die Beine zu traktieren.
*) Wer durch Bisse mehr als 10 SP erleidet, erkrankt mit 5% Wahrscheinlichkeit an einer der folgenden Krankheiten: Wundfieber (1-6), Schlachtfeldfieber (7-14), Rascher Wahn (15-17), Lutanas (18-19), Tollwut (20), wenn der entsprechende Resistenzwurf misslingt (**WdS 151**).

In der Nähe des zerstörten Unheiligtums Keshal Taref befindet sich auch das *Kloster Nassori*. Dort lebt der Geweihte *Assaban*, dem die Helden mit großer Wahrscheinlichkeit schon vorher begegnet sind. Er hat am Tag zuvor die Botschaft Iphemias erhalten und hat Reisevorbereitungen getroffen, lädt die Helden an diesem Abend aber gerne ein, im Kloster zu übernachten. Den Helden gegenüber wird er sich freundlich und zuvorkommend geben und sie in der altehrwürdigen Anlage herumführen, mit ihnen einige philosophische Dispute führen und von seiner Reise nach Elburum berichten. Er erzählt nur, dass die Sultana ihn eingeladen hat. Den genauen Grund verschweigt er. Auf Nachfrage erklärt er, dass es wohl um den Bau eines neuen Rahja-Tempels in Elburum gehen soll.

Falls die Helden verletzt zum Kloster gelangen, dann versuchen die Geweihten, sie so gut es geht zu versorgen (Akupunktur, schmerzlindernde Bäder, Massagen). Die Rahja-Geweihten von Nassori sind Kenner der urtulamidischen Heilkunst (TaW 12; gewürfelt auf 12/14/14; dazu wegen der guten Behandlung mit Kräutern weitere 2 LeP Regeneration in der Nacht). Sie werden beiläufig im Gespräch die rastende Khelbara erwähnen und können berichten, dass auch sie sich sehr für die Heilkunst interessierte. Wenn die Helden mit Assaban gemeinsam reisen wollen, hält er sie nicht davon ab. Der restliche Weg wird dadurch auf jeden Fall sicherer, denn mit ihnen reisen zwei Männer und zwei Frauen des Ordens der Säbeltänzer. Die Wege des Geweihten und der Helden trennen sich kurz nach der Ankunft in der Stadt zunächst wieder. Er wird dann aber in jedem Fall Iphemia von den Helden berichten, die er für Spione Sybias hält.

Mehr zum Kloster siehe Seite 127.

Die Kunst der Verführung

Gibt es eine/n Held/in, welche/n Assaban für nicht sonderlich willensstark hält, so wird er auf geschickte Art und Weise versuchen, ihn/sie zu betören, allerdings nur Helden, bei denen er glaubt, Erfolg haben zu können. Er wird es sich zum Beispiel nicht nehmen lassen, die Massagen zur Entspannung selbst durchzuführen und so die Helden / den Held zu verführen. Er erhofft sich von dem Helden Informationen, eventuell auch Beistand, falls dies irgendwann notwendig sein sollte, allerdings wird er nicht versuchen, auf einen Helden Zwang auszuüben. Lassen Sie Assaban eine Probe auf *Betören* würfeln. Als Gegenprobe, um die TaP* Assabans zu vermindern, kann ein Held auf *Menschenkenntnis* oder ebenfalls *Betören* würfeln (bzw. der Meister würfelt verdeckt). Sollte Assaban noch TaP* haben, so ist der/die Held/in ihm gewogen. Wie genau sich dies äußert, hängt von Held und Situation ab. Als Richtlinie mag gelten, dass der Geweihte bei 7 TaP* bei der *Vergleichenden Probe* sein Opfer in seinen Bann gezogen hat, bei 14 Punkten könnte man schon von einer gewissen Hörigkeit sprechen.
Er wird den Helden dann in den nächsten Tagen subtil die Einflüsterungen Belkelels näher bringen, so subtil, dass Sie als Meister es einfach als philosophischen Disput tarnen können. Oder er versucht sein Opfer durch liebevolle Gesten auf seine Seite zu ziehen.
Der Held erhält **1W3 Verführungspunkte**.

Ankunft in Elburum

Abhängig von gewähltem Weg und der Reisedauer kommt die Heldengruppe zu unterschiedlichen Tageszeiten in Elburum an.
Falls Sie tagsüber durch eines der Stadttore die Stadt betreten wollen, so werden die beiden Stadtgardisten *Sefira** (25, Hennah-Verzierungen an den Händen) und *Salim** (34, zusammengewachsene Augenbrauen, markante Nase) auf sie aufmerksam. Entweder weil die Helden auffällig aussehen, sich seltsam benehmen oder weil die Gardisten eher zufällig die Helden genauer kontrollieren wollen.
Sie wollen wissen, wer die Helden sind und was sie nach Elburum führt. Wenn es keinen Grund gibt, die Gruppe aufzuhalten, werden sie sie in die Stadt hineinlassen, aber einen jungen Burschen namens *Erban** (12, immer lächelnd, flink) hinter ihnen herschicken, um herauszufinden, wo die Helden absteigen.
Die Helden können Erban mittels einer *Sinnenschärfen*-Probe +7 bemerken und ihn mit einer erfolgreichen *Sich Verstecken*-Probe +3 abschütteln (oder einer guten Idee). Falls der Junge ausgepresst (*Überreden*-Probe –4) oder mit mindestens fünf Hallah bestochen wird, dann wird er die Wahrheit erzählen. Viel können die Helden nicht gegen die Stadtwächter unternehmen. Konfrontiert mit der Wahrheit werden sie die Helden versuchen zu beruhigen und ihnen erzählen, dass sie sie für potenzielle Unruhestifter hielten, dies allerdings natürlich ein Missverständnis sei.
Die beiden Gardisten werden die Neuigkeit ihrer Agahi erzählen, die wiederum Iphemia Bericht erstatten wird. Darüber hinaus ist Sefira auch eine Dienerin der *Töchter Niobaras*, sodass diese höchstwahrscheinlich von der Ankunft der Helden informiert sind.

Ungesehene Helden

In diesem Abenteuer müssen Sie ein wenig darauf achten, ob die Helden der Obrigkeit (Stadtgarde, einige Geweihte usw.) bekannt sind oder nicht. Wenn die Gardisten oder Assaban beispielsweise Iphemia davon berichten, dass sich die Helden in der Stadt aufhalten, dann werden sie auch eine Botschaft von ihr erhalten. Andernfalls nicht, was auch für das Abenteuer bedeutet, dass sich die Handlung anders entwickelt und sie einen anderen Weg wählen müssen, um Zugang zum Pfauenpalast zu erlangen. Bedenken Sie dabei auch die Taten der Helden in den vorangegangenen Abenteuern.
Zudem sollten Sie im Hinterkopf behalten, ob die Helden ihren Schlafplatz wechseln oder nicht. Auch ihre Gegner, beispielsweise die Nachtwinde, können Bettler und Gassenjungen befragen und so den Aufenthaltsort der Helden herausfinden. Und sie werden nicht zögern, sich daraus Vorteile zu schaffen und z.B. die Helden nachts anzugreifen.
Sie finden hier nun einige Hinweise, wo die Helden mit Spionen der jeweiligen Fraktionen rechnen müssen. Sobald die Helden bei diesen Personen auffällig werden oder sich direkt an sie wenden, wird die jeweilige Partei darüber informiert. Alle Fraktionen haben zudem die Möglichkeit, zu versuchen, mehr über die Helden und ihren Aufenthaltsort herauszufinden. Dafür müssen sie eine *Gassenwissen*-Probe (TaW und Eigenschaften jeweils in Klammern) ablegen. Eine Probe dauert 4 Stunden. Sie müssen mindestens 12 TaP* ansammeln, falls die Helden Gegenmaßnahmen treffen eventuell mehr oder die Probe wird sogar unzulässig.

Iphemia (Gassenwissen 11; 14/14/14):
- Deliah Alama: Hesinde-Tempel
- Salim: Stadtwache
- Assaban: Kloster Nassori

Töchter Niobaras (Gassenwissen 8; 15/14/14):
- Majula: Zofe in Iphemias Diensten
- Sefira: Stadtwache

Nachtwinde (Gassenwissen 6; 15/14/14)
- Der ganze Haufen: Rur-und-Gror-Tempel
- später auch im Hamam

Falls die Helden eine Unterkunft suchen: Viele Elburumer empfehlen ihnen das Gasthaus *Shebaoth* in Zhinbabil, eine einfache und preisgünstige Absteige. Aber selbstverständlich haben die Helden freie Wahl.

Elburum für den eiligen Leser

Einwohner: etwa 9.500
Wappen: auf weißem Hintergrund eine schwarze, stilisierte Mohnblüte
Herrschaft/Politik: Sultana Iphemia von Elburum
Garnison: 50 Stadtgardisten, einige Dutzend Söldner
Tempel: **Hesinde**, Peraine, Efferd, Phex, Rahja (im Aufbau), Travia (geschändet und nicht wieder neu errichtet), Rur-und-Gror-Schrein in einem einfachen Wohngebäude
Wichtige Gasthäuser: Elburischer Hof (Q7/P8/S12), *Sultanshof* (Q5/P9/S20), *Haus Yulmin* (Q2/P1/S10), *Shebaoth* (Q4/P5/S7)
Besonderheiten: Feuerschlick, Rosenbrücke, Pfauenpalast
Stimmung in der Stadt: Elburum ist eine aufstrebende Stadt, die scheinbar von der oronischen Herrschaft geläutert wurde. Im Inneren gärt es jedoch gewaltig.
Was die Bewohner über ihre Stadt denken: Elburum ist die *Weiße Stadt* und die Herrin des Ostens. Du kannst sie bewundern, aber trauen darfst du ihr nie!

Ein jeder, der nach Elburum reist, ist von der Schönheit der Stadt fasziniert. Der Spitzname von Elburum ist nicht umsonst die ‚Weiße Stadt'. Alle Gebäude – sieht man von einigen neuen Bauten in Fellakand und Elburial ab – sind weiß verputzt, wodurch die Stadt sehr hell wirkt.

Die Stadt ist in mehrere Viertel unterteilt: Das auf einer Insel liegende Stadtviertel *Elburial* ist eine flache Hafeninsel, wo sich Lagerhäuser, Kneipen und Bordelle aneinanderreihen. Elburial ist gefährlich, man kann hier viele Halsabschneider finden, in Hinterzimmern immer noch oronische Ware (wie etwa *Traumsteine*, siehe **SRD 55** oder **WdA 134**) kaufen und auch die Stadtgarde schaut hier nur selten vorbei. Zudem wohnen hier einige Maraskaner, die aus ihrer Heimat exiliert sind.

In *Zhinbabil* spielt sich der Großteil des städtischen Lebens von Elburum ab. Hier reihen sich an der Esplanade des Friedens Gaststätten und Weinschänken sowie Bade- und Teehäuser. Der Phex-Tempel, sowie der Basar und das Kontor der Mada Basari liegen benachbart zueinander, der Efferd-Tempel des Hafens ist auch unter oronischer Herrschaft unangetastet geblieben, ganz im Gegensatz zum Heiligen Haus der Travia, dem Orongen-Tempel, der als Bordell missbraucht und danach geschliffen wurde. An seiner Stelle existiert nun ein Rosengarten. Schon viele Jahre kämpft Vater *Rassan* um den Wiederaufbau des Gebäudes und predigt tagtäglich im Garten. Die Sultana jedoch erhört ihn nicht, lädt ihn stattdessen zu den meisten ihrer Feiern ein, an denen der asketische Geweihte immer fehl am Platze wirkt.

Wer jedoch von der Hauptstraße abkommt, der findet sich sehr schnell im sogenannten *Suq* wieder. In dem Gewirr der engen Gassen haben sich Tätowierer, Schmuckstecher und Bordelle angesiedelt. Der Suq gilt als ein verrufenes Viertel und als ebenso gefährlich wie Elburial. Im Suq lebt auch die mysteriöse Seherin *Sharamylar* (54, alte, schmutzige Kleidung, wirkt wie eine Straßenhure). Die stets schwarzverschleierte Frau soll gegen entsprechendes Honorar jede Information beschaffen können und geht dieser Beschäftigung schon seit zwanzig Jahren nach.

Das weitläufige *Fellakhand* ist das Viertel der Handwerker und Bauern. Die meisten Bewohner von Fellakhand stehen Fremden misstrauisch gegenüber, sind aber untereinander eng verbunden: Unter der oronischen Herrschaft hat man zusammengehalten und sich gegenseitig beigestanden. Hier wird auch der neue Tempel der Rahja gebaut, der den Bewohnern Elburums wieder Mut machen soll und dessen Geweihte, die hübsche Khunchomerin *Shanya ash Shaya*, den Menschen helfen soll, die schrecklichen Erlebnisse der oronischen Herrschaft zu bewältigen.

Shorioth hingegen ist die Pracht der ganzen Stadt. Im Palastviertel befinden sich nicht nur der Hesinde-Tempel und das Gebäude der ehemaligen *Schule der Schmerzen*, sondern auch der Pfauenpalast der Herrscherinnen Elburums. Hier wohnt und residiert die Oberschicht der Weißen Stadt und kann sich in Ruhe und Abgeschiedenheit ihren Zerstreuungen hingeben. Der Zugang zur Oberstadt führt durch die Kaserne der Stadtwache, die dort jeden Gast kontrolliert.

Weitere Information über *Elburum* finden Sie in **Erste Sonne 118ff**.

Szenen in Elburum

Nachfolgend finden Sie einige Szenen, die das Leben in der Weißen Stadt prägen und die Sie nach Belieben platzieren können, sei es als Auflockerung der Archivarbeiten, sei es, weil Sie die Szenen mit den Ereignissen der Suche verbinden wollen:

An der Küste Elburums ist ein seltsames Leuchten zu sehen. Die Elburumer scheinen das nicht sonderlich bemerkenswert zu finden, da sie dies jedes Jahr erleben. Auf Nachfragen kann man den Helden berichten, dass es sich dabei um den geheimnisvollen Feuerschlick handelt, eine Pflanze, die alchimistisch weiterverarbeitet werden kann (siehe **Zoo-Botanica 237**).

Alternativ können Sie die Szene auch zu einer Zeit spielen lassen, in der das Leuchten des Feuerschlicks untypisch ist, und so auf die Prophezeiung verweisen (siehe S. 87).

Wie schon am Tor scheint sich die Madamalgarde für die Abenteurer zu interessieren. Auf Anweisung ihrer Agahi *Shulinai al'Guatra* (siehe **Gemeinschaften 114**) versuchen zwei Gardisten, die Helden im Auge zu behalten. Nur mittels einer erfolgreichen *Schleichen* oder *Sich Verstecken*-Probe kann es gelingen, den Wächtern unbemerkt zu entkommen.

Die Helden werden von einigen Werbern der Dame *Farissa Namah** (63, dicklich, prunkvoll gekleidet, herrscht mit harter Hand über ihr Badehaus) angesprochen, die ihnen Erholung und Entspannung in dem großen Badehaus versprechen. Die hübschen Burschen und Frauen verteilen kleine Flugblätter auf der gesamten Esplanade des Friedens. An diesem Tag kostet der Eintritt auch nur einen Shekel. Nehmen die Helden das Angebot an, werden sie in das Hamam geführt und erhalten eine ausgesprochen angenehme Behandlung, die sich auch positiv auf ihre nächtliche Regeneration auswirkt: Alle erholten Helden erhalten einen zusätzlichen LeP und AsP.

Lautstark werden an einem Essensstand unterschiedliche Gerichte angepriesen. Der redselige *Burka** (37, muskulös, lange Haare, hat immer einen frechen Spruch über Nichtaranier auf den Lippen) ist Pidda-Verkäufer mit einem Stand auf der Esplanade des Friedens. Er gibt den Helden nicht nur eine Kostprobe seiner leckeren Pidda-Kreationen, sondern ist auch eine unschätzbare Quelle zahlreicher Informationen.

Der Bettler Al-Rik* (34, einbeinig, lautstarke, aber monotone Stimme beim Betteln) bittet die Helden ihm ein paar Taler zu schenken, und erzählt herzergreifende Geschichten aus dem *Krieg-der-35-Tage*. Leider ist Al-Rik kein Veteran, noch stand er auf Seiten der Aranier, sondern er ist ein gewöhnlicher Streuner. Doch auch wenn er dubios ist, so kann er den Helden nach einer Spende (oder wenn er eingeschüchtert wird) in vielen Bereichen helfen.

In einer der zwielichtigen Gegenden wie dem Suq oder Elburial werden die Helden auch auf freischaffende Huren und Lustknaben treffen. Einige von ihnen sind gegenüber den Helden sehr aufdringlich. Unter ihnen ist auch die hübsche *Suleika** (35, schwarze lange Haare, geschminkte Augen, gekleidet wie eine Sharisad), die die übrigen Verehrerinnen vertreibt und sich den Helden selbst anbietet. Wenn die Helden sie freundlich behandeln, kann sich Suleika als Informantin in der Unterwelt der Stadt eignen.

Gerüchte in Elburum

In der Stadt gibt es zudem allerlei Gerüchte, die die Helden während ihrer Spurensuche aufschnappen können. Sie können sie gegebenenfalls einigen der Meisterpersonen in den Mund legen, denen die Helden begegnen. Einige davon entsprechen der Wahrheit (w), andere nicht (f).

Die Sultana ist in den letzten Wochen mit harter Hand gegen die letzten Überreste von Oron vorgegangen (w, aber nur zum Schein). Sie hat einige Söldner angeworben, die sich um die verborgenen Levthansjünger im Gebirge kümmern sollen (w).

Noch immer hat sie Vater Rassans Bitten wegen des Tempelbaus nicht erhört (w), aber sie muss Prioritäten setzen. Der Wiederaufbau der Straße nach Zorgan und der Bau des Rahja-Tempels sind einfach wichtiger.

Der Feuerschlick leuchtet dieses Jahr besonders intensiv (f).

Die Sultana hat einige erlesene Gäste aus der Umgebung eingeladen: die berühmte Balayan *Ishannah al'Kira*, die lebenslustige *Jashild* und den Abt des Klosters Nassori, den Mystiker *Assaban von Zorgan*. Scheint so, als ob sie eine ihrer legendären Feiern vorbereitet (w).

Der neue Tempel der Rahja soll einen völlig anderen Stil haben als die üblichen Tempel (w, der Tempel soll weder eine ovale noch eine Phallusform haben). Die Idee und die finanzielle Unterstützung stammen von der Sultana (f), diese will lieber einen Tempel der Liebesgöttin, als einen Tempel der Travia aufbauen (f).

Die große Balayan Ishannah al'Kira wird ihre Schule bald ihrer Meisterschülerin übergeben (f, Ishannah denkt nicht einmal daran).

Das Geheimversteck der Akademie

Falls die Helden und Khelbara gemeinsame Sache machen, so wird sie ihnen ein Versteck aus der Zeit kurz nach dem Fall der Elburumer Akademie zeigen: In der zur Akademie gehörigen Wäscherei hat sie ein Versteck hinter einer Geheimtür angelegt. Dort sind einige alchimistische Zutaten und Tränke verborgen.

- ein Heiltrank D
- ein Zaubertrunk C
- ein Liebestrunk E
- weitere Tränke und Zutaten nach Wunsch des Meisters

Die Suche nach Donations Geheimnissen

Die Helden stehen bei der Suche nach dem Geheimnis ganz am Anfang. Die Hinweise im Bildnis führen zwar zur Weißen Stadt, jedoch gibt es keine weiteren Spuren, denen die Helden folgen können.

So müssen sie selbst Überlegungen anstellen, wie sie weiter vorgehen. Mit großer Wahrscheinlichkeit werden sie versuchen, in alten Archiven weitere Hinweise zu Donation zu finden. Aber es ist ebenso gut möglich, dass die Helden auf andere Ideen kommen. Entscheiden Sie als Meister, ob die Spur, der sie folgen ihnen behilflich sein kann.

Nachfolgend finden Sie die wichtigsten Anlaufstellen der Helden und welche Informationen sie dort erlangen können. Um diese Informationen zu erhalten, müssen die Helden nur die richtigen Fragen stellen, eventuell auch eine *Überreden*-Probe ablegen.

Beachten Sie, dass die nachfolgenden Spuren nur die Kernaussagen beinhalten, sodass Sie eine einfache Übersicht haben. All dies müssen die Helden in den richtigen Büchern nachlesen oder mit Hilfe der richtigen Fragen an die richtigen Personen herausfinden.

Hier finden Sie noch eine Auswahl von Büchern, aus denen die Helden ihre Informationen beziehen können: *Annalen des Götteralters, Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisungen, Von den Mysterien des Radscha-Kultes, Das Rahjasutra, Die Chroniken von Ilaris, Die beiden Brüder* sowie noch ein halbes Dutzend anderer Werke Donations.

Dies ist ein kleiner Baukasten, eine Hilfestellung, keine detaillierte Abhandlung über die einzelnen Hinweise. Gehen Sie auf Aktionen der Helden ein, lassen Sie ihnen stückchenweise Informationen zukommen und mischen sie die Suche mit einigen weiteren (Action-)Szenen, damit keine Langeweile aufkommt. Wenn die Helden gute Ideen haben, belohnen Sie sie und fügen Sie diese Handlungen sinnvoll in die Geschichte ein.

Informationssammlung in Elburum

Der erste Anlaufpunkt wird sicherlich der **Tempel der Hesinde** sein. Hier können die Helden mit der Tempelvorsteherin *Deliah Alama* sprechen (42, kurze schwarze Haare, Tränensäcke, gähnt häufig). Die Hesinde-Geweihte ist selbst sehr interessiert an allen Informationen, die Oron, Belkelel, ilaristische Geheimnisse oder Qabalyim betrifft. Sie hilft den Helden gerne, wird aber alles, was sie erfährt der Sultana mitteilen. Deliah selbst ist mittlerweile abhängig von Feuerschlick und konsumiert die Essenz weitaus häufiger als gut für sie ist. Vor ein paar Tagen war Khelbara im Tempel und hat dort nach Büchern gesucht, die im Zusammenhang mit den Themen *Donation* und *Mysterien der Rahja-Kirche* stehen.
Informationen: I1, I3, F1, F2, T1, T2, T3, N1, (M1 gestohlen von Khelbara), M2, K1, K2, K3, D1, D2, P1

In dem Gebäude der ehemaligen **Schule der Schmerzen** können die Helden ebenfalls einige Informationen finden. Mittlerweile ist das Gebäude als Haus der rettenden Hand bekannt, ein Ort, wo kranke Menschen wieder gesunden können. Der freundliche Sahib *Ulaman* (47, Gelehrter aus Rashdul, ergraut, redet in blumigen Sätzen) kann den Helden zwar nicht wirklich weiterhelfen, lässt sie aber gerne die wenigen erhaltenen Unterlagen begutachten, solange zumindest ein Held einen guten Ruf hat (SO 9+).
Informationen: I1, I3, F1, F2, F3, F4, K1, K2, D1, D2, D3, P1, P2, P3

Im **Rosengarten** der Stadt können die Helden auf den predigenden Travia-Geweihten Vater *Rassan* treffen. Er wird den Abenteurern energisch erklären, warum der Tempel wieder aufgebaut werden soll. Auf Nachfragen bezüglich Khelbara, Oron, der Schule der Schmerzen, Qabalyim und ähnliche Dinge wird er den Helden genauestens erklären, warum all dies zu verdammen ist. An Khelbara kann er sich noch aus oronischer Zeit erinnern und hat nur Schlechtes über sie zu berichten. Sie soll ebenso verdorben sein wie alle Magier der Schule und hat sich an blasphemischen und widernatürlcihen Experimenten am menschlichen Körper beteiligt. Eindringlich warnt er die Helden vor der Magierin. Ansonsten hält sich neben zahlreichen Verliebten im Rosengarten auch der maraskanische Gärtner *Murakziber* (40, kurze schwarze Haare, lächelt immer) auf. Dieser ist philosophisch sehr bewandert und kann eine wertvolle Quelle über die Nachtwinde sein, deren Anführer er zwar nicht kennt, denen er aber eine Verbindung zu seiner Heimat nachsagt. Murakziber ist übrigens der Bruder des Garakziber aus Zorgan.
Informationen: I1, I2, I3, F1, F2, F3, K1, N1, D1, P1, P3

Der alte **Tempel der Rahja** wurde zwar unter oronischer Herrschaft zerstört und in ein Belkelel-Unheiligtum umgewandelt, aber die Helden können dennoch den neuen, sich immer noch im Bau befindlichen Tempel in Fellakand aufsuchen. Die einzige dort anwesende Geweihte ist die Khunchomerin *Shanya ash Shaya* (24, ausgesprochen sinnlich und hübsch, blondgefärbte Haare), die aus eigener Motivation angereist ist und den Bau überwacht. Sie lädt die Helden gerne in ein Teehaus ein, wenn diese sich mit ihr über bestimmte Mysterien unterhalten wollen, oder führt sie durch den halbfertigen Tempel. Sie kann den Helden mehr über die Schleier der Rahja erzählen, kennt die Legende von Levthan und Belkelel und wird auch den heiligen Schleier der Rahja erkennen, falls die Gruppe ihr das Artefakt zeigt.
Informationen: I1, I2, I3, M1, M2, K1, K3, D1, D3, P1

Im **Efferd-Tempel** werden die Helden nicht sonderlich viele Informationen finden. Die Tempelvorsteherin *Delphinya* (66, graue Haare, leerer Blick) ist mittlerweile ein geistiges Wrack und benötigt selbst bei den einfachsten alltäglichen Aufgaben die Hilfe des jungen Geweihten *Efferdlieb* (22, hübsche braune Lockenhaare, unergründliche Augen). Ab und an scheint Delphinyas Geist klarer als je zuvor. Insbesondere an den Tagen, da der Feuerschlick an die Küste gespült wird, besitzt sie geradezu prophetische Gaben, auch wenn sie in Rätseln spricht.
Informationen: I1, F1, F2, F4, K1, D3 (über Delphinyas Visionen), P1

Im **Tempel der Peraine** kann *Mutter Alina* (45, dicklich und gemütlich, angenehme Stimme) den Helden weniger weiterhelfen. Allerdings hat sie einige der Schriften der Schule der Schmerzen aus der Akademie mitgenommen und hält sie unter Verschluss. Khelbara suchte sie ebenfalls auf und spendete eine Kleinigkeit für die Göttin.
Informationen: I1, F1, F2, P1

Salamon ibn Dafar (39, immer gut gekleidet, gepflegter Bart und ruhige Stimme), der Mondsilberwesir der Stadt und wichtigster **Geweihter des Phex** vor Ort, kann den Helden bei der Ergründung der Mysterien der Sterne helfen. Allerdings hält er sich sehr zurück, denn er hält die Gruppe für Spione Sybias, seiner Konkurrentin innerhalb der Mada Basari. Er wird sich jeden Gefallen teuer bezahlen lassen, nicht unbedingt in Gold, sondern auch in Gefälligkeiten oder Informationen.
Informationen: I1, I2, I3, F1, F2, F3, T1, T2, T4, P1, P3

Über Iphemia

Iphemia ist in den letzten Jahren zu einer Jägerin der oronischen Umtriebe geworden (I1). Sie und Assaban von Zorgan verbindet eine Liebschaft (I2). Die Sultana spendet große Summen für den Bau der Straße und den Bau des Rahja-Tempels (I3).

Über den Feuerschlick

Der Feuerschlick schwimmt jedes Jahr an die Küste Elburums (F1). Im Hesinde-Tempel wird der Schlick zu einer Essenz verarbeitet (F2). Deliah Alama ist angeblich süchtig nach der Essenz (F3). Ilaristen und andere Hesinde-Sektierer missbrauchen häufig den Feuerschlick (F4).

Über die Töchter Niobaras

Eine Qabalya, die nur aus Frauen besteht (T1). Die Töchter versuchen die Prophezeiungen Niobaras zu überwachen (T2). Sie suchen nach einer prophezeiten Erbin Niobaras (T3). Die Legende besagt, dass die Prophetin in der Nähe der Stadt eine Sternwarte durch Dschinnenmacht erschaffen hat (T4).

Über die Nachtwinde

Eine magiehassende Qabalya. Viel mehr ist über diesen Zusammenschluss von Magiern nicht bekannt (N1).

Mysterien der Rahja-Kirche

Levthan wurde einst von Belkelel verführt. Rahja stieg in die Niederhöllen hinab, musste aber an jeder Pforte einen ihrer sieben Schleier ablegen. Als sie nackt vor Belkelel stand, triumphierte sie mit ihrer Schönheit und führte ihren Sohn wieder aus den Niederhöllen (M1). Einer der heiligen Schleier wird in Fasar aufbewahrt, die übrigen sind verschollen, man sagt ihnen aber wundersame Kräfte nach (M2).

Über Khelbara

Die oronische Magierin wurde in der Schule der Schmerzen ausgebildet, man weiß aber nicht genau, welche Schandtaten sie begangen hat (K1). Sie war in den letzten Jahren auf der Flucht und versuchte Mitglied der Schwarzen Gilde zu werden, was aber stets abgelehnt wurde (K2). Sie hat in letzter Zeit verschiedene Quellen gesucht, die sich mit Donation, Heilmagie, den Geheimnissen der Unsterblichkeit und ähnlichen Dingen beschäftigen (K3).

Über Donation

Der Magiergraf war ein Anhänger Borbarads und Leiter der früheren Akademie von Elburum (D1). Er hat verschiedene Bücher verfasst, die meist seine ketzerischen Thesen beinhalten, aber auch Lehrbücher für Schwarzmagier darstellen (D2). Im Pfauenpalast soll er während einer kurzen Schaffensphase ebenfalls eingezogen sein, angeblich als Geliebter der damaligen Herrscherin. Man sagt ihm nach, er habe Teile des Palastes nach seinen Wünschen umbauen lassen, doch was es damit auf sich hat, weiß niemand (D3).

Drogenvisionen

Donation gilt als einer der berüchtigsten Verführer Aventuriens. Auf der Spur seiner Rätselkette hat er geahnt, dass einige seiner Hinweise verschwinden könnten, aber eine Hilfe für die Suchenden eingebaut: In seinen Standardwerken gibt es eine ritualisierte Anwendung von Rauschmitteln, die bei ihrer Einnahme Traumvisionen auslösen können. Während der Einnahme müssen bestimmte Bedingungen erfüllt sein, damit Donations Ritual funktioniert (Musik, Tageszeit, Trance, Menge des Rauschmittels).

Diese Visionen helfen dem Suchenden, zeigen ihm Bilder der Rätselkette. Jedoch bringen diese Rauschzustände den Suchenden möglicherweise auf die Pfade Belkelels und treiben ihn in die Sucht.

Zwar müssen die Helden sich einige der benötigten Rauschmittel erst besorgen, doch über Kontakte im Suq ist es möglich, an die gewünschten Substanzen zu kommen. Führen sie die Anweisungen aus und nehmen das Rauschmittel zu sich, dann müssen sie eine *Zechen*-Probe ablegen, die um die jeweilige Substanz erschwert ist. Gelingt die Probe, dann sehen die Helden während ihres Rausches einen Hinweis, der ihnen weiterhilft. Die Erschwernis gibt dabei die Schwierigkeit an, eine Vision zu empfangen.

Rauschmittel	Kosten pro Portion	Zechen-Probe	Stufe	Wo zu finden?
Cheriacha	5 Shekel	*Zechen* +12	Stufe 2	**ZooBotanica 233**
Samthauch	4 Dinare	*Zechen* +7	Stufe 5	**ZooBotanica 264**
Marbos Odem	20 Dinare	*Zechen* +3	Stufe 8	**ZooBotanica 247**
Feuerschlick-Essenz	1 Dinar	*Zechen* +9	Stufe 12*	**ZooBotanica 237**
Boronwein	7 Dinare	*Zechen* +5	Stufe 12	**ZooBotanica 272**
Purpurmohn	5 Dinare	*Zechen* +6	Stufe 13	**ZooBotanica 253**
Traumsteine	25 Dinare	*Zechen* +2	Stufe 15	**SRD 55** oder **WdA 134**

Bei dem Konsum der verschiedenen Substanzen besteht, sofern die Helden keine Vorsichtsmaßnahmen getroffen haben, eine Gefahr für ihr Wohlergehen, da sie sich eventuell während des Rausches bewegen und Dinge tun werden, die sie später noch bereuen könnten. Diese Wirkung tritt durch die ritualisierte Anwendung unter Donations Anleitung ein und nicht jedes Mal, wenn man die Droge einnimmt.

Würfeln Sie eine Probe auf die Drogenstufe. Gelingt die Probe, würfeln Sie weiter mit 1W6. Nur bei Feuerschlick muss keine Probe abgelegt werden (der Held macht keine *Dummheiten*, da er wie paralysiert in einen traumähnlichen Schlaf fällt). Die Auswirkungen sollen Ihnen als Anregung dienen und können beliebig modifiziert werden.

1 Die Heldin erwacht in einem fremden Bett.
2 Der Held hat sich nackt ausgezogen und auf eine Bank der Esplanade gelegt.
3 Der Held hat einen Tätowierer aufgesucht und sich ein Hautbild stechen lassen oder sich anderen Körperschmuck zugelegt.
4 Die Heldin erwacht in einer Kerkerzelle, weil sie sich unzüchtig benommen hat.
5 Der Held hat offenbar an einer Schlägerei teilgenommen und eine wichtige Persönlichkeit angegriffen.
6 Die Heldin erwacht und hält ein Stück eines Ehebandes in den Händen.

Die Helden erhalten **1W3 Verführungspunkte**.

Über den Pfauenpalast

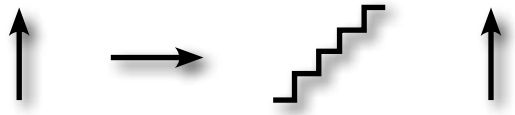
Im Palast leben schon seit Ewigkeiten Pfauen, die hier auch als Symboltier der Schönheit gelten (P1). Einer der größten Verehrer der Tiere soll Donation gewesen sein, der sich, vom Palast inspiriert, angeblich ein halbes Dutzend in sein eigenes Haus holte (P2). Es gibt viele geheime Räume im Palast, nicht einmal die Sultana kennt sie alle (P3).

Die entscheidenden Hinweise

Während der Spurensuche sollten die Helden vor allem zwei Hinweise in Erfahrung bringen, die ihnen weiterhelfen. Sie können diese Informationen auf verschiedenen Wegen erlangen, sei es durch Recherche oder andere Möglichkeiten, die weiter unten aufgeführt sind.

Das Wege-Rätsel: Die Kennzeichnung, wie man zu dem geheimen Raum in Donations Palast gelangt, ist mittlerweile fast nicht mehr zu bekommen. Die einzige Abschrift haben die Töchter Niobaras, die den Hinweis erst Khelbara und dann über einen Brief den Helden zuspielen.

Alternativ kann man über eine *Traumvision* von dem Rätsel erfahren.



Das Rätsel sagt aus, dass man an nach der Pfauentür geradeaus, dann rechts, eine Treppe hoch und wieder geradeaus gehen muss. Die Pfauentür befindet sich im Innenhof des Pfauenpalastes. Um welche Tür es sich hierbei genau handelt, können die Helden erst herausfinden, wenn sie sich im Palast umsehen – dann sollte die Tür jedoch leicht zu bemerken sein: Über ihr befindet sich eine Steinplatte mit einem Pfau.

Der Komponenten-Hinweis: Über dieses Rätselfragment kann man in Erfahrung bringen, wie Donations Geheimnis zu finden ist. Es handelt sich um einen Text auf zwei Buchseiten, der erst lesbar ist, wenn man eine Holzschablone darüberlegt und so die entsscheitenden Buchstaben hervorgehoben werden. Es kann über die Niobarastöchter zugespielt werden oder befindet sich in einem von Donations Werken im Hesinde-Tempel. Donation hatte dafür einst eigens eine Holzschablone angefertigt, die aber mittlerweile zerstört ist. Diese wurde über die Seiten der beiden Bücher *Die zwei Brüder* gelegt und an den leeren Stellen der Schablone konnte man die passenden Buchstaben ablesen (es handelt sich jeweils um die Seiten 69).

Ohne die Schablone ist es eine langwierige Arbeit, den Kode zu knacken. Es sind *Kryptographie*-Proben notwendig bis man 80 TaP* gesammelt hat (eine Probe pro Tag erlaubt).

Das Ergebnis der Entschlüsselung lautet wie folgt:
Mit dem EINEN findet man den Weg.
Mit dem ANDEREN hält man den Schlüssel in seinen Händen.
Mit dem DRITTEN öffnet man das Tor.
Das LETZTE gewährt dir Schutz vor IHRER Macht.
Damit sind die Sternenkarte, der Tetraeder, Khelbara und der Schleier gemeint.

Eine Drogenvision kann helfen, das Aussehen der Schablone herzuleiten. Danach reicht eine *Holzbearbeitung*-Probe aus, um diese anzufertigen (Dauer: 6 Stunden).

Die Prophezeiung der Niobara III

Sie können während des gesamten Abenteuers die Helden auf sinnvolle Deutungen der Prophezeiungen stoßen lassen, sind aber keineswegs daran gebunden. Die Prophezeiung ist der einzige Hinweis, den die Helden nur über die Töchter Niobaras erhalten können. Diese sind aber bereit, nachdem sie die Helden eine Zeit lang beobachtet haben, ihnen die Prophezeiung zu übermitteln, da sie glauben, die Helden spielen eine wichtige Rolle in der Geschichte.

Damit Sie als Meister die einzelnen Punkte der Prophezeiung auch erklären und deuten können, nachfolgend einige Hinweise dazu:

Wenn sich das Madamal verdunkelt
Eine Mondfinsternis, die in einigen Tagen in Elburum zu sehen ist.

Und sich der Söldner mit der Stute vermählt
Eine ungewöhnliche Konstellation. Der Wandelstern Kor (Söldner) befindet sich untypisch für ihn im Sternbild der Stute und leuchtet beinahe so hell wie das Madamal.

Vom Himmel der Sand der Gor regnet
Starke Winde haben den Sand der Gorischen Wüste in den letzten Wochen in die Wolken geblasen, die sich nun über Elburum befinden und abregnen. Dieser Effekt verfärbt die Straßen leicht rötlich.

Und das Leuchten des Wassers alles überstrahlt.
Feuerschlick leuchtet im Meer, jedoch zu einem ungewöhnlichen Zeitpunkt.

Dann wird sich enthüllen der Wahre Erbe, der das Zeichen der Schlange trägt.
Khelbaras Tätowierung.

Und er wird das zurückbringen, was vergessen wurde, Erkenntnis, Wissen und die Macht der Auferstehung.
Wer weiß … Khelbara wird in der nächsten Zeit ihre Anstrengungen um die Aufnahme in die Schwarze Gilde verstärken und ihre langfristigen Pläne dienen auch dazu, den Stellenwert der Gildenmagie in Aranien wieder zu verbessern. Ob sie Erfolg haben wird, steht noch nicht fest.

Das Attentat der Nachtwinde

Wenn die Helden keine größeren Sicherheitsvorkehrungen getroffen haben, so werden die Nachtwinde herausfinden, wo die Gruppe schläft und zwei ihrer Magier dort hinschicken, um sie zu töten. Sie werden mit Hilfe des ECLIPTIFACTUS ihre Schatten beleben und die Helden während der nächtlichen Ruhe angreifen.

Wie überleben?

Der Angriff der Nachtwinde kann bei vollständiger Überraschung der Helden schnell zu deren Tod führen. Dies ist auch so gewollt, immerhin sind die Nachtwinde eine gefährliche und skrupellose Qabalya. Die Helden waren unvorsichtig und die Nachtwinde machen normalerweise keine halben Sachen. Haben die Helden Sicherheitsvorkehrungen getroffen, dann sollten diese berücksichtigt werden.
Nachfolgend finden Sie einige Taktiken, wie die Helden trotz des großen Bedrohungspotenzials überleben können:

- Den Helden steht jeweils eine *Gefahreninstinkt +5* oder *Sinnenschärfe*-Probe +12 zu, um die Nachtwinde vor der Tür zu bemerken. Sie haben dann noch 3 KR Zeit, bevor die Schatten unter der Tür hindurchkriechen.
- Den Nachtwinden kann auch die Zauberprobe misslingen. In diesem Fall probieren sie es noch ein zweites Mal, scheitert auch dieser Versuch, kämpfen sie ohne die Schatten.
- Während des Kampfes erwachen auch die übrigen Gäste der Herberge, Passanten hören den Lärm. Eventuell greifen sie ein und können so die Nachtwinde zumindest behindern oder ablenken.
- Die Nachtwinde sind zwar fanatisch, aber sie werden versuchen zu fliehen, falls es schlecht für sie läuft. Dazu verwenden sie den klassischen TRANSVERSALIS.

Das Treffen mit Khelbara

Es ist durchaus möglich, dass es den Helden gelingt, Khelbara in der Stadt aufzuspüren. Zwar wechselt sie öfters ihren Unterschlupf, aber ein Held mit ausgezeichneten Fähigkeiten kann sie dennoch ausfindig machen (*Gassenwissen*-Probe, es müssen 75 TaP* angesammelt werden, alle 6 Stunden ist eine Probe erlaubt).
Vermutlich betrachten die Helden die Oronierin zunächst noch als Feindin, falls sie jedoch das Gespräch mit ihr suchen, wird sie einwilligen, sich an einem neutralen Platz zu treffen. Dabei erweist sie sich als weniger gefährlich, wird aber ebenso wie die Helden von den Nachtwinden verfolgt. Sie wird sich mit den Helden zwar unterhalten, aber grundsätzlich weiterhin alleine der Spur folgen wollen.
Alternativ: Falls sich Helden und Magierin schon hier verbünden, dann wandeln Sie den Einbruch in den Palast leicht ab. Es ist dann immer noch sehr wahrscheinlich, dass die Nachtwinde sie entführen.

Und die übrigen Schleiertänzer?

Khelbara

Der Magierin ist es gelungen, sowohl das Wege-Rätsel als auch den Hinweis der Komponenten zu rekonstruieren (notfalls mit Drogenvisionen). Sie hat darüber hinaus auch noch die Erkenntnis, dass sich hinter dem Schleier möglicherweise einer der Schleier Rahjas verbirgt. Sie will in den Pfauenpalast eindringen und sich dort endgültig Klarheit über Donations Rätselkette verschaffen.

Die Nachtwinde

Sie haben nur den Hinweis der Komponenten und verfolgen Khelbara, um den Raum zu finden. Die Nachtwinde wissen höchstwahrscheinlich auch von den Helden, da beide Gruppen ähnliche Wege einschlagen und Khelbara auf der Spur sind. Sie können auch Larya beauftragt haben, sich in der Stadt umzuhören.

Iphemia

Sie hat noch keine Ahnung von den genauen Ereignissen und bereitet gerade ein Fest vor. Einzig Assaban und der Prinz von Baburin haben ihr schon erste Hinweise auf die Magierin und die Helden zukommen lassen. Von den Qabalyim weiß sie nichts.

Und am Ende: Erkenntnis?

Wichtig für das restliche Abenteuer ist, dass die Helden folgende Hinweise haben:

- Khelbara ist in der Stadt und versucht ebenfalls, das Geheimnis Donations zu erlangen. Ihre Motivation ist jedoch noch unklar.
- Es gibt eine weitere Gruppe, die offenbar etwas gegen die Helden hat und diese sogar umbringen will (die Nachtwinde). Diese scheinen auch für den Einbruchsversuch im Haus der Helden verantwortlich zu sein.
- Die Helden haben über Recherche oder mit Hilfe der Niobarastöchter das **Wege-Rätsel** erhalten und den **Hinweis der Komponenten**.
- Der Magiergraf hat im Pfauenpalast eine entscheidende Information verborgen, die im Zusammenhang mit dem Rätsel steht.

Assabans und Tanamin

Assaban wird zunächst nicht mehr tun, als das Gespräch mit Iphemia zu suchen. Während der Feier im Palast wird er ihr den Vorschlag machen, die Helden auf seine Seite zu ziehen und ihnen einzuflüstern, dass Khelbara eine Gefahr darstellt (siehe auch S. 128).
Tanamin hingegen findet zwar einige Informationen über Khelbara heraus, allerdings nicht, warum sie in der Stadt ist, sodass sie ihre Suche bald aufgibt.

Korwad und seine Bande (optional)

Als einen weiteren Unsicherheitsfaktor können Sie Korwad einführen, einen Vertrauten des Assad ibn Merkan, der schon seit einiger Zeit Khelbara verfolgt. Korwad und seine Leute insgesamt sechs Begleiter, Schurken wie sie im Buche stehen, suchen nach der Magierin, aber sobald sie bemerken, dass die Helden etwas mit ihr zu tun haben, suchen sie auch nach ihnen.
Die Bande wird zum ersten Mal in Elburum auftauchen, kann aber von den Helden ausgeschaltet werden. Am besten lauert Korwad den Helden bei einem Treffen mit Khelbara auf und liefert sich einen Kampf oder eine Verfolgsungsjagd quer durch den Suq.

Mögliche Szenen mit Korwad:

- Während die Helden sich in einem Teehaus aufhalten, betreten seine Handlanger die Stube und wollen die Helden wegen Khelbara ausquetschen. Leistet die Gruppe auch nur den geringsten Widerstand, kommt es zu einer kräftigen Schlägerei in dem Teehaus.
- Die Helden kommen sich in Elburum beobachtet vor. Tatsächlich hat Korwad selbst die Beschattung der Gruppe übernommen und sie können den Glatzkopf mit einer *Sinnenschärfe*-Probe+10 entdecken.
- Wenn die Helden bereits mit Khelbara zusammenarbeiten, kann es zu einem weiteren Angriff von Korwad kommen. Sein Ziel ist die Magierin, aber Helden die sich ihm in den Weg stellen, greift er ebenso brutal an. Der Schauplatz des Kampfes könnte z.B. das Hamam sein oder auch einer der Tempel der Stadt.

Kapitel II: Der Palast der Pfauen

Die Sultana betrachtete sich in ihrem Spiegel. Sie hasste das Gesicht, das sie darin sah. Es wirkt alt und müde. Deswegen gab sie sich viel Mühe beim Schminken. Bis jetzt war es ihr noch immer gelungen, ihre Gäste zu beeindrucken. Und dieses Fest sollte etwas ganz Besonderes werden. Sie wollte die Fremden auf ihre Seite ziehen und dazu musste sie sich etwas ganz und gar Außergewöhnliches einfallen lassen.

***

Vermutlich hatte seit Jahrhunderten niemand die Kammer betreten. Eine dicke Staubschicht lag auf allen Möbeln. Selbst der Spiegel, der über dem Ebenholztisch hing, war großflächig angelaufen und warf kaum mehr ein Bild zurück. Khelbara ging auf den Spiegel zu und rieb ein wenig an ihm. Schon konnte sie ihr eigenes Gesicht viel besser erkennen, als ihr Blick aber auf etwas auf dem Tisch fiel. Khelbara pustete den Staub hinfort, bis eine Karte zu sehen war. Eine Karte des Sternenhimmels.

Die Einladung der Sultana

Irgendwann, vermutlich am zweiten oder dritten Tag nach Beginn der Nachforschungen, spätestens aber nach dem Überfall der Nachtwinde auf die Helden, ist der Zeitpunkt gekommen, da Iphemia sich für die Helden zu interessieren beginnt. Sie beauftragt einen ihrer Diener, die Helden aufzusuchen und ihnen eine Botschaft zu überbringen.

Im Pfauenpalast

Die Residenz der Sultana von Elburum ist nicht nur das größte Gebäude der Stadt, sondern sicherlich auch das schönste. Der *Pfauenpalast* besteht fast gänzlich aus weißem Kalkstein und im direkten Vergleich zum benachbarten *Haus der rettenden Hand* erstrahlt er noch mehr als ohnehin schon.

- Zunächst müssen die Helden das *Sultanstor* passieren. Bewacht wird der Zugang von mindestens einem Dutzend Gardisten der Madamalgarde. Auch geladene Gäste werden nach Waffen abgetastet und nur Personen, die eine Legitimation haben (beispielsweise einen Schwertgesellenring, Kriegerbrief, Geweihten- oder Magierstatus), dürfen ihre Waffen behalten.
- Direkt hinter dem Tor liegt der weiße Palast. Die Helden werden von einem Wesir der Sultana empfangen. Der alte, kahlköpfige Mann stellt sich als *Leilan ibn Nasjeda* (63, emotionslos, faltiges Gesicht) vor. Leilan führt die Gäste mit einer Handvoll Wachen durch den Palast. Auch wenn er kaum eine Regung zeigt, so behält er die Helden genau im Blick, beantwortet ihnen aber gerne Fragen.
- Das Innere des Palastes ist ein unüberschaubares Labyrinth. Überall führen Treppen und Gänge zu Fluren und Zimmern, und es ist erstaunlich schwer, sich innerhalb des Palastes zurecht zu finden. Um sich den Weg zum Ausgang sofort beim ersten Mal zu merken, oder um ein bestimmtes Zimmer zu finden, ist eine *Orientierungs*-Probe notwendig. An einigen Stellen können diese Proben sogar um bis zu 3 Punkte erschwert sein.
- Nach einer Weile haben die Helden und Leilan dann den Innenhof des Tempels erreicht. Dort hat sich eine Gesellschaft von etwa zwanzig Personen eingefunden, die auf Kissen an einem niedrigen Tisch voller erlesener Speisen sitzt. Am Ende der Tafel ist ein Diwan aufgestellt, wo die Gastgeberin, Sultana Iphemia, Platz genommen hat und ihre Ehrengäste – die Helden – begutachtet. Sie findet einige nette und passende Worte, um die Abenteurer der übrigen Festgesellschaft kurz vorzustellen. Die Helden haben Plätze direkt neben der Sultana, Vater Rassan und Assaban.

Neben Iphemia sind einige Palmwedler anwesend, überall huschen Sklaven mit silbernen Tabletts umher. Auf der anderen Seite des Innenhofs stehen und sitzen einige Musiker mit Kabasflöten und Dablas, eine Sharisad bereitet sich auf ihren Auftritt vor, befindet sich jedoch bis zu ihrem Auftritt in einem Nebenraum. Sechs Palastwachen befinden sich im Säulengang, der den Innenhof umrahmt. Die Sultana hat zudem für die Unterhaltung ein paar Gaukler und einen Scharlatan angeworben.

Iphemias Fest

Die Sultana hat zur Feier einige erlesene Gäste eingeladen. Insgesamt sind es wohl zwanzig Personen, die an dem ausschweifenden Fest teilnehmen. Die interessantesten Gäste seien an dieser Stelle kurz vorgestellt:

- Wie bei den meisten Festen hat sie auch dieses Mal wieder *Vater Rassan* eingeladen. Der asketische Travia-Geweihte sitzt an der Seite der Sultana und trinkt und isst nicht mehr als einen Becher Wasser und ein wenig Brot. Er wird während der Feier erneut seinem Unmut über den immer noch

nicht aufgebauten Tempel Ausdruck verleihen, aber die Sultana wird seine Bitte wieder einmal zurückweisen, mit der Begründung, dass andere Bauwerke wie der Rahja-Tempel oder der Straßenbau Vorrang haben. Er wird das Fest nach dem Schleiertanz verlassen.

Ishannah al'Kira (40, athletisch und verschleiert), die berühmte Schwertmeisterin der ortsansässigen Balayan-Schule, ist oft zu Gast im Pfauenpalast, so auch dieses Mal. Es ist zu erwarten, dass Ishannah mehrfach versuchen wird, den novadischen Gast Mustafa ben Ali zu provozieren, da sie selbst den Rastullah-Glauben als Frevel ablehnt. Sie mag sich auch mit einem Helden anlegen, der in dem Ruf steht, ein guter Kämpfer zu sein. Ihre Ausstrahlung und Haltung verbinden Schönheit mit Eleganz. Sie bleibt bis zum bitteren Ende.

Salamon ibn Dafar, der Mondsilberwesir von Elburum, ist der Einladung Iphemias zwar gefolgt, hat aber nicht vor, besonders lange auf dem Fest zu bleiben (es sei denn, etwas erregt seine Aufmerksamkeit). Er wird vor allem die Helden selbst beobachten, die er immer noch für Agenten Sybias hält. Geschickt wird er versuchen bei dem Fest mit Fragen die wahren Motive der Helden für den Besuch in Elburum zu enthüllen.

Die Beyrouna von Yasirabad, *Dalilah al Mhanachi saba Emissa* (63, verknöchert und bieder) und ihre Tochter *Jashild* (25, vergnügungssüchtig und derb) wurden ebenfalls von Iphemia eingeladen. Während sich die ältere Beyrouna eher zurückhält und sich bereits vor dem Tanz zurückzieht (sie ist etwas krank), ist ihre junge Tochter sehr an dem ganzen Luxus und den Darbietungen interessiert. Sie wird sich betrinken und sich Späße mit den Sklaven erlauben, manchmal gar grausame Späße. Sollte ein/e gutaussehende/r Held/Heldin anwesend sein, so wird sie dessen/deren Nähe suchen.

Der Rahja-Geweihte *Assaban* wird im Gegensatz zu seinem zurückhaltenden Pendant Rassan das Fest in vollen Zügen genießen. Allerdings widmet er sich ganz der Sultana, mit der er auch kurz nach dem Schleiertanz bis Mitternacht in ihren Gemächern verschwindet (in erster Linie, um mit ihr Informationen auszutauschen).

Mustafa ben Ali, ein novadischer Reisender, den die Helden möglicherweise schon begegnet sind (siehe S. 85), hat es eher wie die Helden zufällig nach Elburum verschlagen. Der Beni Ankhara reiste vor einigen Wochen mit seinem Pferd Abrezza al'damacht in die Weiße Stadt, um hier den Rat eines berühmten Pferdezüchters einzuholen. Er ist über manches Verhalten, insbesondere Jashilds, entsetzt, bleibt aber bis zum bitteren Ende, da er doch recht neugierg ist. Iphemia hat ihn eingeladen, da er als Novadi ein Kuriosum darstellt, der durch seine abweichende Moralvorstellung die anderen Gäste unterhalten könnte.

Deliah Alama wohnt dem Fest bis Mitternacht bei, wird sich dann aber wieder in den Tempel begeben.

Auch wenn sie meist nicht persönlich anwesend ist, so beobachtet die Zofe *Majula* die Feiernden. Sie ist den Töchtern Niobaras verpflichtet und spioniert für diese die Helden und vor allem Iphemia aus.

Shanya ash Shaya wurde offenbar nicht eingeladen. Iphemia misstraut der Geweihten und befürchtet, dass diese noch hinter die Verschwörung kommen könnte.

Ereignisse auf dem Fest

Einer der Helden (am besten derjenige mit dem höchsten Wert in Charisma) hat es einem der *Pfauen* im Innenhof angetan. Das Tier weicht nicht von seiner Seite wird manchmal gar aufdringlich und lässt sich scheinbar von nichts verscheuchen. Dies sorgt unter den Gästen für Erheiterung.

Arischa

Die Tänzerin *Arischa saba Kazza* (24, langes Haar, sinnlicher Körper) bereitet einen Tanz der *Sieben Schleier* vor und wird sich in der nächsten halben Stunde langsam entblößen. Innerhalb dieser Zeit sind alle Gäste von der Tanzdarbietung so abgelenkt, dass dies der beste Zeitpunkt für die Helden ist, sich von Ort und Stelle zu entfernen. Selbst die Wachen konzentrieren sich mehr auf die Tänzerin als auf ihre Aufgabe. Allerdings kann es passieren, dass Arischa auch einige der anwesenden Helden ins Auge gefasst hat. Zwar lässt sie einige der Schleier auf den Boden gleiten, andere wiederum übergibt sie einem der Gäste. So kann es passieren, dass sie einen der Helden antanzt und somit in den Fokus der Aufmerksamkeit zieht und dieser dann nicht durch den Palast schleichen kann.

Die Sultana scheint sich sehr um das Wohlergehen der Helden zu sorgen und wird als Kupplerin zwischen Jashild und einem geeigneten Helden fungieren. Während Jashild sich diese Verbindung durchaus vorstellen kann, mag ein Held anders darüber denken.

Nach einer einiger Zeit wird sich Iphemia mit Assaban zurückziehen. Sie möchte mit ihm alleine sprechen, da sie sich schon lange nicht mehr gesehen haben. Dies ist nicht weit von der Wahrheit entfernt. Sie will ihn wegen Khelbara und den Helden konsultierem und zieht sich mit ihm in ihre Privatgemächer zurück. Nach etwa einer halben Stunde wird sie wieder zu dem Fest zurückkehren.

Die Kunst der Verführung II

Iphemia ist geschickt darin, Menschen zu manipulieren. Sie wird ihre Kunst auch bei den Helden anwenden. Entweder sie wird selbst versuchen, eine/n Held/in zu betören oder es einem ihrer Sklaven oder Assaban überlassen (insbesondere dann, wenn sie glaubt, dass die Helden ihr misstrauen oder eine Abneigung gegen sie haben).

Sie setzt dabei gerne ihren Zauber SATUARIAS HERRLICHKEIT ein und das Talent *Betören*. Ein Held kann mit *Menschenkenntnis* oder *Betören* eine Vergleichende Probe ablegen. Hat Iphemia danach noch TaP*, so erliegt der Held ihrem Charme. Was er bereit ist, für sie zu tun, sollte von der Menge der TaP* abhängen. Allerdings sollten 7 TaP* ausreichend sein, damit der Held Iphemia verfällt.

Auf dem Fest werden einige der Sklaven absichtlich Wein auf die Kleidung eines Helden schütten und ihn so provozieren. Verlangen Sie, falls vorhanden, eine *Jähzorn*- oder *Rachsucht*-Probe. Bei Gelingen wird der Held sich heftiger gegenüber dem Sklaven verhalten als üblich. Jashild wird ebenfalls überschüttet werden und entsprechend heftig reagieren.

Eine weitere Gelegenheit, die Helden mit Versuchungen zu konfrontieren, ist der übermäßige Genuss von Alkohol und anderen Rauschmitteln. Gerade Jashild wird die Helden dazu animieren, mehr als die üblichen Mengen zu trinken oder Cheriacha zu rauchen, schlägt ihnen dabei aber auch lukrative Geschäfte mit ihrer Familie vor. Verlangen Sie, falls vorhanden, eine *Goldgier*- oder *Neugier*-Probe. Bei Gelingen wird der Held sich mehr als üblich den Vergnügungen hingeben.

Ein Held, der einem dieser Ereignisse nicht widerstehen kann, erhält **1W3 Verführungspunkte**.

Auf anderem Weg hinein

Es muss nicht unbedingt so sein, dass die Helden der Einladung folgen. Möglicherweise versuchen sie auch, in den Palast einzubrechen. Dies kann gelingen, jedoch werden sie in den Kerker geworfen, falls sie von den Wachen erwischt werden. Und dann müssen sie sich etwas einfallen lassen, um dort wieder herauszukommen.

Auf eigene Faust

Falls die Helden durch den Palast schleichen wollen, sollten sie bedenken, dass sie sich hier nicht sonderlich gut auskennen. Sie müssen *Orientierungs*-Proben ablegen, wenn sie sich in unübersichtliche Teile des Palastes begeben, um wieder zurück zu finden.

Zudem müssen sie jede SR mit 1W6 würfeln. Bei einer 1 ist eine Patrouille mit zwei Palastwachen in ihrer Nähe, bei einer 2 ein Sklave oder Diener. Dies bedeutet, dass sie sich entweder V*erstecken* oder vorbei *Schleichen* müssen, eine gute Tarnung parat haben oder die Leute ausschalten müssen.

Während ihrer Suche können die Helden auch hören, wie Iphemia mit Assaban spricht. Sollte den Helden eine *Sich Verstecken*-Probe gelingen, so können sie in einem der Zimmer Zuflucht suchen und hören, wie Iphemia Assaban nach den Helden fragt. Er antwortet freundlich und berichtet einige Details, die er über sie weiß. Unerfreuliche Dinge berichtet er nicht, man kann aber eventuell bemerken (mittels *Menschenkenntnis*-Probe +7), dass Iphemia und Assaban sehr vertraut miteinander sind.

Der geheime Raum

Wenn die Helden dem Wege-Hinweis richtig gefolgt sind, dann werden sie an dessen Ende an einer T-Kreuzung stehen. Ganz offenkundig befindet sich hier nur eine Mauer. Auch wenn die Helden das Mauerwerk berühren, fühlt es sich wie eine kalte Steinwand an.

Sobald die Helden einen ODEM anwenden, können sie ein Zauberzeichen, ähnlich einem *Ungesehenen Zeichen* (siehe **SRD 66** oder **WdA 149**), entdecken. Dennoch können sie keinen weiteren Zugang erkennen.

Berührt ein Tier die Wand, welches eine Assoziation zu Rahja oder Schönheit haben könnte (Katze, Pferd, Schmetterling, Pfau), dann bewegt sich der Schleier, was so aussieht, als werfe die Steinmauer kleine Wellen. Sie können den Helden den Hinweis geben, indem der liebestolle Pfau, der sie schon die ganze Zeit verfolgt, die Wand berührt.

Der Schleier vor dem die Helden stehen, fühlt sich sanft und weich an und wirkt von der anderen Seite wie ganz gewöhnlicher Seidenschleier oder Vorhang. Der Stoff fließt über die Helden, die einen intensiven Rosenduft wahrnehmen und ein prickelndes Gefühl auf der Haut verspüren.

Sobald jemand mutig versucht durch die Mauer zu treten gibt die Kraft des Schleiers nach und die Helden betreten einen kleinen, geheimen Raum, der sich in einer Nische der Außenmauer des Palastes befindet. In diesem Teil des Palastes lebte auch einst Donation, sodass es ihm ein Leichtes war, den Bau des Raumes durch seinen Baumeister zu veranlassen.

In dem Geheimraum befinden sich einige als Kerzenständer umfunktionierte Totenschädel, Kerzenstümpfe, ein Tisch mit einem Stuhl davor, ein Spiegel auf dem herumgewischt wurde sowie eine Menge Staub. Man kann erkennen, dass einmal eine zusammengerollte Karte auf dem staubigen Tisch gelegen haben muss. Diese wurde aber von Khelbara mitgenommen. Ihre Spuren sind noch zu sehen (*Sinnenschärfe*-Probe, bei gelingen kann man ihre Stiefelabdrücke erkennen).

Übersehen hat sie jedoch die Schublade am Tisch, denn sie wurde von den Nachtwinden gestört. Darin ist ein dünnes Tagebuch Donations enthalten. Es enthält blasphemische Aufzeichnungen, aber auch Glückwünsche. Donation glaubte nämlich, dass die einzig Würdigen diejenigen sein würden, denen es gelingen sollte, diesen Geheimraum zu entdecken.

Donation erklärt den Suchenden an dieser Stelle genauer, dass das, was sie suchen, der wertvollste Schatz ist, den seine Herrin der Welt geschickt hat. Das Instrument der Unterwerfung. Aber noch immer enthüllt er nicht vollständig, dass es sich um den Gürtel handelt. Er schreibt weiterhin, dass es ihm nicht möglich gewesen sei, das Instrument zu beherrschen, aber seine Herrin ihm die Anweisungen für das Rätsel gab, auf das sich dereinst ein würdiger Diener finde.

Er ergänzt jedoch noch, dass er später etwas gefunden habe, mit dem man sich das Instruments gewogener machen kann: den *Letzten Schleier der Rahja*, der ebenfalls große Kraft in sich birgt. Woher er den Schleier hat und warum er ihn nicht benutzt, darauf geht er nicht ein. Der Schleier soll die Macht der Täuschung besitzen, Donation spricht jedoch voller Abscheu von dem Artefakt als wäre es ihm zuwider.

Wie die Helden vielleicht vermuten, handelt es sich dabei um den Schleier, welcher den Zugang zum Geheimraum verborgen hielt. Es handelt sich dabei um einen jener sagenhaften Schleier der Rahja, mit dem sie in die Niederhöllen hinunterstieg und Levthan befreite. Nehmen die Helden den Schleier mit, verfliegt augenblicklich die verschleiernde Wirkung (siehe S. 144).

Auf dem Tisch befand sich auch der zweite Teil des Tetraeders, doch Khelbara hat dieses Stück mitgenommen.

Wie es Donation gelungen ist, den Raum anzulegen, wird man nie erfahren. Allerdings haben zumindest die Töchter Niobaras den Raum bereits zuvor gefunden und die Informationen gesammelt, aber alles so belassen bis der Wahre Erbe eintrifft und alles seinen Lauf nimmt.

Abseits der Helden: Was die übrigen Schleiertänzer treiben

Khelbara

Khelbara hat die Spuren richtig gedeutet und ist heimlich in den Palast eingedrungen. Sie hat das Zeichen des Pfaus entdeckt und das Wege-Rätsel erfolgreich gelöst. Sie schleicht sich über den Innenhof zum Geheimraum. Die Helden können sie mit Hilfe einer *Sinnenschärfe*-Probe +10 am Säulengang entdecken.

Zunächst steht sie vor der Mauer, ohne dass sie den Geheimraum finden kann, doch ein Zufall hilft ihr weiter: Iphemias Katze Dimiona, die für ihre Herrin durch den Palast streunert, berührte kurzzeitig mir ihrem Schwanz die Mauer, sodass Khelbara, die Bewegung wahrnahm.

(Diese Hilfe steht auch den Helden offen, falls sie nicht mehr weiter wissen und Sie ihnen die Suche erleichtern möchten.)

Khelbara findet dadurch den Raum, hört dann aber die Nachtwinde und versucht zu fliehen. Sie lässt den Schleier unbeachtet zurück und nimmt nur die Sternenkarte und den zweiten Teil des Tetraeders mit. Vor dem Palast wird sie jedoch von Mulziber erwischt und PARALYSIERT.

Die Nachtwinde

Die Magier finden nicht den Geheimraum, sondern eilen an der verborgenen Khelbara vorbei. Außerhalb des Palastes jedoch nehmen sie die Magierin gefangen und bringen sie zum Badehaus. Dort paralysieren sie die Besitzerin und lassen das Badehaus schließen. Es dient ihnen für kurze Zeit als Unterschlupf.

Alternativ: Falls die Helden sehr schnell reagieren können, so ist es möglich, die Nachtwinde bis in das Badehaus zu verfolgen. Die Nachtwinde liefern sich in diesem Fall eine Verfolgungsjagd quer durch die Stadt. Mittels AXXELERATUS (oder ATTRIBUTO) können sie die Geschwindigkeit, die sie durch das Tragen von Khelbara verlieren, kompensie-

ren. Den Helden sollte es jedoch je nach gelungen *Athletik*-Proben gelingen, die Nachtwinde einzuholen. Sie sollten drei Proben verlangen. Falls ein Held 10 TaP* ansammeln kann, hat er die Nachtwinde eingeholt.

Iphemia

Diese hat höchstwahrscheinlich bemerkt, dass etwas in ihrem Palast geschieht, möglicherweise hat sie auch den nun geöffneten Geheimraum gefunden. Sie beauftragt ihre Untergebenen, mehr darüber herauszufinden.

Weder sie, noch jemand anderes in den letzten Jahrhunderten – sieht man von den Töchtern Niobaras ab – hat den Geheimraum je entdeckt. Die elburischen Liebespfauen laufen normalerweise nur im Innenhof umher und nicht irgendwo im Palast, wo sie durch Zufall den Schleier hätten enttarnen können. Auch Iphemias Katze oder andere rahjagefällige Tiere haben bislang den Geheimraum nicht freigelegt oder entdeckt.

Die Briefe der Satrapa II

Iphemia hat Shazandra Briefe geschrieben, deren Antwortbriefe aber verbrannt. Den Helden mag es dennoch gelingen, die Schrift Iphemias mit einigen alten Dokumenten vergleichen zu können. Seitdem sie Sultana ist, hat sie einen eigenen Schreiber und verfasst so gut wie keine Briefe mehr selbst (außer eben jene, an die Verschwörer). Die Helden können aber einige Verwaltungslisten aus der Zeit finden, wo sie noch Beyrouna von Narhuabad war. Die Schriften ähnlich sich sehr, aber es reicht vermutlich nur als Indiz, nicht als Beweis.

Die Botschaft der Maraskaner

Die Nachtwinde vermuten noch immer, dass die Helden und Khelbara zusammengehören, und entsenden einen ihrer Magier zu den Helden, um einen Handel vorzuschlagen. Die Helden geben ihnen all ihr Wissen und alle fehlenden Komponenten aus dem Raum, im Gegenzug lassen sie Khelbara am Leben. Sie versprechen auch, den Helden keine Gewalt anzutun, wenn diese ebenfalls davon ablassen.
Der Nachtwind ist bereit, die Helden zu seinen Anführern zu bringen. Er führt die Helden zu dem geschlossenen Hamam, wo sie zum ersten Mal auf die beiden maraskanischen Buchhändler treffen. Khelbara selbst ist noch immer paralysiert und mit Ketten gefesselt. Die Nachtwinde haben sie in die tiefste Stelle des Badebeckens geworfen, sodass die Helden sie sehen können.
Die Maraskaner offenbaren sich und gehen auch auf Fragen der Helden ein, lassen aber kein langes Gespräch zu. Ganz gleich, ob die Helden ihnen nun einen Gegenstand geben oder nicht, sie werden den PARALYSIS von Khelbara fallen lassen, was bedeutet, dass diese nun anfängt, zu ertrinken.
Die Nachtwinde retten sich entweder mittels eines TRANSVERSALIS vor den Helden oder fliehen ganz gewöhnlich zur Tür hinaus (und eventuell mit einem AXXELERATUS). Einer der Maraskaner mag auch einen IGNISPHAERO antäuschen, damit die Helden zur Seite springen und er ungesehen im Gassengewirr entkommen kann.
Um Khelbara zu retten, muss ein Held zu ihr hinuntertauchen und die beiden Schlösser der Ketten öffnen (FORAMEN +5, 5 AsP; *Schlösser Knacken* +2). Zwar kann man auch versuchen, sie mitsamt den Ketten zu bergen, aber das Metall wiegt etwa 20 Stein und dazu kommt noch Khelbaras Gewicht.
Mehr zu *Tauch- und Ertrinken*-Regeln finden Sie in **WdS 140/146**.
Bedenken Sie auf jeden Fall, dass einer der beiden maraskanischen Brüder überleben sollte. Der andere, wie auch alle noch verbleibenden Nachtwinde, können an dieser Stelle zu Boron fahren.

Die Suche nach den Nachtwinden

Die Nachtwinde werden sich zunächst an einem abgesprochenen Platz an der Esplanade des Friedens treffen und von dort aus nach Zorgan reisen. Dort wollen sie die Sternkarte genauer untersuchen. Sie reisen noch am gleichen Tag ab und schließen sich dem ebenfalls abreisenden Assaban an (hierbei handelt es sich um reinen Zufall). Die Gruppe nächtigt in verschiedenen Karawansereien und im Kloster Nassori. Während dieser Zeit haben die Helden noch die Möglichkeit, die Nachtwinde aufzuhalten. Gelingt es ihnen nicht, so müssen sie auf jeden Fall mit Khelbara zusammenarbeiten, denn diese hat die Karte mittels MEMORANS gespeichert.
Um den Tetraeder zu aktivieren, müssen die Helden später am Barun-Ulah die Nachtwinde besiegen oder auch mit ihnen einen Kompromiss schließen.

Am Ende: Endlich Erkenntnis?

Die Helden sollten am Ende dieses Abschnitts im Palast gewesen sein und den Geheimraum entdeckt haben. Zudem sollten sie zumindest eine der drei Komponenten in ihrem Besitz haben (Karte, Tetraeder, Khelbara).
Gut, aber nicht zwingend notwendig, wäre auch die Kenntnis der Sternwarte und der Töchter Niobaras. Und auch der Schleier könnte ihnen später noch weiterhelfen. Ob sie zu diesem Zeitpunkt schon erahnen, was es mit dem Schleier auf sich hat, ist allerdings ungewiss.

Kapitel III: Das Orbitarium der Niobara

Etwas ging vor sich in ihrem Palast. Aber Iphemia wusste nicht, was es war. Und diese Ungewissheit machte sie krank. Sie hatte Tanamin und Assaban ausgeschickt. Sie wollte Antworten. Jetzt!

***

Niobara. Prophetin. Sterndeuterin. Vertraute Rohals. Sie war eine Legende und niemand konnte je in Erfahrung bringen, was mit ihr geschehen war. Khelbara hatte davon gehört, dass es in Elburum ein Observatorium gab, doch wo konnte sie es finden?

Nach ihren Erlebnissen im Pfauenpalast und der Konfrontation mit den Nachtwinden sollten sich die Helden zunächst an einen sicheren Ort zurückziehen und beraten. Sie wissen nun, dass Donations Rätsel mit Hilfe dreier Komponenten zu lösen ist:

- Nur mit Hilfe des Tetraeders können sie den Zugang öffnen. Eine Annahme, die nicht ganz korrekt ist – aber sie stellt die leichteste Möglichkeit dar.
- Und nur mit Hilfe der Macht eines Erben des Donation kann der Tetraeder aktiviert werden.

Um die Sternenkarte lesen zu können und auch die genaue Position zu bestimmen, ist eine Sternwarte notwendig. Zu jenem Zeitpunkt sind die Töchter Niobaras sich nun sicher, dass die Helden eine große Rolle in dem Plan der Prophetin spielen, und laden sie, und wenn möglich auch Khelbara, zu der geheimen Sternwarte im Norden Elburums ein.
Sie hinterlassen den Helden auf ihrer Türschwelle eine Botschaft. Alternativ übermitteln sie die Nachricht mittels einer TRAUMGESTALT – insbesondere dann, wenn sie den genauen Aufenthaltsort der Helden nicht kennen. Sie sollen zu dem *leuchtenden Felsen kommen, dort sind ihnen alle Antworten gewiss*!

Die Lage des Observatoriums

Die Sternwarte befindet sich direkt am Meer, unmittelbar am leuchtenden Hügel gelegen. Dieser ist nichts weiter als eine besonders markante, fast kuppelförmige Erhebung am Strand, etwa vier Meilen nördlich von Elburum. Dort hat das Meer große Mengen des leuchtenden Feuerschlicks angespült, der die gesamte östliche, zum Meer gewandte Seite des Hügels belegt hat. Möwen kreisen über dem Strand und fressen sich an dem schmackhaften Schlick satt. Zudem sind diese Vögel aufgrund des dauerhaften Verzehrs ihrer Leibspeise überaus intelligent und beobachten die Helden

sehr interessiert. Legen sie sich mit den Vögeln an, haben diese keine Skrupel anzugreifen und werden eine geschickte Kampftaktik wählen.

Intelligente Möwen
Schnabel:
INI 12+1W6 **AT** 7/15* **PA** 6/10* **TP** 1W6+1** **DK** H
LeP 8 **AuP** 50 **MR** 12 **RS** 0 **WS** 2 **GS** 2/18
Beute: 1 Ration Fleisch
Besondere Kampfregeln: Flugangriff, sehr kleiner Gegner (AT+2/PA+4)
Konfliktverhalten: Versucht jemand, den Feuerschlick aufzusammeln, so greift die Möwe mit einem Flugangriff an. Sie wiederholt die Angriffe, bis ihre LeP unter die Hälfte gesunken sind oder sie ihr Futter verteidigt hat.
*) Kampf am Boden / Kampf in der Luft
**) alle Angriffe der intelligenten Möwen sind automatisch *Gezielte Angriffe* und verursachen SP

Zugang zur Sternwarte

Niobara ließ das Orbitarium einst von einem Erzdschinn erbauen. *Uschpatar*, so der Name des Dschinns, ist der Meister der Warte und verrichtet seinen Dienst noch immer. Er ist nicht gebunden, sondern betrachtet das Gebäude als sein Heim. Er wurde einst von Niobara gerufen, die ihn mit dem Bau der Sternwarte beauftragte. Für den Meister: Uschpatar wurde mit 18 ZfP* gerufen.
Mit den richtigen Worten öffnet er die Eingangspforte. Da die Helden diese allerdings nicht kennen, müssen sie warten, bis am Abend die Sternenschwestern erscheinen und den Zugang öffnen. Die Zauberworte lauten: *Ehre der Prophetin, Ehre ihren Töchtern*.
Der normale Weg für die Sternenschwestern in das Orbitarium führt bei Tag über den Zauber TRANSVERSALIS hinein, denn der Erzdschinn ist nur während der Dunkelheit bereit, die Eingangspforte zu öffnen.
Der Zugang befindet sich etwas abseits des Hügels unter einer steinernen Luke, die beispielsweise mit einer KK-Probe +5 angehoben werden kann. Diese ist mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +7 oder einer Probe auf *Zwergennase* zu finden (jede Stunde ist eine Probe erlaubt).
Darunter befinden sich eine Treppe und ein Gang, an dessen Wänden verschiedene Sternbilder skizziert sind. Am Ende des Ganges ist ein Felsen, der nur von Uschpatar bewegt werden kann.

Das Innere der Sternwarte

Wenn es den Helden endlich gelungen ist, das Observatorium zu betreten, stehen sie inmitten eines geheimnisvollen Ortes. Der annähernd kreisrunde Raum ist sehr hoch, beinhaltet in der Mitte eine hölzerne Konstruktion, die ein großes, langes Fernrohr trägt und mehrere globusartige Kugeln auf metallenen Konstruktionen. Anstelle von Ländern und Kontinenten werden aber Sterne und Himmelserscheinungen aufgezeigt. Diese stimmen zu großen Teilen mit Angaben aus der Sternenkarte überein. Allerdings sind die Sternzeichen teilweise anders als sie der moderne aventurische Sternkundler und Astrologe kennt. Die Symbole entstammen alten Aufzeichnungen, daher lässt sich diese Abweichung erklären.
Ebenfalls befindet sich hier ein großer Tisch mit Blättern, Büchern und Messinstrumenten.
Vor dem Tisch stehen drei Sternenschwestern. Schwester *Byrmasha*, Schwester *Nadschazeth* und eine weitere, junge Sternenschwester (die Verräterin).

Die Verräterin

Ob es sich bei der Verräterin um *Barizeth* handelt (siehe **Gemeinschaften 122**) oder eine weitere Verräterin, bleibt offen.

Verbunden im Geist – und durch Blut

Byrmasha gibt den Helden nun bereitwillig Auskunft. Sie erklärt, dass die Töchter Khelbara für eine Auserwählte halten, zeigen ihnen einige Bücher mit Stammbäumen des Donation und der Niobara und erklären, dass sie die Helden gelenkt haben, aber sie sich, da durch Eid gebunden, nicht direkt einmischen durften. Diese Stammbäume legen auch nahe, dass Khelbara aus der Blutlinie des Magiergrafen entstammen könnte. Die Aufzeichnugen sind aber nicht ganz exakt, sodass weiterhin Zweifel bestehen könnten. Khelbara wehrt sich gegen diese Beweise, allerdings ist dies eher eine Trotzreaktion – sie will nicht mit Donation verwandt sein.
Die Niobarastöchter versuchen, den Helden alle Fragen zu beantworten, die sie stellen, solange es in ihrer Macht liegt. Zudem raten sie den Helden, das Geheimnis zu suchen, denn sie halten die Helden für diejenigen, die über den Ausgang entscheiden können.

Der Anschlag der Verräterin

Nach einer Weile – am besten zu jenem Zeitpunkt, wenn die Helden und die übrigen Sternenschwestern in der Nähe des Tisches stehen – aktiviert die Verräterin ihren magischen Ring und entlässt den darin enthaltenen Dämon. Dieser manifestiert sich direkt an dem größten Globus und klammert sich an der hinteren Seite fest, sodass ihn zunächst niemand sehen kann.
In diesem Moment steht den Helden jedoch eine *Sinnenschärfe*-Probe +3 zu, um den leicht metallisch-schwefligen Duft des Dämons wahrzunehmen (alternativ *Gefahreninstinkt*). Die erste Handlung des Dämons ist es, den Globus aus der Halterung zu lösen und die Kugel auf die Helden und die Sternenschwestern fallen zu lassen.
Verlangen Sie von allen Personen in der Nähe eine *Körperbeherrschungs*-Probe (falls *Sinnenschärfe* oder *Gefahreninstinkt* misslungen waren, dann ist die Probe um 5 Punkte erschwert). Misslingt die Probe, dann streift die Kugel die Helden und schleudert sie einige Schritte weiter auf den Boden (1W6+5 SP). Bei einer gewürfelten 20 überrollt die Kugel die Person und sie erleidet 1W20+15 SP.
Bitte achten Sie darauf, dass diese Proben auch für die beiden anderen Sternenschwestern gelten.

Die Verräterin bereitet sich anschließend darauf vor, einen IGNIFAXIUS (7W6) zu wirken und gegen überlebende Töchter Niobaras oder Zauberer unter den Helden einzusetzen.
Der Dämon klettert nach einer Kampfrunde von der Konstruktion herunter und versucht, die Helden anzugreifen.

Bushruuf, viergehörnter Zerquetscher der Leiber

Die typische Gestalt eines Bushruuf ist die eines großen, etwa vier Schritt hohen Affen, der ein riesiges Maul mit messerscharfen Zähnen aufweist. Anstelle von Armen hat der Bushruuf vier lange Tentakeln mit denen er sowohl gut klettern, als auch Gegner zerquetschen kann. Im Grunde ist er nichts anderes als ein Shruuf (siehe **WdZ 221**), aber in der qabalistischen Version nimmt er häufig eine affenartige Gestalt an.

Bushruuf
Beschwörung: +12 **Beherrschung:**+5
Wahrer Name: 2/5 **Basiskosten:** 15
Tentakel:
INI 9+1W6 **AT** 15 **PA** 6 **TP** 2W6+3 **DK** NSP
Maul: INI 9+1W6 **AT** 18 **PA** 6 **TP** 3W6+3 **DK** HN
LeP 50 **AuP** unendlich **MR** 9 **WS** – **RS** 6
GS 6 **GW** 16
Besondere Kampfregeln und Manöver: 5 Aktionen pro KR (maximal eine Handlung pro Gliedmaße, je nach Wahl AT oder PA), Gezielter Angriff (Tentakel)/Umschlingen, Verbeißen (Maul und erst eine KR nach erfolgreicher Umschlingung möglich), Umreißen (Tentakel, 8), ein umschlungenes Opfer kann sich selbst nur durch eine gelungene KK-Probe +8 befreien oder es kann befreit werden, indem das Tentakel durchtrennt wird, wozu 15 SP auf das Tentakel notwendig sind, großer Gegner.
Besondere Eigenschaften: Regeneration I, Resistenz gegen magische Angriffe. Der Dämon ist manifestiert.
Konfliktverhalten: Der Bushruuf ist nicht sonderlich intelligent, sondern bleibt zunächst an der Stelle stehen, wo er auf seinen ersten Gegner trifft. Es wird mit 1W6 ausgewürfelt, wie viele AT er pro Runde schlägt (eine 6 bedeutet, er greift nicht an). Diese AT sind zufällig auf die Gegner zu verteilen. Alle 3 KR versucht er, entweder einen Gegner zu *Umschlingen* oder er setzt *Gezielte Angriffe* gegen Brust oder Bauch ein.

Die Verräterin
Eigenschaften: **MU** 14 **KL** 15 **IN** 15
FF 12 **GE** 13 **KO** 11 **KK** 10 **SO** 7
LeP 27 **AuP** 30 **AsP** 43 **RS** 0 **MR** 7
WS 6 **GS** 8
Dolch:
INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** H
Raufen:
INI 9+1W6 **AT** 12 **PA** 11 **TP** 1W6(A) **DK** H
Sonderfertigkeiten: Regeneration I, Zauberkontrolle, Zauberroutine
Talente: Körperbeherrschung 2, Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 6, Ritualkenntnis (Gildenmagier) 8

Zauber: ARMATRUTZ 10, AXXELERATUS 7, BALSAM 8, BLITZ 12, MADAS SPIEGEL 13, IGNIFAXIUS 7
Konfliktverhalten: Greift in erster Linie überlebende Niobarastöchter mit IGNIFAXIUS an, danach auch Zauberer unter den Helden.
Besonderheiten: In dem Magierstab ist noch ein IGNIFAXIUS (5W6) und ein Armatrutz (RS 3) gespeichert.

Wie überleben?

Während es manche Heldengruppe mit dem Dämon und der Magierin aufnehmen kann, sind längst nicht alle Abenteurer so kampferfahren, dass sie diese Situation überleben würden. Aber es gibt auch Möglichkeiten, wie Gruppen ohne einen Kampffokus die Situation überleben können:

- Die Verräterin hat bereits durch den IGNIFAXIUS einen größeren Teil ihrer Astralpunkte eingebüßt und ist selbst keine gute Kämpferin, so dass sie zu überwältigen ist. Sie wird jedoch nicht fliehen und notfalls bis zu ihrem Tod kämpfen, da in ihr der Fanatismus der Nachtwinde brennt. Weitere Zauber wird sie aber kaum wirken können, sodass sie auch nicht mehr als ihren Dolch oder Stab zur Verfügung hat.
- Ein weiterer Vorteil ist der Dschinn. Er hasst es, dass in seinem Zuhause ein Dämon ist und wird den Helden beistehen. In der Kammer selbst wird er nicht viel tun, aber sollte es den Helden gelingen, bis zu dem Gang mit der Treppe zu fliehen, so wird er den Dämon zerquetschen, indem er die Decke des Gangs absenkt und den Bushruf damit zerstört.
- Der Dämon ist nicht sonderlich intelligent. Helden können ihn ablenken und anderen die Flucht ermöglichen. Eine CH-Probe +3 sollte entscheiden, ob das Manöver (einmalig pro Held) gelingt.
- Die Helden können zudem mit drei gelungenen KK-Proben +4 die Holzkonstruktion des Fernrohrs auf den Dämon oder die Magierin stürzen lassen (1W20+10 SP). Zudem ist jeder, der unter dem Konstrukt begraben ist, für 1W6+1 KR ausgeschaltet.
- Auch eine der überlebenden Niobarastöchter könnte den Helden mit Zaubern beistehen und so ihr Entkommen sichern, um die Prophezeiung zu erfüllen.

Gerettet!

Wenn die Helden es wieder aus dem Observatorium herausgeschafft haben, können sie damit beginnen, Rückschlüsse aus ihren Erkenntnissen zu ziehen und ihre Wunden zu lecken.

Aus den Aufzeichnungen geht hervor, dass Donation wohl Nachkommen hatte und diese in der Lage sind, genauso wie er, den Tetraeder zu aktivieren. Khelbara scheint eine Nachfahrin des Magiergrafen zu sein und die Töchter vermuten gar, dass sie der Verbindung Niobaras mit Donation entspringt.

Um die Sternenkarte zu lesen und den Standort genau zu bestimmen, müssen die Helden 50 TaP* auf *Sternkunde* ansammeln (eine Probe pro Tag erlaubt, sofern sie über die Ausstattung einer Sternwarte verfügen). Falls keiner von ihnen dazu in der Lage ist, müssen sie einen Fachkundigen aufsuchen (Mada Basari, Phex- oder Hesinde-Geweihte, Sternkundler, Khelbara).

Falls eine der Töchter Niobaras überlebt hat, ziehen sich die Schwestern zunächst zurück und werden den Helden die weitere Auflösung überlassen. Sind sie alle gestorben, dann ist der Kontakt zwischen Helden und Sternenschwestern zunächst ganz abgebrochen, da in der näheren Umgebung nur diese aktiv waren.

Khelbara treffen die Erkenntnisse zunächst wie ein Schlag. Sie wird anfangs leugnen, dass sie mit dem Magiergrafen verwandt ist, kann sich aber der vielen Anzeichen bald nicht mehr erwehren und wirkt zusehend verunsichert. Für sie ist es vor allem ein Schock, einen Verrückten unter ihren Ahnen zu haben. Dennoch würde sie gerne gemeinsam mit den Helden die letzten Mosaiksteine zusammensetzen und sie bei der bevorstehenden Reise unterstützen. Für die Helden ist sie insofern notwendig, da sie als einer der wenigen Menschen den Tetraeder aktivieren kann. Und zudem ist es gefährlich, sie alleine herumlaufen zu lassen, immerhin könnten die Nachtwinde sie erwischen.

Khelbaras Geheimnisse

Die oronische Magierin birgt mehr als nur ein Geheimnis:

Die Sternenschwestern halten sie für eine wichtige Schlüsselfigur in Niobaras Prophezeiungen über die *Neue Zeit*. Zwar sind sie sich uneins darüber, welche Rolle Khelbara genau spielt, doch glauben manche von ihnen, dass die Magierin aus der Blutlinie der Sterndeuterin stammt, was sie zu einer wahren Erbin machen würde. Ob die Töchter Niobaras richtig liegen, bleibt weiterhin offen.

Allerdings verdichten sich die Hinweise während des Abenteuers in eine ganz andere Richtung. Khelbara ist definitiv eine Nachfahrin des Magiergrafen und somit auch in der Lage, den Tetraeder zu aktivieren.

Das Ende der Geschichte

Wie das Abenteuer in Elburum endet, hängt sehr von dem Verlauf der Handlung ab und wie die Helden agiert haben. Folgende Punkte gilt es jedoch zu beachten:

- Khelbara sollte das Abenteuer überleben. Zwar hat sie das Kitab ash Shifa noch nicht erbeuten können, dafür hat sie in den Unterlagen der Sternenschwestern eine Wahrheit über sich erfahren, die sie bis ins Innerste erschüttert: Sie entstammt der Blutlinie des berüchtigten Magiergrafen Donation, eines wahnsinnigen Belkelel-Anhängers. Möglicherweise ist sie nun auch eine (zweifelhafte) Verbündete der Helden. Sie wird spätestens im Finale des Abenteuers wieder auftauchen.
- Die *Töchter Niobaras* haben durch die Angriffe der Nachtwinde Verluste erlitten und werden Zeit brauchen, sich davon zu erholen. Dennoch werden sie ihre Arbeit weiterführen. In der Qabalya selbst steht man den neuen Erkenntnissen geteilt gegenüber. Eine Fraktion glaubt, dass die Deutungen

Niobaras noch immer darauf hindeuten, dass Khelbara eine Auserwählte ist, andere hingegen gehen nun von einer Täuschung aus und glauben, dass die Nachfahrin des Donation aufgehalten werden muss. Doch der Angriff der Nachtwinde hat die Qabalya so stark geschwächt, dass ein direktes Eingreifen zu riskant wäre.

- Die *Nachtwinde* sehen sich in all ihren Urteilen bestätigt und werden versuchen, Donations Geheimnis zu lüften, um die Prophezeiung aufzuhalten. Sie sehen dabei Khelbara und die Töchter als die größte Gefahr an. Bei den Helden sind sie sich nicht sicher, würden aber auch vor deren Tötung nicht zurückschrecken, was auch darauf ankommt, ob Zauberer unter den Helden sind und ob einer der beiden Brüder durch die Hand der Helden umkam. Wissen sie von den Oroniern, so werden sie auch diese leidenschaftlich bekämpfen, insbesondere *Mulziber*, der einen besonderen Hass auf Borbaradianer hat.
- *Iphemia* hingegen wird sich nach den Geschehnissen in ihrer Stadt umso mehr für Donations Geheimnis interessieren. Sie glaubt, dass sie damit ihre weiteren Ziele erreichen kann, und beginnt, Nachforschungen anzustellen, die sie ebenfalls nach Yerkesh führen werden.
- Die *Helden* haben im besten Fall genug Informationen. Sie wissen mehr über Donations Ziele und Pläne, wissen auch um Khelbaras Blutlinie und in etwa, wo sich das Geheimnis befindet. Zudem ist ihnen nun die Identität der Nachtwinde bekannt und sie glauben, dass auch noch jemand (die Oronier) hinter ihnen her ist.

Der Lohn der Mühen

Die Helden haben sich nach all dem Erlebten eine Belohnung verdient. Für die Geschehnisse in Elburum erhalten sie pauschal **300 Abenteuerpunkte** (und noch einen Bonus nach dem Ermessen des Meisters – je nach Gefährlichkeit und Länge des Abenteuers).

Aber sie erhalten auch Spezielle Erfahrungen: Zum einen sollten sie jeweils drei **Spezielle Erfahrungen** auf Gesellschaftstalente erhalten, z.B. *Betören, Etikette, Gassenwissen, Überreden* und zwei Erfahrungen auf Wissenstalente. Hier bieten sich *Götter/Kulte, Magiekunde, Sagen/Legenden*, sowie *Sternkunde* an. Zudem kann eine **Spezielle Erfahrung** auf ein häufig genutztes oder wichtiges Talent vergeben werden. Hier mag z.B. auch *Zechen* in Frage kommen. Für Zauberer gilt, dass sie auch weniger Spezielle Erfahrungen auf Talente bekommen können und diese stattdessen auf Zauber erhalten.

Ein Held, der schon jetzt bedenklich weit auf Belkelels Pfaden weilt (Verführungspunkte 12+), kann andere Menschen leichter in seinen Bann ziehen (CH+1). Solange die Verführungspunkte 12+ sind, bleibt dieser Bonus erhalten.

Der rote Faden

Die Helden erreichen Elburum und beginnen mit den Nachforschungen. Im Tempel der Hesinde erfahren sie von Deliah mehr über Donation und Khelbara, die kurz zuvor die Geweihte aufgesucht hat. Deliah berichtet wiederum Iphemia von den Helden. Die Sultana kann die Abenteurer noch nicht richtig einschätzen und beauftragt ihre Untergebenen, sie zu beobachten. Auch die Nachtwinde haben die Helden bemerkt und versuchen herauszufinden, wo diese wohnen.

Währenddessen haben die Töchter Niobaras Khelbara und den Helden einen Hinweis über den Geheimraum im Pfauenpalast zugespielt.

Iphemia selbst ist mittlerweile so neugierig auf die Helden geworden, dass sie ihnen eine Einladung zu einer ihrer Feiern schickt.

Bevor die Helden jedoch dieser Spur folgen können, werden sie von den Nachtwinden angegriffen.

Danach können sie der Einladung Folge leisten oder sich heimlich in den Palast begeben. Während der Feier dringen auch Khelbara und die Nachtwinde heimlich in den Palast ein. Bevor die Helden den geheimen Raum finden, war bereits Khelbara dort, floh jedoch, da sie Angst hatte, dass die Nachtwinde sie aufspüren können.

Die Qabalya erwischt sie jedoch und bringt sie in das Badehaus, schickt eine Botschaft an die Helden und beide Gruppen treffen sich im Hamam. Dort kommt es zu einem Konflikt und die Helden müssen Khelbara retten.

Die Helden versuchen, die Nachtwinde aufzuspüren und nehmen ihnen die restlichen Komponenten ab.

Anschließend lassen die Töchter Niobaras den Helden und Khelbara eine Nachricht zukommen. Man verabredete sich im Observatorium und tauscht alle Informationen aus. Es kommt zu einem Anschlag der Verräterin in den Reihen der Sternenschwestern, bei dem die Helden nur mit Mühe entkommen können.

Sie haben nun alle Hinweise, die sie brauchen, und müssen nur noch die Sternenkarte genauer entschlüsseln, damit sie die Lage des Ortes in Erfahrung bringen können.

Dramatis Personae

Deliah Alama, Hohe Lehrmeisterin des Hesinde-Tempels von Elburum

Erscheinung: Deliah war einst eine schöne Frau mit langen schwarzen Haaren und einer leicht gebräunten Haut. Doch die letzten Jahre in den staubigen Archiven des Tempels und ihre Feuerschlicksucht haben sie altern lassen. Ihr Teint ist bleich, ihre Haare kurz und unordentlich, ihr Blick getrübt und unstet. Sie wirkt zudem nervös und vergisst häufiger, was sie sagen wollte.

Geschichte: Deliah wurde nach dem Fall Orons beauftragt, die Schriften des Mhogulats zu sortieren und zu untersuchen. Dabei übten die unheiligen Praktiken immer größere Fazination auf sie aus. Anders als Assaban kam sie jedoch nicht in Versuchung die Erzdämonen anzubeten. Vielmehr waren Donations Schriften der Grund, warum sie den Feuerschlick ausprobierte und Visionen suchte. Schnell wurde sie süchtig nach der Essenz und da Iphemia sie deckt, ist sie der Sultana hörig.

Charakter: Die Hesinde-Geweihte ist eine charakterschwache Frau, die sich vor allem für ihre eigenen Wünsche interessiert. Mittlerweile ist sie von Feuerschlick abhängig und immer wieder in einem Zustand zwischen Erkenntnis und Rausch, sie lässt sich aber nichts anmerken und ist gut mit

der Sultana befreundet, die sie bei ihrer Suche nach Wissen unterstützt. Deliah ist mittlerweile dem Standpunkt der Ilaristen gefährlich nahe gekommen.
Rolle: Die in anderen Bewusstseinsebenen wandelnde Forscherin.
Moral: Sie ist kein schlechter Mensch, ordnet aber ihre Moral ihrer Neugier und der Sucht unter.
Motivation: Wissen, Feuerschlick
Mittel: Finanzielle Mittel des Tempels (recht ansehnlich)
Loyalität: Sich selbst, Iphemia, der Kirche
Konfliktverhalten: Deliah wird keine Konflikte suchen. Wird sie angegriffen, so verteidigt sie sich nur oder versucht zu fliehen.
Zukunft: Sie wird auch weiterhin Tempelvorsteherin bleiben.
Zitate: „Ich habe ein Weizenfeld gesehen. Ein leuchtendes Weizenfeld."
„Die Kryptographie ist eine Kunst, die man beherrschen muss, um sie zu verstehen."
„Ja, ich erinnere mich. Ihr wart gestern bei mir. Worum ging es noch mal?"

Deliah Alama
Eigenschaften: **MU** 15 **KL** 16 **IN** 16
CH 14 **GE** 11 **FF** 13 **KO** 11 **KK** 10 **SO** 10
LeP 29 **AuP** 32 **KaP** 56 **MR** 7 **RS** 0 **GS** 8
Seelentier: Blindschleiche
Waffenlos:
INI 11+1W6 **AT** 10 **PA** 10 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Vorteile/Nachteile: Sucht (12, Feuerschlick)
Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis (Hesinde) 14
Talente: Götter/Kulte (Urtulamidische Kulte, Ilaristen) 15 (17), Magiekunde (Zauberpraxis, Magiehistorie) 14 (16), Sagen/Legenden (Tulamidische Märchen, Oronische Legenden) 15 (17)
Liturgien: 12 Segnungen, fast alle Hesinde-Liturgien bis Grad IV.
Ausrüstung: Bücherei

Korwad, Akoluth des Kor†

Erscheinung: Korwad ist ein glatzköpfiger Tulamide mit bulliger Gestalt. Er ist unansehnlich und gibt sich wortkarg. Als Kleidung bevorzugt er eine offene Weste und eine Pluderhose, beide recht unauffällig. Zudem trägt er ein Amulett in Form eines Panthers aus Onyx.
Geschichte: Korwad ist schon viele Jahre der Scharfrichter Baburins und ein enger Vertrauter Assad ibn Merkans. Für ihn ist er auf der Suche nach Khelbara und hat vor, sie zu seinem Herrn und Meister zurückzubringen.
Charakter: Korwad ist ein brutaler Mensche, der nicht davor zurückscheut Gewalt einzusetzen. Allerdings ist er auch gläubig und würde niemals die Gebote Kors überschreiten.
Rolle: Assads Handlanger
Moral: Das Recht des Stärkeren ist das Gesetz.
Motivation: Khelbara finden
Mittel: bis zu sechs Handlanger, einfache Schurken und Halsabschneider
Loyalität: Kor, Assad
Konfliktverhalten: Korwad gibt immer alles und wird schnell reagieren. Sieht er Feinde vor sich, so wird er nicht zögern sie anzugreifen, sofern die Situation es ihm erlaubt. Er nutzt Niederwerfen-Angriffe, um seine Opfer zu Fall zu bringen und schlägt dann weiter zu. Auch durch den Waffenlosen Kampfstil Hammerfaust kann er sehr schnell Gegner ausschalten.
Zukunft: Korwads Schicksal wird nicht weiter verfolgt.
Zitate: „Du hältst mich für dumm, nur weil ich groß bin? Dein Fehler!"
„Wo ist die Magierin?"
„Ich werde dich zermalmen!"

Korwad
Eigenschaften: **MU** 17 **KL** 13 **IN** 16
CH 11 **GE** 14 **FF** 12 **KO** 14 **KK** 16 **SO** 7
LeP 34 **AuP** 37 **MR** 7 **RS** 0 **GS** 8
Seelentier: Panther
Keule:
INI 11+1W6 **AT** 16 **PA** 15 **TP** 1W6+5 **DK** N
Waffenlos:
INI 11+1W6 **AT** 18 **PA** 15 **TP(A)** 1W6+2 **DK** H
Vorteile/Nachteile: Schnelle Heilung II, Jähzorn 8 Unansehnlich
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I und II, Niederwerfen, Schnellziehen, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust, Wuchtschlag
Talente: Athletik 13, Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung 14, Sinnenschärfe 12, Gassenwissen 10
Ausrüstung: Keule aus Zedernholz, Panther-Amulett (mit PSYCHOSTABILIS 12 ZfP*)

Weitere Meisterpersonen

Tanamin: Die Belkelel-Priesterin wird nicht direkt in dem Abenteuer auftauchen, sondern lediglich versuchen, mehr Informationen für die Sultana zu beschaffen (und dies wird ihr auch bis zum Finale gelungen sein). Gegen Ende von Iphemias Herrschaft wird sie in den Untergrund fliehen, dort aber zunächst erfolgreich ihren Zirkel weiterführen.
Assad ibn Merkan: Auch er taucht nicht direkt auf, sondern nur als Verbündeter Iphemias, der ihr mehr Informationen über Khelbara zukommen lässt.
Mehr zu **Shanya**, **Iphemia**, **Khelbara**, **Assaban**, **Salamon**, den **Nachtwinden** und **Töchtern Niobaras** siehe S. 147.

Der Trunk der Einen und Einzigen

Das Abenteuer im Überblick
Stichworte zum Abenteuer: Die Suche nach einem vermissten Jüngling, dubiose Geschäfte.
Ort: Elburum, Mendlicum, Baburin
Zeit: 1035 BF
Komplexität (Meister / Spieler): hoch / mittel
Erfahrung (Helden): erfahren

Was bisher geschah

Spätestens im Abenteuer **Im Schatten der Weißen Stadt** wurde der Mondsilberwesir Salamon ibn Dafar auf die Helden aufmerksam und beschloss, dass die Recken genau die Richtigen sind, ihm bei einem Familienproblem zu helfen: Sein Sohn Samir ist vor einiger Zeit aus der Stadt verschwunden und vermutlich in Schwierigkeiten. Salamon wirbt die Helden also an, um ihn zu finden – und wenn möglich dessen Rückkehr nach Elburum zu bewerkstelligen.

Was geschehen könnte

Schnell können die Helden herausfinden, dass Samir mit einem Schiff nach Mendlicum gereist ist. Wenn die Helden dieser Spur folgen, stellen sie schnell fest, dass der großmäulige Samir Ärger mit den in Mendlicum stationierten Seesoldaten bekam – und der Stadt verwiesen wurde. Es ist recht einfach, die Spur des jungen Mannes nach Baburin zu verfolgen. Hier verkompliziert sich die Situation allerdings schnell.

In der Stadt treibt seit längerem ein Ring von Rauschkrauthändlern sein Unwesen – und mittlerweile gibt es viele Rauschkrautsüchtige. Beides – Samirs Verschwinden und die Rauschkrauthändler – hängt zusammen. Und so gelangen die Helden in die Rauschkrauthöhle des Ferkinas *Nashrat iban Charrizul*, wo noch eine Überraschung auf die Helden wartet: Es handelt sich um eine in Donations Seelensplitterbild dargestellte Räumlichkeit.

Der Kreis schließt sich

Es gilt einen letzten Hinweis zu erlangen und die Helden stoßen auf jemandem, der sich als Nachfahre Donations ausgibt, eben jener Nashrat. Außerdem können die Helden auf einen schon bekannten Namen stoßen – den der verräterischen Beraterin Shazandra aus dem ersten Abenteuer **Im wilden Yalaiad**.

Anwerbung in Elburum

Nach dem Finale des Abenteuers **Im Schatten der Weißen Stadt** und bevor die Helden Elburum verlassen, werden sie von einem Boten des örtlichen Mondsilberwesirs Salamon ibn Dafar aufgesucht. Falls die Helden die Stadt schon verlassen haben, dann kontaktiert er sie über einen Brief.
Wenn die Helden kein positives Verhältnis zum Mondsilberwesir besitzen, hat dieser schon einige Söldner angeworben und auf die Suche nach seinem Sohn geschickt. Diese allerdings kamen mit leeren Händen zurück, sodass Salamon doch noch auf die kompetenten Helden zurückgreift – auch wenn sie möglicherweise kein gutes Verhältnis zu dem Wesir haben.
Gehen die Helden auf die Einladung ein, empfängt sie Salamon persönlich im Kontor der Mada Basari in Elburum.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nachdem ihr euch fragt, warum der Mondsilberwesir von Elburum euch gerufen hat, wird diese Frage schnell geklärt. Salamon ibn Dafar kommt sehr schnell zum eigentlichen Grund der Einladung.
„Ihr habt in letzter Zeit für Aufsehen in Elburum gesorgt. Dadurch wurde ich auf euch aufmerksam und habe Erkundigungen über euch angestellt. Ich weiß, dass ihr gute Beziehungen zur Mondsilbersultana besitzt.
Damit seid ihr vertrauenswürdige Diener des Phex. Die Sultana ist jedoch bereits recht alt und wer weiß, wie lange sie noch der Mada Basari beistehen kann.

Ihre Gesundheit ist schwer angeschlagen, aber das wisst ihr sicherlich. Möge sie uns noch so lange erhalten bleiben, wie Phex es wünscht."
Salamon lächelt und faltet die Hände: „Aber für euch wäre es sicherlich nicht schlecht, wenn ihr noch andere Fürsprecher im Mondsilberkontor hättet. Ich mag euch und wir könnten einander sehr nützlich sein. Ich sehe euch an, dass ihr euch Sorgen macht. Natürlich sollt ihr nicht gegen Sybia vorgehen – ich wünsche keinen Loyalitätskonflikt!
Das Problem, bei dem ich eure Hilfe benötige ist eher privater Natur. Mein Sohn Samir ist verschwunden – ich vermute, er hat seinen Wunsch, ein Held zu sein umgesetzt und wird irgendeinen Unsinn veranstalten – rufschädigenden Unsinn! Sorgt einfach dafür, dass ihm nichts geschieht und bringt ihn in Sicherheit. Mein Dank ist euch gewiss."

Salamon bietet den Helden 50 Dinar pro Kopf und einen Passierschein der Blauen Pfeile, der Platz auf jedem Schiff der Mada Basari und einen kostenlosen Pferdewechsel bei jeder Niederlassung des Botendienstes ermöglicht.

Samirs Weg

Die Helden können den Weg Samirs recht schnell nachvollziehen: Wenn sie an den Toren der Stadt nachfragen – hier hilft ein wenig Bestechungsgeld weiter – erinnern sich die Stadtgardisten daran, den jungen Mann in die Stadt zurückgeschickt zu haben. Samir ist einfach zu bekannt, als dass die Gardisten Ärger riskieren wollten. Lediglich am Sultanstor haben sie mehr Erfolg: Eine *Menschenkenntnis*-Probe +3 offenbart, dass der diensthabende Gardist offensichtlich lügt. Wenn sie den Gardisten bestechen oder ihnen eine *Überreden*-Probe +3 gelingt, so wird er ihnen erzählen, woher er Samir kennt. Der junge Mann gab ihm Geld, um den Kontakt zu einem Kauffahrer herzustellen. Dieser ist vor etwa einer Woche ausgelaufen. Der Hafenmeister müsste sicherlich mehr wissen.

Der Hafenmeister

Tatsächlich kann man beim Hafenmeister *Aleif ibn Turosh* (51, 1,93 Schritt, Vollbart, schwarzer Haarkranz) mehr erfahren: Der Kauffahrer nach dem die Helden fragen, ist der einzige größere Segler, der in der betreffenden Woche den Hafen verlassen hat – ansonsten sind nur Fischerboote ausgelaufen, da es in den letzten Tagen stürmte und niemand sich traute auszulaufen. Gegen ein paar Münzen ist Aleif bereit den Namen des Schiffs und seinen Zielhafen im Zollbuch nachzuschlagen. Es handelte sich um die Potte *Eleonorasstolz*, die Vorräte für die aranische Flotte nach Mendlicum befördern wollte.
Mit Salamons Passierschein können die Helden eine Thalukke der Mada Basari benutzen, die nebenbei noch eine kleine Ladung verschiedener Gewürze, Edelhölzer und hunderte Briefe weiter nach Norden verschifft. Dies ist die schnellste Möglichkeit, um die nordaranische Hafenstadt zu erreichen.

Eine Schifffahrt die ist lustig

Bei der Thalukke *Falke von Elburum* handelt es sich um einen sehr kleinen Vertreter seines Typs: Das Schiff benötig gerade einmal 12 Matrosen.
Auch auf dieser Reise kann es zu Begegnungen auf der See kommen:

- **Delfine:** Recht früh nach Reisebeginn begleiten einige Delfine das Schiff. Die Symboltiere des Efferd freuen sich über Fische, die ihnen die Matrosen zuwerfen. Zwölfgöttergläubige Helden, die weniger als 4 Verführungspunkte auf dem Konto haben, erhalten durch diese Begegnung MU +1 bis zum Ende des Szenarios.
- **Der Bluthai:** Für mehrere Stunden begleitet die gewaltige, etwa zweieinhalb Schritt hohe, blutrote Rückenflosse eines riesigen Hais das Schiff. Wenigstens einmal schwimmt das gut acht Schritt lange Monstrum direkt am Schiff vorbei. Sorgen Sie dafür, dass Helden und Matrosen sich nicht besonders sicher an Bord des recht flachen Schiffes fühlen. Irgendwann taucht das Tier aber ab – und bleibt fort. Die Unsicherheit, ob das riesige Monstrum nicht aus der Tiefe heraus angreift, bleibt hingegen (Werte wie Riesenhai, siehe **ZooBotanica 107**).

Mendlicum

Mendlicum für den eiligen Leser

Einwohner: 5.000 (30 % Mittelreicher, 70 % Tulamiden)
Wappen: Eine silberne Mauerkrone unter türkisem Himmel mit silbernen Sternen darin.
Herrschaft/Politik: Emira *Aischanka saba Neraida*, bei der Stadtverwaltung vertreten durch ihre Schwestern *Gazalinde* (gleichzeitig Mondsilberwesira) und *Sulajmaid* (gleichzeitig Konteradmiralin der aranischen Flotte).
Tempel: **Efferd**, **Rondra**, Phex, Praios, Travia, Tsa
Garnison: viertes Orta des Regiments Nebachot, neuntes Orta des Regiments Eiserne Tiger, 4 Orta Söldlinge, ein Orta Söldlinge der Mada Basari, zwei Orta Emirsgarde, etwa 600 Matrosen und Seesoldaten der Aranischen Flotte (V., VI., VII., X. Geschwader), zusätzlich 400 Kämpfer der Bürgerwehr
Wichtige Gasthäuser: Schenke *Zum Fuchs* (Q5/P4), Herberge *Mendlicumer Morgenrot* (Q8/P8/S20), Spielhaus *Lilienblüte* (Q7/P8)
Besonderheiten: ein unterseeisch liegender Efferd-Tempel, die Stadt ist schwer befestigt und weist – neben Zorgan – den größten Kriegshafen des Landes auf, die Mendlicumer Mauern
Stimmung in der Stadt: Wir bewachen die Grenze zum Mittelreich. Auch wenn es derzeit nicht nötig erscheint. Aber Vorsicht ist besser als Nachsicht.
Was die Bewohner über ihre Stadt denken: Wenn der Greif einmal übermütig wird, muss er erstmal an unserer Stadt vorbei. Und zur See könnten wir mittlerweile Perricum erobern.

Direkt nach der Unabhängigkeit wurden die Befestigungen der Stadt enorm ausgebaut. Heute gibt es die **Mendlicumer Mauern**, die im rechten Winkel zur Stadtmauer selbst errichtet wurden und von einer imposanten **Turmbastion** abgeschlossen werden. Dadurch werden angreifende Heere effektiv geteilt. Will man die eigentliche Stadtmauer angreifen, kann man so von drei Seiten unter Beschuss genommen werden.

Zentrum der Stadt sind die beiden Häfen, die in natürlichen Buchten liegen, die später erweitert wurden. Nördlich des Handelshafens befinden sich der Markt und die eher von Mittelreichern geprägten Viertel. Die Einfahrt in den Kriegshafen wird von der Emirsburg geschützt, die hier auf einem steilen Hügel errichtet wurde. Der innere Hafen dient einem Teil der aranischen Kriegsflotte als Stützpunkt. Rings um diese befestigte Anlage sind Bootshäuser, Lagerhallen, Unterkünfte der Matrosen und die beiden **Gefängnisse**, in denen die zahllosen Ruderer der Flotte untergebracht sind.

Westlich davon befindet sich das **Baburiner Tor**. Zwischen diesem und dem Kriegshafen liegt das alte Tempelviertel, in dem sich – abgesehen vom Efferd-Tempel – sämtliche Tempel der Stadt befinden. Dort wohnen auch die Mitglieder der Emirsfamilie in ihren eigenen Sippenburgen. Südlich der Häfen liegen die eher tulamidisch geprägten Viertel *Phejim*, *Alharandra* und *Efferdjim*, in denen sich Händler und Handwerker angesiedelt haben.

In Phejim gibt es einen großen **Basar**, eine **Karawanserei** und das **Kontor der Mada Basari** – und Gerüchten zu Folge auch Spione von *Tiros Arthag*, dem Aranischen Fuchs. In Alharandara leben mehrere aranische Großfamilien, in denen Schmiedearbeiten, Schreinereien oder andere Handwerke betrieben werden. In Efferdjim befinden sich der Fischmarkt und etliche Gewerbe, die für die Seefahrt und den Schiffsbau wichtig sind – wie die beiden **Werften** und die **Segelmacherei**. Zwanzig Schritt vor der südlichen Kaimauer ragt der **Trotzfelsen** wie eine Harpune aus dem Wasser. Unterhalb der Wasseroberfläche befindet sich der Efferd-Tempel im Fundament des Felsens. Den Tempel kann man über ein Tor oberhalb der Wasseroberfläche oder tauchend durch eine geflutete Höhle erreichen. Vor den Toren der Stadt gibt es weitere Sippengehöfte, deren Bauern einen Teil der Versorgung der Stadt decken.

Die Suche in der Stadt

In den Gassen der Stadt erinnert man sich ncoh sehr gut an Samir. Lassen Sie die Helden mit *Gassenwissen* TaP* ansammeln. Alle 2 Stunden ist eine Probe erlaubt und ab einer bestimmten Schwelle an TaP* erlangen die Helden Informationen.

Ein Waffenhändler: Wenn die Helden sich in der Stadt nach Samir erkundigen, wird man sie schnell an den baburischen Waffenschmied und -händler *Arakh* (29, 1,98 Schritt, hüftlangen Zopf, muskulös, korgläubig, viele Narben) verweisen. Dieser hat dem jungen Mann ein Schwert verkauft. Er erinnert sich noch, dass Samir nach Gefolgsleuten suchte, die mit ihm gemeinsam auf Abenteuerreise gehen und den Riesen Adawadt erschlagen würden.
Gassenwissen 5 TaP*

Straßenkinder: Den Straßenkindern in Phejim ist Samir aufgefallen, weil er sie nach Karawanen nach Baburin und Spielhäusern erkundigte – und diese dafür mit Honigkuchen belohnte. Wenn die Helden den Kindern ebenfalls etwas Süßes geben, können sie erfahren, dass sie Samir an die Herberge *Mendlicumer Morgenrot* und das Spielhaus *Phexens Börse* verwiesen haben.
Gassenwissen 7 TaP*

Ein Gastwirt: *Mustafa ibn Jablad* (41, 1,75 Schritt, dicklich, wenige graue Haare, fleckige Schürze, bezeichnet jeden als seinen Bruder) kann sich gut an Samir erinnern, da dieser es geschafft hat, sich in kürzester Zeit in erhebliche Schwierigkeiten zu verstricken – und ihn dann mit seiner Zeche sitzen ließ. Wenn die Helden diese zahlen (4 Schekel, 6 Hellah), können sie sich mit ihm anfreunden.
Gassenwissen 10 TaP*

Eine Schenke: In der Schenke *Zum Fuchs* hat Samir einen Schuldschein auf den Namen seines Vaters hinterlassen, den die örtliche Mondsilberwesira nicht einlösen wollte. Mehrere Kneipenrunden haben eine ansehnliche Rechnung hinterlassen – auf deren Bezahlung der Wirt *Manjid Rondrigenstein* (33, 1,79, pausbäckig, schelmisches Lächeln, nachsichtig, kurze blonde Haare) besteht (4 Dinare, 2 Hellah, 5 Schekel), bevor er den Helden einen Hinweis auf das Spielhaus *Lilienblüte* gibt.
Gassenwissen 12 TaP*

Das Spielhaus: Die Wirtin *Rahjande* (40, 1,66 Schritt, verlebt, dicklich, gewinnendes Lächeln, gibt gerne die Glücksfee) erinnert sich mit einem Aufstöhnen an den jungen Mann, der nach einem verlorenen Spiel eine Schlägerei in ihrem Etablissement provoziert hat – gegen eine halbe Kompanie Seesoldaten. Die Soldaten haben den jungen Mann übel verprügelt und dann mitgenommen.
Gassenwissen 15 TaP*

Flottenbürokratie

Sollten die Helden sich im Kriegshafen erkundigen, werden sie in Erfahrung bringen, auf welchem Schiff die Matrosen und Seesoldaten dienen. Sie können herausfinden, dass wegen der Misshandlung eines Fremden vor kurzem einige Seeleute auf die Bireme Arkosstolz versetzt wurden. Der junge Mann wurde von der Emirsgarde an die Westgrenze des Emirats eskortiert. Wenn die Helden daraufhin dort nachfragen, können sie erfahren, dass der übel zugerichtete junge Mann nach Baburin wollte.

Der Weg nach Baburin

Die Reste der großen Mauer: Auf ihrem Weg nach Baburin können die Helden die Überreste der großen Mauer erblicken, die einst das Land vor dem Bosparanischen Reich schützte. Was einst ein beeindruckender Anblick war, ist heute nur noch eine Ruine. Alle paar Meilen sieht man einige Mauersegmente, die dem Zahn der Zeit trotzen.

Überfall: Im Grenzgebiet mag es zu einem dreisten Überfall der Banditen unter Tiros Arthag kommen (2W6+2). Der legendäre Diebesfürst beteiligt sich natürlich nicht an einem profanen Überfall. Dabei lauern die Räuber den Helden in

zweifacher Überlegenheit auf und versuchen diese durch Stärke zu beeindrucken. Gelingt dies nicht und die Helden setzen sich zur Wehr, dann zerstreuen sich die Räuber im Baburiner Hügelland.

Wieder in Baburin

Seit dem letzten Besuch der Helden in Baburin dürften einige Wochen vergangen sein. Orientieren Sie sich an der Beschreibung im Szenario **Kurier der Sultana** und dem Kapitel zu Baburin in der Regionalspielhilfe **Land der Ersten Sonne** ab Seite **132**.

Stimmung in der Stadt

Seit dem letzten Besuch in der Stadt hat sich die Stimmung verändert. Es geht rauer und gefährlicher zu.
Die Garde hat Probleme mit Unruhestiftern, Diebe bestehlen ganz offen Straßenhändler und die Helden können einen Einbrecher stellen, der gerade mit Diebesgut beladen aus einem Fenster klettert. Fragen die Helden bei Bekannten nach (z.B. Bibernell von Hengisford, falls sie vorgelassen werden), dann erhalten sie als Anwort, dass offenbar die Ordnung aus den Fugen geraten ist und vor allem junge Leute dafür verantwortlich sind.

Die Kinder des Schwarzen Weins

Wenn die Helden einen der Unruhestifter stellen, können sie an seinen zittrigen Händen und dunkel unterlaufenen Augen leicht feststellen, dass dieser an einer Krankheit leidet. Mit einer einfachen *Heilkunde Krankheit*-Probe kann man aber erkennen, dass der Jugendliche nicht krank ist, sondern an einer Sucht leidet.
Verhören die Helden ihn, so wird er von *Den Kindern* berichten, einer Gruppe von Hehlern, die Ölwein verkaufen. In Wahrheit handelt es sich hierbei um Schwarzen Wein, doch dies weiß der Gefangene nicht.
Eventuelle Schmerzen, welche die Helden im bei der Befragung zufügen genießt er, ganz so, als würde er dadurch berauscht werden. Schließlich wird der Befragte die Helden zu einem seiner Händler führen:

- **Marasande:** Die geheimnisvolle Schönheit (25, 1,76 Schritt, stets verschleiert, kalte, eisblaue Augen) ist die heimliche Agentin Assad ibn Merkans, der die Kontrolle über die Verkäufer des Schwarzen Weins erlangen will. Sie hat Samir in Nashrats Arme getrieben. Ist generell eher für die gutbetuchten Kunden zuständig, was Nashrat veranlasste, die Wirtin der Herberge *Seidenweich* in seine Dienste zu nehmen.
- **Omar iban Brakith:** Der fette Ferkina (40, 1,67 Schritt, schmierig, großmäulig, lispelt) verkauft seinen Kunden vor allem verdünnten Schwarzen Wein. Dieser ist preisgünstiger (50%), aber es kam schon zu ein paar Todesfällen, da die Verdünnung den Wein auch giftig macht. Er verkauft vor allem an die ärmeren Barburiner.
- **Neraide saba Sulhamin:** Die Kriegerin (34, 1,82 Schritt, langer, roter Zopf, stets demütiger Blick) gibt sich sehr rondragefällig und ihre bevorzugte Klientel sind junge Pilger aus dem Norden.

Samirs Weg in die Dunkelheit

Kaum dass Samir in Baburin ankam, begann er mit der Suche nach anderen Glücksrittern, die, ebenso wie er, ins Land ziehen und unglaublichen Ruhm erlangen wollen. Dabei geriet er schnell an Marasande, die ihm versprach, die geeigneten Kontakte herzustellen. Während einer Feier ließ sie ihn vom ‚Trunk der Helden' kosten. Dabei handelte es sich natürlich um den Schwarzen Wein. Schnell verlangte Samir nach mehr ‚Heldentrunk'. Doch diesen musste er als Nashrats Lustsklave teuer erkaufen.

Wenn die Helden an die Verkäufer des Schwarzen Weins herantreten und offen nach Samir fragen, werden diese leugnen den jungen Mann zu kennen. Wenn die Helden vorerst nichts weiter unternehmen, werden sie von einem auffälligen, süchtigen Pilger beschattet (in Neraides Auftrag, drei einfache *Sinnenschärfe*-Probe, um den Verfolger im Gewühl der Straßen Baburins genau zu identifizieren), oder von einigen (1W6+1) Straßenschlägern überfallen oder von einem Gardisten in Marasandes Diensten beobachtet und gebeten, das Versteck der Händler des Schwarzen Weins ausfindig zu machen.
Versuchen die Helden als potentielle Kunden zum ‚Großhändler' vorgelassen zu werden, werden die jeweiligen Händler die Abenteurer in eine Schenke bringen – und dort verlangen sie von den Helden jeweils einen Becher des Schwarzen Weins zu trinken. Weigern sich die Helden, dann wird der jeweilige Händler behaupten, nicht das Versteck seines Lieferanten zu kennen und nur über tote Briefkästen mit seiner Ware beliefert zu werden (*Menschenkenntnis*-Probe +6 um die Lüge zu durchschauen). Wenn die Helden versuchen die Informationen mit Gewalt zu erhalten, so kommen sie damit recht schnell zum Ziel: Marasande fürchtet um ihre Schönheit (was eine *Menschenkenntnis*-Probe +4 enthüllt), Omar ist in Wahrheit ein Säufer, den das Stadtleben weich gemacht hat (*Menschenkenntnis*-Probe +2) und Neraide ist definitiv keine Kämpferin (wer ein Waffentalent auf 14+ hat, kann dies recht eindeutig feststellen). Alle knicken recht schnell ein.

Die Höhle der schwarzen Lust

Wenn es den Helden gelingt, einen der Straßenhändler davon zu überzeugen, sie zum Unterschlupf des Großhändlers zu bringen, wird dieser die Helden schließlich in eine Sackgasse führen, an dessen Ende sich eine Tür in ein altes, heruntergekommenes Gebäude befindet. An dessen Tür steht ein bulliger Wächter (weitere 1W6 Wächter sind im Inneren). Mit Hilfe der Straßenhändler kommen die Helden problemlos in das Gebäude und sogleich geht es eine Treppe hinab in ein großes Gewölbe mit zahlreichen Säulen und Becken. Hier liebt sich auf Diwanen manches Paar oder genießt selig seinen Rausch. Rauchpfannen mit Ilmenblatt stehen überall herum, erfüllen den Raum mit wohlriechenden Schwaden. Nackte Sklaven und Sklavinnen mit feinen Schmuckketten an ihrem Körper bringen den Gästen der Rauschhöhle Getränke und Früchte. Hier gibt es alle Rauschmittel zu kaufen, die auf Seite 90 aufgeführt sind, abgesehen von Feuerschlick.

Die Spinne im Netz

Inmitten dieser Rauschkrauthöhle sitzt Nashrat auf einem mit Kissen überhäuften Diwan und lässt sich von einem jungen Sklaven verwöhnen. Wenn die Helden ihn ansprechen reagiert er zuerst ungehalten. Geben sie sich als Interessenten aus, die eine größere Menge Schwarzen Wein kaufen wollen, dann stößt er den Sklaven fort – und gibt sich geschäftstüchtig. Fragen sie zuerst nach Samir, so wird Nashrats Misstrauen geweckt. Er gibt seinen Wachen ein Zeichen sich bereit zu machen. Dann wird er zuerst mit einer schlechten Lüge versuchen, den Helden weiszumachen, dass es hier keinen Samir gibt. Kurz darauf beginnt er zu lachen, deutet auf den jungen Lustsklaven zu seinen Füßen und bietet an, dass die Helden ihn freikaufen können. Lediglich 500 Dinare will er für sein gebrauchtes Spielzeug. Dafür wäre ‚Es' aber schon abgerichtet, fügsam und zugeritten. Gehen die Helden nicht auf dieses Angebot ein, dann wird Nashrat seinen Wachen das Zeichen geben, die Helden an die frische Luft zu befördern.

Kampf in den Gewölben

Zuerst versuchen die Wachen genau das – die Helden an die Luft zu setzen. Sobald die Helden Waffen ziehen, werden aber auch die Wachen nicht zögern mit ihren Klingen zu kämpfen. Zwar sind die Wachen nicht auf einen Kampf mit Waffen vorbereitet, aber ihre Säbel sind schnell gezogen und sie positionieren sich gleichmäßig nahe der Tür und um Nashrat herum. Sobald die ersten Waffen klirren, bricht Panik unter den Berauschten aus:

Berauschte: Sobald der Kampf mit Nashrats Wachen beginnt, springen etliche der Berauschten auf und verursachen ein großes Chaos. Sie werfen in ihrer Panik Rauchpfannen um und dängen sich durch den Raum. Andere bleiben ruhig auf ihren Diwanen liegen und beobachten den Kampf fasziniert oder halten ihn für einen Teil ihres Rausches.

Säulen, Emporen und Wasserbecken: Durch die umgeworfenen Pfannen füllt sich der Raum stärker mit Rauch (ab der dritten KR). Man übersieht leicht Stufen oder Säulen und es besteht die Gefahr in eines der Wasserbecken zu stürzen. Erschwerend kommt hinzu, dass der Rauch von verbranntem Ilmenblatt die Helden benebelt. Damit ihnen kein Missgeschick widerfährt, sollten sie eine *Körperbeherrschungs*-Probe+2 ablegen ansonsten stürzen sie ins Wasser oder verletzen sich leicht (1W2 SP).

Feuer: Schließlich geraten einige Teppiche in Brand, was dazu führt, dass einer der Gäste ebenfalls Feuer fängt und als brennende Gestalt kreischend durch das Gewölbe rennt. Greifen die Helden nicht ein, wird der Berauschte an seinen Verletzungen sterben. Eine Möglichkeit wäre es, ihn in eines der Wasserbecken zu stoßen (IN-Probe) oder die Flammen zu ersticken (GE-Probe).

Der kreischende Herr: Inmitten des Chaos steht Nashrat auf seinem Hügel aus Kissen. Er ist ebenfalls in Panik geraten und dirigiert seine Wachen mal hierhin, mal dorthin. Es liegt an den Helden, wie sie sich um den misanthropischen Ferkina zu kümmern. Ob sie ihn töten, der Stadtgarde ausliefern oder ob er gar von Samir mit seiner Kette erwürgt wird, liegt ganz bei ihnen.

Die Garde: Schließlich (nach 30 KR) brechen Stadtgardisten die Tür auf und stürmen die Rauschkrauthöhle.

Samirs Rettung

Schließlich können die Helden Samir unter Nashrats Diwan kauern sehen – der immer wieder einen Satz sagt: „Ich habe es immer gewusst – Vater wird mich retten."

Alles nur Zufälle? Oder doch Schicksal?

Sobald der Kampf vorbei ist, können die Helden etwas am Sockel der zentralen Säule bemerken. Dort kann man eine Zeichnung erkennen, auf der von einem Punkt vier gestrichelte Linien fortführen. Eine führt in die Nähe Baburins (eine *Geographie*-Probe +8 bestätigt, dass es sich um die Höhlen von Jererath handeln könnte – zumindest soweit man das bei dem kleinen Maßstab bestimmen kann).

Eine weitere Linie führt nach Elburum, eine nach Anchopal und eine in den Raschtulswall. Die letzten beiden Linien wurden nachträglich verlängert: Die Anchopaler Linie wurde ins Yalaiad weitergeführt, genauer nach Malqis, die Raschtulswaller bis nach Baburin. Diese Veränderungen wurden von Donation persönlich angefertigt – dessen Familie das Gebäude seit der frühen Rohalszeit gehört. Nashrat ist der letzte Abkömmling dieser Linie. Auch Nashrat wäre in der Lage, den Tetraeder zu benutzen und prahlte oft damit, dass er aus der Familie des Magiergrafen abstammt. Bislang jedoch hat ihn niemand ernst genommen. Tatsächlich ist dies aber die Wahrheit: Er enstammt einer der zahlreichen Bastardlinien des Magiergrafen.

Der Rausch verweht

Die Rettung des zutiefst verstörten und gebrochenen Samirs, das Ausschalten der Kinder des Schwarzen Weins und das Auffinden weiterer Wissenssplitter erbringt den Helden **200 Abenteuerpunkte** sowie **Spezielle Erfahrungen** in *Menschenkenntnis* und *Gassenwissen*.

Am Ende des Szenarios sollte Nashrat und sein Händlerring ausgehoben und etliche Kinder des Schwarzen Weins in die Wirklichkeit zurückgeholt worden sein. Assad, dem Sohn des Sultans, mag es gelingen, einige der schon zu Belkelel Konvertierten für seinen privaten Kult zu rekrutieren. Ihm ist jedoch absolut nichts nachzuweisen. Alle Hinweise oder Verbindungen zu ihm sollten ins Leere führen. Die Helden haben hingegen weitere Wissenssplitter um Donations Vermächtnis gefunden und dürften nun in der Lage sein, das Rätsel zu entschlüsseln.

Der weitere Weg

Eventuell müssen Verletzungen geheilt werden oder Artefakte der Rätselkette aus einem Versteck im Haus der Helden geborgen werden. Bedenken Sie dabei, dass sich der weitere Weg enorm verändert – entweder kommen die Helden von Norden oder Süden. Auch der weitere Weg der Antagonisten und potentiellen Verbündeten sollte dann angepasst werden. Das abschließende Abenteuer **Die Ruinen von Yerkesh** geht davon aus, dass sich die Helden von Zorgan aus reisen.

Nashrat iban Charrizul

Erscheinung: 34, 1,75 Schritt, Glatze, graue, wirr zuckende Augen, Schmucknarben im Gesicht, stinkt nach Knoblauch.
Geschichte: Schon früh wurde der Ferkinakrieger von seiner Sippe verstoßen, da er seine Gelüste nicht kontrollieren konnte und mehrfach Frauen und Männer aus seiner Familie schänden wollte – und schließlich seine eigene Mutter tötete, die ihn zur Mäßigung ermahnte. Seither zog er durch Aranien, verdingte sich als Söldner und gelangte in die Dienste Assads. Dieser war es auch, die den Ferkina zuerst nach Zorgan und dann weiter nach Baburin schickte, um sein Netzwerk für den Verkauf des Schwarzen Weins aufzubauen.
Charakter: Selbstgerecht, psychopatisch, brutal. Gefällt sich in der Rolle des Herrn der Baburiner Unterwelt. Behauptet der Nachfahre des berühmten Magiergrafen von Edas zu sein.
Rolle: der widerliche Gegenspieler
Moral: Tut gerne so, als hätte er keine, ist aber mittlerweile genau so ein Opfer des Schwarzen Weins wie seine Kunden. Braucht diesen, um seine Träume zu verdrängen. Lässt mittlerweile seine Schandtaten durch Handlanger erledigen.
Motivation: Goldgier, Machtgier, Sucht
Mittel: 10 Schläger, noch einmal so viele Rauschkrauthändler – und mittlerweile mehr als 40 Kunden. Dazu umfangreiche Geldmittel aus den Verkäufen, aber keinerlei magische Unterstützung.
Loyalität: Ist hochgradig abhängig vom Schwarzen Wein und würde sich im Zweifel für eine Dosis alles verraten, was ihm heilig ist.
Konfliktverhalten: Ein Feigling, der sich hinter seinen Schlägern verbirgt. Wird er zum Kampf gezwungen, so agierter möglichst defensiv (Meisterparaden, Defensiver Kampfstil), um dann plötzlich und unerwartet mit einem Todesstoß alles auf eine Karte zu setzen.
Zukunft: Wird in Zukunft nicht mehr in offiziellen Publikationen erwähnt.
Zitate: „Entweder du machst das jetzt mit dem Mund oder du hast keine Zähne mehr. Und danach wirst du zum Spielzeug meiner Jungs. Und wehe du beißt!"
„Wenn ich mit dir fertig bin, wirst du dir wünschen nie geboren worden zu sein!"
„Halt dein Maul, Schlampe!"

Nashrat iban Charrizul
Eigenschaften: **MU** 10 **KL** 12 **IN** 16
CH 12 **GE** 17 **FF** 11 **KO** 15 **KK** 14 **SO** 6
LeP 33 **AuP** 34 **MR** 4 **RS** 0 **WS** 8
GS 8 (berauscht maximal 5)
Seelentier: Khoramsbestie
Kurzschwert:
INI 12+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** HN
Vorteile/Nachteile: Unfähigkeit Gesellschaftliche Talente, Brünstigkeit 11, Rachsucht 6, Sucht (10, Schwarzer Wein)
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I und II (14), Defensiver Kampfstil, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Meisterparade, Reiterkampf, Todesstoß
Talente: Fährtensuche 18, Reiten 13, Brett-/Kartenspiel 14, Zechen 18
Ausrüstung: Schwarzer Wein, Ilmenblatt, Cherichia, misslungenen Heiltrank

Die Ruinen von Yerkesh

Das Abenteuer im Überblick
Stichworte zum Abenteuer: Jagd nach dem Lustgürtel der Belkelel, Erkundung einer versunkenen Stadt.
Ort: Zorgan, Barbrück, Yerkesh
Zeit: 1035 BF
Komplexität (Meister / Spieler): hoch / mittel
Erfahrung (Helden): erfahren

»Ich will das Geheimnis haben – koste es was es wolle.«
—Iphemia, im Gespräch mit Assaban, Yerkesh, 1035 BF

Was bisher geschehen sein sollte

An dieser Stelle finden Sie nun alle wichtigen Punkte zusammengefasst, die bis zu diesem Zeitpunkt abgehandelt sein sollten:

- Die Helden sollten Kontakt zu Assaban, Iphemia, Khelbara und den Nachtwinden gehabt haben.
- Sie sollten erkannt haben, das Donation ein komplexes Rätsel gestaltet hat und dies ein furchtbares Geheimnis (ein Artefakt oder verdorbenes Wissen) schützt.
- Sie sollten mindestens eines der Kernlemente des Rätsels in ihrem Besitz haben: Entweder den ‚Terilia-Tetraeder' oder Niobaras Sternenkarte. Besitzen sie beide, umso besser für die Gruppe. Wenn nicht, sollten sie einige der alternativen Quellen aus den Szenarien gefunden haben.

Zusätzliche Optionen sind:

- Einzelne Helden haben Verführungspunkte angesammelt.
- Die Helden haben mit einer der übrigen Parteien ein Bündnis geschlossen (Khelbara, aber auch Iphemia oder die Nachtwinde sind denkbar).
- Die Gruppe verfügt über den Schleier der Rahja.

Was noch geschehen könnte

Im Vergleich den vorhergegangenen Abenteuern folgt dieses einer gradlinigen Erzählung. Von dem Augenblick an, in welchem der Weg zum alten Yerkesh geöffnet wird, verwandelt sich das Abenteuer in ein Wettrennen. Jeder will der erste sein, der Donations Vermächtnis erreicht. Im ehemaligen Tempel der Göttin Avesha kommt es zur finalen Konfrontation.

Kapitel I: Die Ruhe vor dem Sturm

Die Helden sind nach den erlebten Abenteuern wieder nach Zorgan zurückgekehrt, weil sie dort Ruhe finden und die Artefakte, wie die Sternenkarte, oder andere Hinweise, auswerten können.

Bestandsaufnahme

Nach den Ereignissen in Malqis und Elburum sollte für die Helden klar sein, dass Donation ein sehr gefährliches Objekt oder Wissen verborgen hat, das seiner Herrin Belekelel dient. Der Tetraeder ist der Schlüssel zu dem Ort, an dem diese Hinterlassenschaft verborgen ist. Khelbara ist eine der wenigen Personen, die den Tetraeder aktivieren können, da sie der gleichen Blutlinie wie der Magiergraf entstammt. Und die Sternenkarte zeigt die genauen Koordinaten des Ortes. Der Schleier der Rahja hingegen ist allem Anschein nach ein Schutz vor den Einflüsterungen der Erzdämonin.

Alternativ: Die Helden können die Informationen auch durch alternative Hinweise erlangt haben oder müssen mit anderen Fraktionen (z.B. Khelbara oder den Nachtwinden) ein Bündnis eingehen, um an die notwendigen Erkenntnisse zu gelangen. Machen Sie es den Helden in diesem Fall so schwer oder leicht, wie Sie es für richtig halten.

Die Gegenseite

Iphemia hat in der Zwischenzeit durch die Belkelel-Priesterin Tanamin und die Nachforschungen Assabans mehr über die Vorgänge in ihrer Stadt herausgefunden und sieht eine Chance selbst das Geheimnis aufzudecken. Sie glaubt, dass Donation kein Paktierer war und dennoch mehr über die ewige Jugend herausgefunden hatte. Jedenfalls nimmt sie an, dass das Geheimnis so lohnenswert ist, dass sie Assaban mit der Zusammenstellung einer Expedition beauftragt. Mit zwanzig Söldnern, Dienern und Jashild und Assaban an ihrer Seite, führt sie die Expedition persönlich an. Sie glaubt, dass es notwendig sein könnte, selbst bei der Enthüllung dabei zu sein, um von dem Geheimnis profitieren zu können.
Die Nachtwinde lecken unterdessen ihre Wunden in Zorgan, haben aber spätestens jetzt einen Verdacht gegen Iphemia und Assaban, da ihre Kontaktleute in Elburum herausgefunden haben, dass Iphemias Agenten (Tanamin, Deliah) in der Stadt Nachforschungen angestellt haben.
Khelbara ist sich ihrer Sache immer unsicherer und zieht in Erwägung, gemeinsame Sache mit den Helden zu machen. Iphemia traut sie nicht. Assaban könnte sie jedoch, möglicherweise, verführen und sie so dazu bringen, sich seiner Sache anzuschließen. Möglicherweise hat er sie oder eine/n Held/in als Verführungsopfer ausgewählt. Schlussendlich

will Khelbara sich aber nicht den oronischen Umtrieben anschließen, würde es doch ihrem Glauben an die junge Göttin Tsa widersprechen.

Rätselfetzen zum Entschlüsseln

Die Karte zu entschlüsseln ist mit einer einfachen Probe auf *Sternkunde* möglich. Allerdings können die Helden die Koordinaten nur auf eine Landkarte übertragen, wenn sie dafür ein Fernrohr haben, einige Gerätschaften und Instrumente zur Berechnung der Sternenbahnen vorweisen können usw.
Solche Gerätschaften können ihnen von der Mada Basari oder Sybia zur Verfügung gestellt werden. Nun sind weitere *Sternkunde*-Proben notwendig. Sobald die Helden 50 TaP* angesammelt haben (eine Probe pro Tag erlaubt), dann haben sie die Koordinaten übertragen können und den Zielort lokalisiert.
Alternativ: Sollte keiner der Helden sich mit der Kunst der Astronomie auskennen, so kann entweder Khelbara oder ein Sternkundler im Auftrag Sybias diese Rolle übernehmen.

Wissen sammeln und bewahren

Es kann durchaus passieren, dass einige der gegnerischen Parteien die Helden um ihr Wissen bringen wollen. Sofern Khelbara sich nicht mit den Helden verbündet hat, wird sie entweder versuchen, in das Haus der Helden einzudringen, denn dort vermutet sie Unterlagen oder sie kann den Helden so viel abgewinnen, dass sie sich ihnen offenbart und mit ihnen verhandeln will.
Die Nachtwinde – sofern sie noch zur Verfügung stehen, werden ähnlich vorgehen, vor allem wenn ihnen noch ein Teil der Komponenten fehlt. Allerdings werden sie weniger zimperlich sein als Khelbara, und nur wenn keine andere Chance besteht, und am besten wenn unter den Helden kein Zauberer ist, ein Bündnis vorschlagen.

Etwas fehlt noch

Sollte den Helden bis zu diesem Zeitpunkt noch ein Gegenstand, Hinweis oder eine andere wichtige Komponente – wie etwa ein Nachfahre Donations – fehlen, dann ist jetzt der richtige Zeitpunkt gekommen, da die Helden sich auch auf die Suche nach den letzten Stückchen des Mosaiks machen können.
Die Nachtwinde aufzuspüren dürfte nicht sonderlich leicht sein. Im Idealfall wissen die Helden, wo die beiden Maraskaner gearbeitet haben (durch das Szenario **Schriftenhatz** oder Nachforschungen).
Selbstverständlich sind sie nicht dorthin zurückgekehrt, und die Druckerei ist schon seit Wochen verlassen. Es sollte die Helden große Anstrengungen, gute Ideen und eine Menge Arbeit kosten, bis sie die Spur der geheimen Qabalya finden, die ein Lagerhaus am Zorganer Hafen zu ihrem temporären Hauptquartier gemacht hat.
Die Helden müssen 100 TaP* auf *Gassenwissen* ansammeln und haben dafür maximal eine Woche Zeit (jeweils eine Probe pro Tag), bevor die Nachtwinde die Stadt endgültig verlassen haben. Die Helden können bei der Probe auf die Regeln zur *Zusammenarbeit* zurückgreifen (siehe **WdS 15**).
Iphemia hingegen ist noch dabei die Informationen, die ihr Tanamin und Assaban zukommen lassen, zu ordnen. Es wäre aber durchaus denkbar, dass sie versucht einen Dieb in das Haus der Helden einbrechen zu lassen, um dort weitere Hinweise zu erhalten.

Wie geht es weiter?

Zwar mögen die Helden die Koordinaten haben, aber sie wissen zunächst nicht viel mehr über den Ort, auf den die Sternenkarte deutet. Laut den Beschreibungen befindet sich dort eine breite Stelle des Barun-Ulah und in der Umgebung gibt es einige aranische Sippengehöfte. Reisbauern und Ochsen leben dort, aber es gibt dort weder eine Siedlung, noch kann man zunächst mehr erfahren.
Wollen die Abenteurer mehr über die Gegend in Erfahrung bringen, so haben sie die Möglichkeit zu einer Recherche in den Archiven und Bibliotheken der Stadt (Hesinde-Tempel, Magierakademie). Es gibt nur sehr wenig Wissen über den Ort und die Helden müssen sich schon anstrengen, um überhaupt etwas herauszufinden.
Wenn die Helden damit beginnen wollen, eine Expedition auszustatten, so können Sybia und die Mada Basari ihnen die wichtigste Ausrüstung bereitstellen. Selbstverständlich will Sybia das Geheimnis in sicheren Händen wissen und stellt deswegen kaum Bedingungen, außer, dass die Helden ihren Fund zu ihr bringen. Zwar wissen die Helden nicht genau was sie erwartet, aber Reittiere, Packtiere, Verpflegung und weitere Reiseausrüstung für ein solches Unternehmen sollten sie auf jeden Fall mitnehmen.
Weitere Hinweise für Ausrüstung, die den Helden nützlich sein könnte, finden Sie in **Katakomben 120ff.**

Ein Angebot der Gegenseite

Es besteht jedoch auch die Möglichkeit, dass die Helden einen Teil der Komponenten besitzen, eine andere Fraktion jedoch einen anderen. In diesem Fall kann es auch passieren, dass die Helden eine Botschaft erhalten, in welcher um ein Treffen gebeten wird.
Die Fraktion (die Nachtwinde, Khelbara) wird dann versuchen die Helden zu überzeugen, dass eine Zusammenarbeit am sinnvollsten ist, um den Ort der Aufbewahrung des Geheimnisses zu finden und das Rätsel des Magiergrafen endgültig zu lösen.
Im Gegensatz zu einem Bündnis mit Khelbara, die gegenüber den Helden sogar Dankbarkeit wegen ihrer Rettung verspürt, sind die anderen Parteien jedoch sehr unsichere Verbündete.

Ein Bündnis mit den anderen Gruppierungen

Wenn sich die Helden mit einer der anderen Gruppen einlassen, sollte ihnen klar sein, dass es früher oder später zum Verrat kommen kann. Hier wollen wir Ihnen einige Möglichkeiten aufzeigen, warum die Helden ein Bündnis mit den Anhängern Orons oder den Nachtwinden schließen könnten. Im Wesentlichen bestehen zwei Argumente für ein Bündnis:

Wissen gegen Wissen

Die Helden benötigen, genauso wie ihre Gegner, noch einen Teil des Wissens um die Rätselkette. Wenn man das Wissen teilt, hat man somit die besten Chancen Donations Artefakt zu finden.

Zwei gegen einen

Ein anderer Grund für eine Zusammenarbeit könnte auch die schwache Position der Helden und einer anderen Gruppe sein. Zusammen können sie gegen ihre gemeinsamen, stärkeren Feinde einfacher vorgehen. Diese Variante eignet sich zum Beispiel gut für Iphemia, die den Helden genauer verraten wird, warum sie das Geheimnis sucht – nämlichwegen ihrer Jugend und Schönheit – und nun bereit ist, gemeinsam gegen die Nachtwinde vorzugehen. Im umgekehrten Fall werden die Nachtwinde am ehesten auf die Helden zukommen, wenn diese keine Zauberer in ihren Reihen haben. Khelbara hingegen ist als Einzelperson immer die schwächste Partei, sodass sie, wenn sie dies nicht schon bereits getan hat, sich mit größter Wahrscheinlichkeit an die Helden wenden wird.

Die Helden werden aktiv

Die Heldengruppe sollte zudem die Möglichkeit haben, selbst aktiv zu werden. Wenn sich noch nicht alle Hinweise zu einem klaren Bild zusammenfügen, so können sie auch versuchen ihren Gegnern die letzten Komponenten abzuluchsen oder ein Bündnis mit ihnen zu schließen – nur dieses Mal sucht die Gruppe sich ihren Bündnispartner aus. Die Helden können am leichtesten mit Khelbara zusammentreffen, die auch weiterhin eine auffällige Erscheinung ist. Mit *Gassenwissen* (40 TaP*, eine Probe pro Tag) oder der Hilfe von Kontakten (Mada Basari, Sybia) kann Khelbara in einer Absteige gefunden werden. Es bedarf nicht viel Überzeugungskraft, sie zur Kooperation zu bewegen. Iphemia und Assaban sind den Helden vermutlich als Fraktion noch unbekannt, sodass sie sie wohl eher nicht aufsuchen werden. Wenn doch, dann hat Iphemia kaum ein Problem, sich mit den Helden zu verbünden. Die Nachtwinde hingegen sind schwierig zu finden (100 TaP*, eine Probe pro Tag) und es wird noch schwieriger sein, ein Bündnis mit ihnen einzugehen.

Kapitel II: Entlang des Barun-Ulah

Die Helden haben zunächst den Anhaltspunkt, dass die Koordinaten sie in die Nähe des modernen Yerkesh führen. Der Ort am Barun-Ulah ist nur drei Tagesreisen von Zorgan entfernt, sofern die Helden die Transaranica benutzen.

Die Reise

Bewegen sich die Helden auf der Straße, ist ihr Weg einigermaßen sicher. Dennoch können Sie die Gruppe mit einigen zufälligen Begegnungen konfrontieren:

Überfall: Die Helden geraten wegen ihres Auftretens in das Blickfeld einer aranischen Räuberbande. Ob es sich bei den Wegelagerern um gewöhnliche Räuber, Ferkinas oder gar einige Handlanger von Tiros Arthag, dem aranischen Fuchs, handelt, obliegt Ihrer Entscheidung. Fest steht, dass sie den Helden in der Nähe einer kleinen Sippenburg bei einem Reisfeld auflauern und sich gut verstecken. Nutzen Sie hier die Regeln des *Hinterhalts* (siehe **WdS 78**).

Schlechtes Wetter: Die Helden kommen wegen ständiger Regenfälle und überfluteter und matschiger Straßen nur sehr schlecht voran. Das Wetter kann für diese Zeit typisch oder auch ungewöhnlich sein. Mittels einer erfolgreichen *Wettervorhersage*-Probe kann der Held bestimmen, dass es erst in 1W3 Tagen besser wird. Während dieser Phase müssen bei jeder Regeneration zwei Punkte abgezogen werden, falls die Helden einen größeren Teil des Tages reisen. Zudem sollte jeder Held eine KO-Probe +1 ablegen, um nicht an *Triefnase* zu erkranken (siehe **WdS 156**).

Klapperschlange: Auch die Tierwelt kann eine Bedrohung für die Reisenden darstellen. Wenn die Helden auf Pferden oder anderen Lasttieren unterwegs sind, so mag eine Klapperschlange, die eher zufällig die Straße überquert, eines der Tiere erschrecken. Lassen Sie in diesem Fall den Reiter eine *Reiten*-Probe +4 ablegen, damit er sich beim Aufbäumen des Pferdes im Sattel halten kann.
Sind die Helden zu Fuß unterwegs, so kann die besagte Schlange auch eine direkte Gefahr darstellen und unachtsame Helden beißen.

Klapperschlange
Biss: INI 8+1W6 **AT** 14 **PA** 2 **TP** 1W6 (+Gift*)
DK HN
LeP 12 **AuP** 15 **MR** 6 / 3 **RS** 0 **WS** 5 **GS** 4
Beute: 1,5 bis 2,5 Rationen Fleisch, Haut wertlos, Gift (5 Silbertaler), Rassel (Trophäe)
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff, sehr kleiner Gegner (AT+3/PA+5), verursacht der Biss Schaden, so kommt bei 4–6 auf einem 1W6 auch das Gift zum tragen (auch mehrmalig)
Konfliktverhalten: Greift nur ein oder zwei Mal an, dann flieht sie.
*) **Gift:** *Wirkung:* 1W6 SP / 1W3 SP; *Beginn*: sofort; *Dauer*: -; *Stufe*: 1 (tierisches Gift)

Von Zorgan nach Barbrück

Die Reise von Zorgan nach Barbrück dürfte die Helden nicht sonderlich belasten. Ab und an begegnen ihnen hier Pilger und Soldaten, Wagenzüge und Händler, die zwischen Barbrück und Zorgan pendeln.

Barbrück

In der Stadt selbst werden die Helden sich eine Nacht ausruhen können. Eventuell bietet es sich an, wenn sie das Szenario **Die Geister von Barbrück** miterlebt haben, auf die veränderte Situation in der Stadt einzugehen. Es kommt natürlich auch darauf an, was die Helden hier erledigt haben. Spätestens ab diesem Zeitpunkt werden sich auch die Nachtwinde wieder an die Fersen der Heldengruppe geheftet haben.

Ein Überfall in der Nacht

Die Nachtwinde werden in Barbrück, versuchen die Helden zu überfallen. Dafür haben sie einige Schurken (1W6+1) angeworben und einen ihrer Magier mitgeschickt, um die Helden an ihrem Schlafplatz anzugreifen. Die Schurken sind jedoch unvorsichtig, so dass die Helden gute Chancen haben werden, sie rechtzeitig zu bemerken. Gestehen Sie den Helden eine einfache *Sinnenschärfe*-Probe zu, um einen der etwas tollpatschigen Schurken zu bemerken. Die Gefahr geht wohl eher von dem Nachtwind-Magier aus, der auch keine Skrupel hat, tödliche Magie einzusetzen. Er hatte jedoch keine Zeit sich intensiv auf den Angriff vorzubereiten, sodass in seinem Stab keine weiteren Zauber geladen sind.
Gelingt es den Helden die Schurken zu überwinden, ziehen sich die Nachtwinde zunächst zurück, bereiten aber einen größeren Angriff vor.

Von Barbrück bis kurz vor Yerkesh

Die restliche Reise bis nach Yerkesh sollte wiederum relativ friedlich verlaufen. Außer dass die Helden ein paar gorische Straußen sehen oder ein aranischer Rennkuckuck am Horizont entlangläuft, geschieht nicht sonderlich viel in der baburischen Steppe.

Das letzte Gefecht

Die Nachtwinde haben immer noch nicht aufgegeben und einen weiteren und finalen Hinterhalt geplant. Die beiden Buchhändler setzen dieses Mal alles auf eine Karte und wollen die Helden endlich loswerden. Zu oft haben die Abenteurer ihnen schon Schwierigkeiten gemacht.
An einer Stelle, da die Straße durch eine hügelige Landschaft führt, bereitet die Qabalya alles für den Hinterhalt vor. Die Magier verstecken sich hinter Felsen und bleiben oberhalb der Straße auf einer Seite des Hügels. Sobald die Helden den Abschnitt der Straße erreicht haben, greifen sie an!
Die Helden können den Hinterhalt jedoch rechtzeitig entdecken. Entweder gelingt ihnen eine *Sinnenschärfe*-Probe +12 (alternativ: *Gefahreninstinkt* +7), dann können sie die Nachtwinde bereits relativ früh bemerken (etwa 30 Schritt weit weg von dem Punkt der Straße, ab dem der Überfall beginnen sollte). Falls sie dies nicht gelingt, können sie noch einmal eine Probe auf *Sinnenschärfe* ablegen, dieses Mal um 5 Punkte erschwert und (oder *Gefahreninstinkt*). Gelingt sie, bemerken die Helden kleine Kiesel, die zu ihnen herunter rollen und von den Magiern stammen. Somit haben die Helden genau eine KR Zeit zu reagieren. Scheitert auch dies, so bemerken sie Ishara, die zuerst brüllend auf sie zuläuft. Immerhin sind die Helden dann nicht vollkommen überrascht und es beginnt eine normale KR.
Die Taktik der Nachtwinde besteht darin, die Helden mit IGNIFAXIUS-Lanzen (4 Würfel), zu treffen und sie so kampfunfähig zu machen. Aufgrund von Pferden oder auch Felsen, die als Deckung dienen können, sind die *Ausweichen*-Proben gegen die Zauber nicht um die üblichen 5 Punkte erschwert.
Die Nachwinde kämpfen so voller Überzeugung und Fanatismus, dass sie auch nur wenig Vorsicht walten lassen und taktisch unklug handeln. Sie sind impulsiv und von ihren Fähigkeiten überzeugt.

- Die beiden *Buchhändler,* falls sie beide noch Leben, sind an Ort und Stelle und werden von dem Hügel aus zusehen und ihre Leute unterstützen. Einer der beiden wird sich aber nach einiger Zeit, wenn es besonders gut oder schlecht um ihre Leute steht, direkter in den Kampf einmischen und die Helden angreifen.
- *Gozanziber** ist einer der besten Schüler der Buchhändler und wird sich mit seiner Kampfzauberei direkt mit Zauberern oder Geweihten auf Heldenseite messen.
- *Ishara**, eine noch junge Zaubererin der Nachtwinde, ist eine der fanatischsten Mitglieder der Qabalya und wird sich direkt auf die Helden stürzen. Sie agiert dabei eher planlos und hält sich kaum an taktische Absprachen. Sie ist es auch die den Hinterhalt scheitern lässt. Die jähzornige Magierin sollte als eine der ersten im Kampf fallen.

Falls Iphemias Expedition bereits in der Nähe weilt, kann auch sie die Helden unterstützen: 10 KR nach Kampfbeginn erscheint Iphemia mit ihren Anhängern und beginnt die geschwächten Nachtwinde zu überwältigen (einem der Buchhändler geling es mittels TRANSVERSALIS zu entkommen, eventuell beiden). Sie erweist sich als Verstärkung der Helden und wird auf ihrer Seite in den Kampf einschreiten. Nach dem Ende des Gefechts wird sie aber klarstellen, dass die Helden ihre Gäste sind – notfalls auch Gäste wider Willen.

Verführung der Gefährten

Iphemia wird sich lange Zeit mit den Helden unterhalten und ihnen klar machen, warum sie ebenfalls ein Interesse an dem Geheimnis des Magiergrafen hat. Dabei wird sie ihnen jedoch nichts von finsteren Absichten berichten, sondern wird eher versuchen so zu wirken, als sei sie eitel genug, um nach der Unsterblichkeit und der ewigen Jugend zu streben.
Falls Khelbara die Helden noch nicht begleitet, so werden sie die Magierin an der Seite Iphemias vorfinden. Khelbara hat dann ein Bündnis mit der Sultana geschlossen, da sie glaubt, Iphemia werde sich als nützlich erweisen. Ist die Magierin bei den Helden, so wird Iphemia besonders stark um deren Gunst werben. Sie wird ihr genau vor Augen führen, wel-

chen Respekt man früher in Oron vor ihr hatte und dass sie in ihren Diensten wieder ebensolchen erlangen kann.
Khelbara traut Iphemia zwar nicht, aber ihren verlockenden Worten kann sie sich zunächst nicht ganz verschließen. Sie willigt zumindest in ein zeitweiliges Bündnis ein.
Doch auch an die Helden tritt Iphemia heran und wird versuchen, sie zu verführen. Sie wird sich Mühe geben, an die Vorteile einer Zusammenarbeit, die Neugier oder den Wissensdurst der Helden zu appellieren. Sie oder Assaban könnten auch mit einem Helden bereits durch eine Liebschaft verbunden sein und so Einfluss ausüben.

Das Lager der Oronier

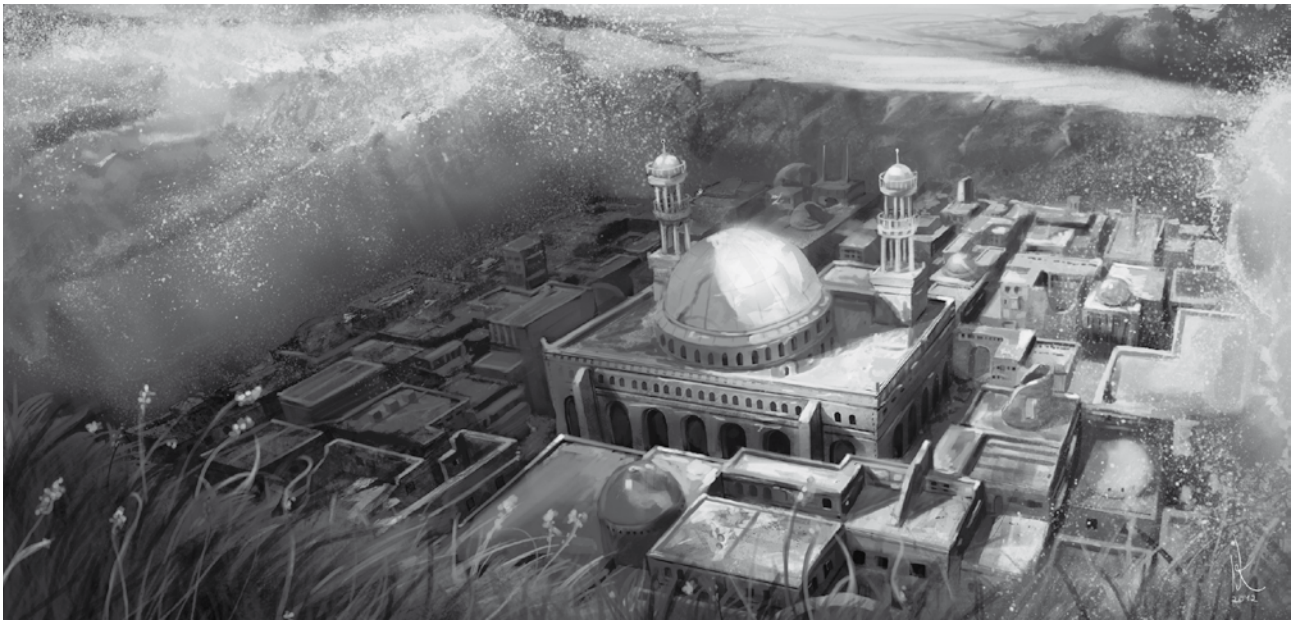
Iphemia hat ihre Reise als einen Besuch bei der Emira von Ulahshan getarnt. *Banazir saba Thyria* (26, lange schwarze Haare, geschminkte Augen, angenehme Stimme und gute Manieren), eine junge Adlige und Hexe, wird die Sultana von Elburum freundlich empfangen. Zwar weiß Banazir, dass Iphemia einst mit Dimiona ein Bündnis hatte, aber da ihr die Mhaharani offenbar verziehen hat, und Iphemia auch nie einen Pakt eingegangen ist, empfängt sie die Sultana freundlich und ergeben.
Iphemia hat jedoch nicht vor, Banazir den wahren Grund ihrer Anwesenheit zu verraten, deswegen lagern ihre Söldner am Rande der Stadt und schlagen dort auch ein Zeltlager auf. Iphemia begründet dies damit, dass sie verdeutlichen will, dass sie in friedlicher Absicht hier ist.
Im Lager befinden sich unter anderem folgende Anhänger Iphemias:
*Hasan ibn Murafiz** (32, 1,84 Schritt, Vollbart, Glatze, Turban, athletisch, stets übel gelaunt), der Anführer der Söldner. Er ist ein Misanthrop und Iphemia vor allem wegen des Goldes loyal ergeben.
*Chadima** (24, 1,71 Schritt, vollbusig, gilt als lüstern und als Anhängerin des Levthan) und *Leila** (23, 1,68 Schritt, hat sich die Haare blond gefärbt, kichert auch bei unpassenden Gelegenheiten), zwei junge Söldnerinnen, gehören zur Leibgarde von Jashild von Yasirabad. Wie ihre Herrin sind auch sie sehr vergnügungssüchtig und wetten auf alles und jeden.
*Pashraman** (40, 2,07 Schritt, riesiger Utulu, fürchtet sich vor allem und jammert immer), der Leibkoch Iphemias, ist ein ängstlicher Sklave, der bei jedem Anblick von Gefahr oder Ärger versucht, sich zu verstecken. Dennoch würde er seine Herrin niemals verraten, fürchtet er doch ihre Rache.
*Seyshan** (33, 1,96 Schritt, schlank, stets lächelnd, trägt edle Lederkleidung) ist ein ehemaliger oronischer Rotmantel, den Iphemia immer noch in ihren Diensten hält und der nun das Amt des Foltermeisters der Sultana innehatte. Er ist ihr treu ergeben, da sie ihn vor der Hinrichtung bewahrte. Er ist heimlich in Iphemia verliebt, die ihm jedoch keine Beachtung schenkt.
Ebenfalls unter den Anwesenden ist die Hexe *Ayshazeth** (28, 1,59 Schritt, zierlich und mädchenhaft, Rabe *Krograx**), die sich Iphemia schon als junge Frau angeschlossen hat. Iphemia betrachtet Ayshazeth als eine Tochter und behandelt sie ausgesprochen gut, auch wenn es weniger Liebe ist, die sie motiviert. Sie betrachtet Ayshazeth eher als ein Statussymbol.
*Yanaesta** (34, 1,67 Schritt, sadistisches Grinsen, lange Fingernägel), ist die Schülerin Tanamins und steht im ersten Kreis der Verdammnis Belkelels. Sie sieht sich als Mystikerin, quält aber gerne alles und jeden. Hat Verhältnisse mit Seyshan und Assaban – und wird, wenn sich die Gelegenheit ergibt, auch einzelne Helden in Versuchung führen wollen.

Kapitel III: Yerkesh

Yerkesh für den eiligen Leser

Einwohner: 1.400
Wappen: runder Schild, schwarze Katze auf Silber
Herrschaft/Politik: Emira Banazir saba Thyria
Tempel: **Boron**, **Rahja**, Efferd, Phex, Tsa
Garnison: 25 Stadtgardisten, 25 Palastwachen der Emirsgarde
Wichtige Gasthäuser: Gasthaus *Hort der Einkehr* (Q6/P6/S20), Taverne *Yerkeshs Stolz* (Q4/P4), Bordell *Schwarze Katze* (Q7/P5)
Besonderheiten: Das untergegangene Yerkesh befindet sich unweit der heutigen kleinen Stadt. Ab und an können die Bewohner sogar noch an Land gespülte Überreste entdecken.
Stimmung in der Stadt: Die Bewohner sind weitgehend glücklich und zufrieden, die Emira ist beliebt und gerecht.
Was die Bewohner über ihre Stadt denken: Die Familie der Emira regiert schon sehr lange. Und uns geht es gut. Gesegnet sei sie!

Nicht weit vom urtulamidischen Yerkesh entfernt, stehen heute die Bauten des neuen Yerkesh. Der Ort ist der Sitz der Emire von Ulahshan, die schon seit vielen Generationen das Land beherrschen und zum Volkstamm der Sinsalya gehören. Die Tochter der vorhergehenden Emira, Banazir saba Thyria, ist eine angesehene Frau und gleichzeitig auch eine Hexe, die aber wegen ihrer Mildtätigkeit beim Volk sehr beliebt ist, so dass man ihr auch ihren eitlen Lebensstil nicht übel nimmt.
Das heutige Yerkesh lebt vor allem von der Fischerei, aber auch der Herstellung der berühmten Tanzgewänder vieler Sharisadim. Die Bewohner Yerkeshs sind ein bodenständiges Völkchen und dennoch stolz darauf, dass sie einst das Regiment Eleonora stellen durften. Die Verehrung für die Köni-



gin ist ungebrochen, stammt sie doch aus Baburien. Iphemia von Narhuabad hingegen hat eher einen schweren Stand, sobald sie sich in der Nähe der Stadt aufhält. Sie gilt noch immer als Dämonenanbeterin und es ist nur dem Wunsch der Emira zu verdanken, dass die Bewohner sie in Ruhe lassen.

Assabans Erniedrigung, Khelbaras Erhöhung

Iphemia betrachtet Assaban zunehmend als Bedrohung. Und im Grunde braucht sie ihn auch nicht mehr. Viel eher wird sie versuchen sich mit den Helden und Khelbara gutzustellen, denn von ihnen erwartet sie noch weitere Hilfe.
Dies wird aber auch Assaban nicht verborgen bleiben, der wiederum versucht die Helden immer mehr auf seine Seite zu ziehen. Er appelliert an die gemeinsame Hingabe zur Göttin, macht hinter ihrem Rücken Iphemia bei ihnen schlecht und lässt immer mehr Andeutungen fallen, dass Iphemia sich noch nicht gänzlich von oronischen Sitten abgewandt habe.

Die letzten Schritte

Der Weg führt auch nach der Audienz bei der Emira wieder am Barun-Ulah entlang. Die Helden werden recht bald, etwa eine Meile abseits des neuen Yerkesh, vor den Ruinen des urtulamidischen Yerkesh stehen. Und nun beginnt sich das Schicksal zu offenbaren …

Das Geheimnis des Terilia-Tetraeders

Zwar hat der Tetraeder, der in Malqis geborgen werden kann, seine Bedeutung bei der Suche, aber erst vor Yerkesh offenbart er seine wahre Natur. Zusammen mit dem zweiten Teilstück kann er den Dämon *Yeol-Khardas*, den dämonischen Meister des Bades rufen, der seit mehr als 1.200 Jahren darauf wartet, seinen Dienst zu erfüllen. Sobald beide Teile in unmittelbarer Nähe sind, Khelbara sie in den Händen hält und man sie in der Nähe von Yerkesh am Barun-Ulah ins Wasser taucht, wird der Dämon geweckt.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Plötzlich, ihr habt gerade mit den anderen das Ufer des Barun-Ulah erreicht, verspürt [Held, der den Tetraeder mit sich führt] eine leichte Bewegung des Artefaktes. Als er es herausholt, ist deutlich zu erkennen, dass sich der Tetraeder in Khelbaras Richtung neigt. Der Tetraeder will in ihre Hände.

Das Ding verändert sich

Sobald die Voraussetzungen erfüllt sind, werden die Helden Zeuge der Erweckung des Dämons:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Nachdem ihr beide Teile zusammengefügt habt, ist ein schrilles Kreischen zu vernehmen – und der Tetraeder verändert sich. Dort wo niemals Fugen zu erkennen waren, teilt sich der Würfel in insgesamt zehn schmale Scheiben, von denen sich die eine Hälfte nach oben schiebt und die andere nach unten. Dann beginnen sich die oberen Scheiben langsam zu drehen. Nach einer halben Drehung, bei der einige Teile frei in der Luft hängen, schieben sie sich wieder in die untere Hälfte. Der Tetraeder besitzt nun eine völlig neue Form. Sofort erscheint aus dem nunmehr einzig sichtbaren Edelstein ein kegelförmiger Lichtschein, der bis weit über den Barun-Ulah leuchtet. Augenblicke später manifestiert sich mitten auf dem Fluss eine seltsame Gestalt. Sie nähert sich nach kurzem Zögern, ein dicker Tulamide mit goldenem Turban und gleichfarbiger Pluderhose. Er verbeugt sich kriecherisch und stellt sich mit der wohlklingenden

Stimme eines Eunuchen vor: „Oh ehrenwerte Sahibs – ich bin der nichtswürdige Yeol-Khardas, Meister des Bades und euer demütiger Diener. Ihr habt mich gerufen, damit ich euch nach Yerkesh führen kann."

Wenn der Dämon nicht daran gehindert wird, so wird er auf das Wasser hinausschreiten und dort zu tanzen beginnen – und langsam eins mit dem Wasser werden. Wollen die Helden den Dämon nicht nutzen, um die Rätselkette zu verfolgen, sondern bekämpfen, so wird dieser sich wehren – und jeden Schaden mit leidvoller Stimme selbstironisch kommentieren (Beispielsweise: „Habe ich euch nicht gut genug gedient, Herr? Natürlich steht es euch frei, mich zu züchtigen!" „Oh, schlagt ruhig fester – ich war schuld, da ich euch nicht kompetent genug gedient habe! Nur zu, nur zu …"). Wenn dies den Helden seltsam vorkommt und sie von dem Dämon ablassen, wird dieser aufs Wasser eilen, um dort seine Aufgabe zu erfüllen. Besiegen sie den Dämon, so wird er in seiner Wassergestalt (siehe unten) in den Fluss zurück fließen – und seine Aufgabe erfüllen.

Das Bündnis mit dem Meister des Bades
Wenn die Helden sich auf die Hilfe des Dämons verlassen und ihn bitten, den Weg nach Yerkesh frei zu machen, so werden sie ebenfalls eine weitere Stufe auf dem Pfad Belkelels beschritten haben. Die Helden erhalten **1W3 Verführungspunkte**.

Der Fluss beginnt zu kochen

Ohne ein weiteres Wort verschwindet der Meister der Bäder wieder in den Fluten. Sein massiger Körper wird zu einem, von der Strömung weggeschwemmten, schmierigen Grinsen, das äußerst selbstzufrieden wirkt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich, kaum dass der dämonische Meister der Bäder wieder eins mit dem Wasser geworden ist, beginnt die Oberfläche des Barun-Ulah zu brodeln. Erst an einzelnen Stellen, dann ein größeres Stück und schließlich über eine halbe Meile den Fluss entlang – und das auf der gesamten Breite des Barun-Ulahs, der hier mächtiger ist als sonst irgendwo am Oberlauf.
Wasserdampf steigt auf und Wellenkämme bilden sich. Mitten im Fluss entsteht ein Strudel, ein Loch in der Wasseroberfläche. Erst einen Schritt breit, dann einen Lidschlag später, umfasst es schon ein Dutzend Schritt. Immer größer wird die Stelle, von der das Wasser zurückzieht, bis es sich vor euch plötzlich bis zum Grund öffnet und ein Abhang vor euch liegt. Einige zuckende Fische liegen zu euren Füßen im Schlamm und an beiden Seiten türmen sich die Wassermassen wie Burgmauern auf. Inmitten des Flusses könnt ihr die Ruinen einer Stadt ausmachen.

Yeol-Khardas, der Meister des Bades

Ein viergehörnter Diener Belkelels
Dieser Dämon gehörte scheinbar einstmals dem Gefolge Charyptoroths an, wurde aber von der Herrin der schwarzfaulen Lust unterjocht – und muss ihr seither als Meister des Bades dienen. Dabei ist seine primäre Aufgabe die Kontrolle über das feuchte Element: Er kann es bewegen, zum Kochen bringen oder verformen.
Er erinnert an einen vollkommen haarlosen Eunuchen, dessen dunkle Haut glänzt und einen glitschigen Eindruck macht und dem drei gebogenen, goldene Hörnern aus dem Rücken sprießen. Das Wesen trägt eine weite goldene Pluderhose, einen mächtigen gleichfarbigen Turban und groteske Schnabelschuhe. Allerdings hat man das permanente Gefühl, dass sich in seiner Hose und unter dem Turban etwas bewegt. Worum es sich dabei handelt, erfährt man, wenn der Dämon zum Kampf gestellt wird: Dutzende fingerlange Tentakel verbergen sich unter den nun zerreißenden Gewändern (allerdings sind sie nicht wirklich als Waffen geeignet). Durch sein menschenähnliches Äußeres kann er recht leicht für einen solchen – oder einen Dschinn – gehalten werden.
Doch viel eher vergnügt er sich im Bad und verwöhnt seine Gäste mit heißem Wasser (das auch schon einmal zu kochen beginnen kann), und treibt als lüstern grinsender Fettfilm auf der Wasseroberfläche. Er ist auch in der Lage das Wasser so in Schwingung zu versetzen, dass Badende davon enorm erregt werden.
Allerdings wurde der genusssüchtige Dämon von seiner Herrin an die Ruinen von Yerkesh gebunden, um dereinst ein Tor in die versunkene Stadt zu öffnen. Er musste diesen Dienst bislang dreimal erfüllen – und gewährt diese Gefälligkeit nur noch ein einziges Mal.

Yeol-Khardas
Beschwörung: +11 **Beherrschung:** +5
Wahrer Name: 1/4 **Basiskosten:** 15
Tentakel: INI 8+1W6 **AT** 12 **PA** 13
TP 1W6+1 **DK** HN
Kochender Wasserstrahl:
INI 10+1W6 **AT** 13 **TP** 2W6+3
LeP 90 **AuP** unendlich **MR** 12 **RS** 1
WS – **GS** 9
Besondere Eigenschaften: 3 Aktionen/KR, Paraphysikalität I, Existenz, Langer Arm, Regeneration I
Kampfregeln: Der Meister des Bades kämpft vorzugsweise mit seinen fingerdicken Tentakeln, die in Augenblicken bis zu sieben Schritt wachsen können. Sein Wasserstrahl hat eine Reichweite von 2W6 Schritt. Diesem kann man nur durch *Ausweichen* entgehen oder ihn mit einem Schild parieren.
Mögliche Dienste: Kampf, Kontrolle über das Wasser, Wache
Konfliktverhalten: Versucht sich aus Konflikten herauszuhalten. Wenn er angegriffen wird, verteidigt er sich und flieht, sobald er unter der Hälfte seiner LeP ist.

Um zwischen die sich auftürmenden Wassermassen zu treten ist eine MU-Probe +5 notwendig, ansonsten gibt es wenige Schwierigkeiten. Die Reaktionen der eventuellen sonstigen Begleiter sind nachfolgend aufgelistet:

- **Die Nachtwinde** beginnen ein Gespräch über den Elementarismus und die Macht der Dämonen – bevor sie sich einig sind, dass sie dieses Geheimnis offen legen müssen – um es später vernichten zu können. Zwar teilen sie dies nicht offen mit, aber ihren Gesichtern ist abzulesen (mit einer gelungenen *Menschenkenntnis*-Probe), dass sie keine Zeugen überleben lassen wollen.
- **Iphemia** ist ob der gewaltigen Ausmaße, die ihre Suche nach Jugend und Schönheit offenbart, einen kurzen Augenblick erschüttert, dann aber bereit dafür jedes Risiko einzugehen.
- **Assaban** sieht so aus, als habe ihn der Bademeister sichtlich beeindruckt und er versucht mit diesem ins Gespräch zu kommen – um neues Wissen über die Schwestern Radscha Uschtammar und Dar-Klajid zu erhalten. Kurz: Er versucht ein theologisches Gespräch mit ihm zu führen.
- In **Khelbara** erwacht die Neugier einer jeden Magierin. Und wird sie nichts davon abhalten, von Nahem einen Blick auf die Stadt zu werfen.

Der Dämon weilt immer noch im Wasser, hat sich aber an das Ufer zurückgezogen, wo eine der Wasserwände beginnt. Schließlich sind alle Bedenken und die Furcht vor den Urgewalten des Flusses vergessen und jeder drängt darauf, in die Tiefen vorzustoßen.

Kapitel IV: Am Ziel einer langen Reise

In diesem Kapitel werden die Gegebenheiten der Jahrhunderte unter den Fluten des Barun-Ulah begrabenen Stadt Yerkesh beschrieben – und die Gefahren, die dort lauern.

Abstieg in die Tiefe

Der Weg zu den Ruinen führt zuerst durch ein etwa 10-15 Schritt breites schlammiges Ufergebiet, um dann abrupt als Abhang etwa 20 Schritt nach unten abzufallen. Es ist kaum möglich diesen Abhang ohne Seil hinunter zu gelangen (*Klettern*-Probe +12). Allerdings benötigt man für den Abstieg ein mindestens 40 Schritt langes Seil. Oronier und Nachtwinde führen solche definitiv mit sich. Diese erleichtern den Abstieg erheblich – er ist angesichts der glitschigen Steine trotzdem schwierig (*Klettern*-Probe +5). Immerhin fängt eine dicke Schlammschicht Stürzende auf (Sturzschaden vor einer *Körperbeherrschungs*-Probe halbieren). Die Helden fallen dabei 1W+2 Schritt tief.

Doch schließlich sollten die Helden die Ruinen von Yerkesh erreichen. Danach geht der glitschige Flussboden noch etwa 25 Schritt leicht abwärts (während sich zu beiden Seiten des Weges, den Yeol-Khardas freigemacht hat, die Wassermassen hoch auftürmen), bevor man das eigentliche Yerkesh erreicht.

Varianten

Wenn die Helden in Malqis den Tetraeder nicht erringen konnten, ihn gestohlen bekamen oder in Zorgan belassen haben, oder sich schlichtweg weigern mit den anderen Gruppen zusammenzuarbeiten, gibt es an dieser Stelle noch verschiedene Varianten, damit sich die Vorgänge wie vorgesehen entwickeln:

- **Die oronische Seite:** Die Belkelel-Priesterin Yanaesta schafft es, einen anderen Meister des Bades aus den Niederhöllen zu rufen.
- **Die Nachtwinde:** Sie versuchen erst gar nicht, einen Weg zu schaffen, sondern dringen mit Kajubo-Knospen bzw. ADLERSCHWINGE in die versunkene Ruinenstadt vor. Dadurch können sie relativ schnell den Avesha-Tempel als einziges intaktes Gebäude lokalisieren. Dies wird ihnen einen Vorsprung verschaffen, wenn die Wassermassen verschwunden sind.
- **Der Felsentunnel:** Wie die Helden aus dem Szenario **Kurier der Sultana** wissen, gibt es zahlreiche Höhlensysteme an den Ufern des Barun-Ulah. So wird der Brunnen des heutigen Yerkeshs über einen Felstunnel vom Fluss aus direkt mit Wasser versorgt. Wenn die Helden nicht weiter wissen, könnte ihnen auffallen, dass der Brunnen plötzlich trocken ist, etwa weil ein Bauer darüber flucht, warum der Brunnen kein Wasser führt. Steigen sie hinab, so führt der Gang sie bis ins alte Yerkesh hinein. Allerdings wird für diesen Weg mindestens doppelt so viel Zeit benötigt, wie für den direkten Zugang.
- **Einschleichen:** Unweit des Eingangs nach Yerkesh, beginnen Iphemias Wachen ein Nachtlager aufzuschlagen. Dabei sind die Söldlinge beunruhigt, über die Ausmaße der Ereignisse in die sie offensichtlich geraten sind – und diskutieren darüber. Dies bedeutet, dass sie nicht besonders aufmerksam sind. Mittels *Schleichen-* und *Sich Verstecken*-Proben (jeweils +3) kommt man recht einfach an den Wachen vorbei. Jeder Held muss 9 TaP* ansammeln (eine Probe alle 20 KR möglich). Werden sie bemerkt, kommt es zum Kampf mit den ersten sechs Söldnern, nach 1W6+2 KR treten die restlichen in den Kampf.
- **Diebstahl und Entführung:** Natürlich können die Helden schon vor der Öffnung des Weges ins alte Yerkesh aktiv werden und entweder den Tetraeder stehlen (falls sie ihn nicht besitzen), Informationen über die in Elburum gefundene Karte sammeln oder Khelbara befreien. Dabei sollten sich die Helden geschickt anstellen und alle ihre besonderen Fähigkeiten (Zauber, Artefakte, Liturgien, besondere Talente) benötigen. Denn Iphemia weiß, dass es andere Parteien gibt, die ihr den Erfolg nicht gönnen, und lässt ihr Lager sehr streng durch die Hälfte ihrer Söldner bewachen.

Zusammen oder alleine?

Eine der wichtigsten Entscheidungen, die die Helden treffen müssen, ist, ob sie weiterhin mit den Nachtwinden, Khelbara oder den Oroniern die Ruinen von Yerkesh untersuchen wollen. Da keine der Parteien weiß, wie lange sich das Wasser zurückgezogen hat, ist es ratsam, sich zu trennen. Im Zweifel wird Iphemia darauf bestehen, um die Ruinenfelder schneller zu durchsuchen. Allerdings wird sie jeder anderen Partei zwei Söldlinge hinterher schicken – der eine wird die Sultana sofort benachrichtigen, sollte etwas gefunden werden, während der andere weiter beobachten soll. Nach etwa vier Spielrunden dürfte eine grobe Durchsuchung der Ruinen nichts erbracht haben.

Die Ruinen der Stadt

Die Stadt Yerkesh lag – abgesehen von der Festung selbst – im fruchtbaren Hügelland am Barun-Ulah. Bei ihrer Zerstörung sind große Felshöhlen unterhalb der Stadt eingestürzt, was dazu führte, dass das gesamte Viertel rings um die Festung etwa 30 Schritt in die Tiefe stürzte. Dieses befand sich auf einer massiven Felsplatte, in die die Bewohner ihre Kellerräume geschlagen hatten. Als diese Platte absackte und die Festung vollkommen zerstört wurde, erbrach auch die Felsplatte in sechs große und unzählige kleine Teile. Alles wurde von Schlamm bedeckt, doch im Laufe der Jahrhunderte sammelte sich dieser vor allem in den Straßen der Stadt.

Insgesamt zieht sich das Wasser auf einem Gebiet von 400 Schritt mal 250 Schritt zurück. Dabei werden weite Teile des ehemaligen Tempel- und Palastviertels sowie ein verwinkeltes, dicht bebautes Bürgerviertel frei gelegt. Natürlich ist jedes der Gebäude eine algenüberwucherte Ruine, die erheblich bei der Bewegung durch die Stadt behindert. Einige, besonders prägnante, steinerne Gebäude, wie der **Hörnertempel** des Baalat Khelevathan, dessen Gestalt an geschwungene Widderhörner angelehnt ist, sind noch gut erhalten. Unterhalb des Tempels befindet sich ein Gelände, das an eine Arena erinnert, in der aber jemand zahllose Bänke erbaut hat. Auch sieht man an etlichen Stellen Öffnungen im Steinboden, die so wirken, als hätten dort einstmals Bäume gestanden. Es handelte sich um den Orgienhain des Balaat Khelevathan-Kultes. Allerdings befindet sich das Versteck von Donations Vermächtnis nicht dort, sondern im ehemaligen Blütentempel des **Avesha**. Anders als bei den übrigen Gebäuden wurde das Möglichste dafür getan um sicherzustellen, dass dieses turmartige Bauwerk die Zerstörung der Stadt überstehen würde. Zum einen, weil es aus Stein und nicht aus Lehm erbaut war, zum anderen bewahrte eine Mischung aus elementarer und dämonischer Magie das Gebäude vor der Zerstörung. Weiterhin befinden sich hier etliche kleine **Sippenpaläste**, wie es sie in Aranien noch heute gibt.

Im Norden liegt der alte **Flusshafen**, was man aber nur noch erahnen kann. Lediglich verrostete, metallene Werkzeuge (die zu Staub zerfallen, wenn man sie berührt), die Reste der steinernen Kaimauern und Unmengen von Tonscherben künden davon, dass hier das Herz des Handels in der Stadt blühte.

Das dicht bebaute und verschachtelte **Wohnviertel** gleicht heute mehr denn je einem Labyrinth. Die Gebäude wurden in mehreren Schichten übereinander gebaut – und zwar so massiv, dass die meisten heute noch intakt sind. Die Straßen sind häufig Tunnel – die als Sackgassen enden. Hier finden sich weiterhin häufig regelrechte Trichter und Schneisen der Verwüstung.

Sämtliche Gebäude sind hochgradig einsturzgefährdet und mit Algen, Wasserpflanzen und braunem Schlamm bedeckt, oder gar darin versunken. Die einzelnen Teilstücke der Felsplatte, auf der Yerkesh lag, sind unterschiedlich tief im Schlamm versunken und man muss bis zu zwei Schritt Höhenunterschied überwinden, um auf eine andere Platte zu gelangen.

Die Überreste des Kraks

Die einst stolze Festung von Yerkesh ist heute nicht mehr als ein großes Loch im Boden, immer noch gefüllt mit den trüben, braunen Fluten des Barun-Ulah. Unterhalb der Festung liegt noch immer eine Pforte des Grauens, die in Belkelels Domäne in der Siebten Sphäre führte. Dieses Höhlensystem reichte bis tief unter die Stadt und war für die Vernichtung Yerkeshs verantwortlich. Der ursprüngliche Tempel der Anhänger Belkelels lag ebenfalls in dem Höhlensystem – allerdings ahnten die Kultisten nichts von der Pforte. Bei der Zerstörung der Stadt drangen einige Besessene in den Tempel vor und brachten *Zemal-el-Sulef* an die Oberfläche. Hier übernahm ein mächtiger Paktierer die Kontrolle über etliche Mannwidder und niedere Paktierer und befahl diesen, die Tempel der Stadt zu stürmen und zu entweihen. Und er brachte den Gürtel an einen sicheren Ort – den Tempel des Avesha.

Die Wächter der untergegangenen Stadt

Der Weg durch die Ruinen weist eine Vielzahl an Gefahren auf. Einige wollen wir Ihnen nachfolgend vorstellen:

Die Wasserschlangen: In den Schlammkanälen der Stadt halten sich gewaltige Schlangen auf, dereinst von dem ursprünglichen, echsischen Kult gezüchtet, der von Raschtul zerschlagen wurde. Bei den drei schwarzen Schlangen handelt es sich um mutierte, gewaltige Boronsottern. Diese 12 Schritt langen Biester sind zudem untot – erfüllen aber immer noch ihre Pflicht. Auffällig ist dabei, dass die Schlangen teilweise goldene Körperpanzer tragen.

Wasserschlangen
Biss:
INI 12+1W6 **AT** 16 **PA** 11 **TP** 1W6+5 **DK** HN
LeP 50 **AuP** – **MR** 10 **RS** 3 **WS** 10 **GS** 8
Besondere Kampfregeln: Kampf unter und im Wasser, Verbeißen, Hinterhalt (8), großer Gegner
Konfliktverhalten: Greifen aus der Dunkelheit und mit *Hinterhalt* an.

Wasserleichen: Aus dem Schlamm können sich Wasserleichen schälen (1W6+1). Wenn der Schlamm abgefallen ist, kann man erkennen, dass man es mit brüchigen, brau-

nen Skeletten zu tun hat. Diese wurden durch die unheilige Ausströmung der Pforte vor dem Zerfall bewahrt. Allerdings entstammen die meisten Wasserleichen nicht den *Dunklen Zeiten* oder dem Untergang Yerkesh, sondern sind jüngeren Ursprungs: ertrunkene Flussschiffer, Räuber und Bewohner des Umlandes.

Wasserleichen
Hände:
INI 6+1W6 **AT** 9 **PA** 5 **TP** 1W6+2 **DK** H
LeP 40 **AuP** – **MR** 12 **RS** 2 **WS** – **GS** 3
Eigenschaften: schwere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte von Wasser-Göttern, Immunität gegen Wunden
Besondere Kampfregeln: Kampf im Wasser
Konfliktverhalten: Sie kämpfen bis zu ihrem zweiten Tod und sind ziemlich planlos.

Intelligente Algen: Irgendwie haben die Algen hier ein eigenes Bewusstsein entwickelt (genauer: Sie haben gelernt, dass Lebewesen gute Nahrung sein können) – und so können unförmige Algenwesen die Eindringlinge mit ihren feuchten Ranken angreifen.

Einstürzende Ruinen: Wenn die Helden die Ruinen betreten, sollte ihnen klar sein, dass jeder Schritt die Gebäude zum Einsturz bringen kann, was teils zu komplexen Kettenreaktionen führt, wenn ein Einsturz weitere auslöst. Ein Gebäude stürzt bei 16 bis 20 auf dem W20 ein, wenn eine Person sich den Mauern auf einen Schritt nähert. Dies führt zu 1W6+3 SP durch herabfallende Steine. Erhöhen Sie die Gefahr des Einsturzes, wenn die Helden etwas Dummes tun (gegen eine Wand fallen, kämpfen), verlangen Sie nach jedem dieser Vorfälle eine GE-Probe und erhöhen Sie bei Bedarf den Schaden, wenn mehrere Gebäude einstürzen.

Schlammlöcher und Geister: Überall in Yerkesh gibt es tückische Schlammlöcher. Da der Boden der gesamten Stadt äußerst schlammig ist, sind diese recht schwer zu erkennen (*Sinnenschärfe*-Probe +3). Darüber hinaus gibt es immer noch eine ganze Reihe von Irrlichtern – die versuchen, jedes lebende Wesen in eben diese Schlammlöcher zu zerren.

Generell sollten Sie darauf achten, die Ruinen von Yerkesh als unwirklichen Ort darzustellen – unheimlich, fremdartig und voller unbekannter Wesen. Zudem sollte den Helden bewusst sein, dass Yerkesh nur aufgrund von Donations Rätselkette für kurze Zeit zu erreichen ist. Generell dürften sich die Helden fragen, ob das Vermächtnis des Magiergrafen all das wert ist – und gleichzeitig neugierig auf die finale Lösung des Rätsels sein.

Das letzte Rätsel

Nun gilt es herauszufinden, wo genau sich die Lösung aller Fragen verbirgt. Je nach den Dokumenten, die die Helden gefunden haben, mögen sie das Versteck in den Ruinen des Krak vermuten. Dort würden angesichts des trüben Wassers selbst ausgiebige Tauchgänge nur mit sehr viel Glück einen Erfolg bringen – wenn überhaupt.

Entweder resignieren die Schleiertänzer nun (bei Iphemia äußert sich dies in Bosheiten, mit denen sie Assaban, die Nachtwinde und männliche Helden traktiert). Oder sie durchsuchen die Ruinen nach brauchbaren Informationen. Natürlich können die Helden je nach Suchmuster zuerst den Tempel der Avesha als einziges intaktes Gebäude entdecken. Angesichts von Iphemias Übermacht an Söldnern ist dies jedoch eher unwahrscheinlich. Erschwerend kommt hinzu, dass die Helden im Grunde keine Ahnung haben, was genau sie eigentlich suchen: Die übrigen drei Parteien sind einhellig der Meinung, dass sie Donations gesammeltes Wissen suchen – das angesichts des Zustands von Yerkesh in einem besonders stabilen Gebäude zu finden sein muss. Die Festung ist die logischste Wahl, direkt gefolgt vom Wohnviertel. Wenn die Helden den teilweise durch Ruinen verdeckten Avesha-Tempel vor Iphemia entdecken, werden sie plötzlich wieder als Konkurrenten wahrgenommen. Plötzlich finden sich die Helden von Iphemias Söldnern umringt – Iphemia wird in diesem Fall ihr Geständnis versehentlich gegenüber den Helden ausplaudern – passen Sie den unten aufgeführten Vorlesetext entsprechend an.

Das Finale

Schließlich ist es allen überlebenden Parteien gelungen, zum Unheiligtum der Belkelel vorzudringen. Dort, in der zweiten, unterirdischen Ebene kommt es zum finalen Kampf um den *Zemal-el-Sulef*. Nun heißt es jeder gegen jeden und alle für sich.

Lüge und Verrat

Iphemia traut weder Assaban, noch den Helden oder den Nachtwinden – und Khelbara will sie so lange ausnutzen, bis sie der Sultana nicht mehr von Nutzen ist. Während der Suche in den Ruinen von Yerkesh kochen zumindest die Spannungen mit Assaban hoch, den Iphemia für einen potenziellen Verräter hält. Sie sieht in ihm einen religiösen Fanatiker, der ihren Plänen zuwiderhandeln könnte. Assaban lässt sich von der Sultana provozieren und es kommt zum Streit zwischen den beiden.

Khelbara zweifelt immer mehr an Iphemias Versprechungen und ist nach deren Geständnis hin- und her gerissen, was sie tun soll. Das Geständnis, dass Dimiona noch lebt, lässt die oronische Magierin an *die gute, alte Zeit* zurückdenken – im Guten wie im Schlechten. Khelbara ist der Joker in diesem Spiel.

Die Nachtwinde hingegen sehen die Helden nicht mehr als wirkliche Bedrohung – und konzentrieren sich auf die Oronier. Auf wen sich die Helden letztendlich konzentrieren, wissen Sie am besten. Doch jeder ihrer Gegner und Verbündeten ist potenziell gefährlich und bereit, die Helden zu verraten.

Der Blütentempel

Im Grunde ist der Avesha-Tempel eine zweigeteilte Anlage: Neben dem Blütenturm gibt es die unterirdische Wandelhalle. Der Turm hat die Form einer riesigen, steinernen Blume – Stiel und Blütenblatter inklusive. Der Turm (also die vier Schritt unterhalb der Blüte, die aus dem Schlamm hervorragen) weist keinerlei Öffnungen auf. Rings um die Blüte (die oberen fünf Schritt des Turmes) führt eine Galerie aus steinernen Blättern.

Das Geheimnis des Tempels ist die Tatsache, dass man die Blüte öffnen kann – wo sich auch der Eingang ins Innere befindet. Einst wurden über diesen Weg mehrere Quader Pflanzensamen an die Luft entlassen, um ihren Weg zu den Feldern der Bauern zu finden. Allerdings versiegelten die Kultisten bei ihrer Eroberung des Tempels diesen von außen. In ihrem Wahn verfolgten sie den Plan, dass der *Zemal-el-Sulef* nur von einem wahrhaft Außerwählten gefunden werden dürfe – und dieser auch sämtliche Schwierigkeiten überwinden würde.

Die Galerie

Um die Galerie aus überlappenden Blütenblättern zu erreichen ist eine *Klettern*-Probe +8 (mit Seil und Wurfhaken nur +4) notwendig. Dort bietet sich ein schrecklicher Anblick: In den Zwischenräumen stehen zwischn den äußeren Blättern der eigentlichen Blüte insgesamt sieben versteinerte Statuen, die mit der Blüte verschmolzen sind (ANALYS +3 mit mindestens sechs ZfP*: Es sind Spuren einer archaischen, dämonischen Form des GRANIT UND MARMOR und des HARTES SCHMELZE zu erkennen, mit denen die Blüte versiegelt wurde – bei den Statuen handelt es sich um versteinerte Menschen. In eines der Blütenblätter wurde mit Hilfe des HARTES SCHMELZE eine Botschaft in Urtulamidya geschrieben:

Nur wer bereit ist,
Leben und eigenes Blut zu opfern,
dem öffnet sich der Weg zum
Gewand der Herrin.

Tatsächlich ist ein Menschenopfer notwendig, um das letzte Siegel zu zerschlagen und die Blüte zu öffnen.

Assabans (oder eines Buchhändlers) Ende

Iphemia wird Khelbara oder den Helden, der die größte Affinität zu Belkelel zeigt (also am meisten Verführungspunkte auf seinem Konto hat), anschauen und versuchen, die Magierin (oder ihn) davon zu überzeugen, dass sie (oder er) wesentlich mehr ohne moralische Fesseln erreichen kann – und vorschlagen, Assaban oder einen der Buchhändler zu opfern. Natürlich können die Helden auf Khelbara (ihren Kameraden) einwirken, niemanden zu töten. Hier bietet sich eine rollenspielerische Lösung an. Je nach bisherigem Verhältnis zwischen Assaban, Khelbara und den Helden kann dies sehr interessant werden. Natürlich können Sie es auch über Proben auf *Menschenkenntnis, Überreden* und *Überzeugen* abhandeln.

Alternative: Es kann auch einen der Söldner erwischen oder die Blüte lässt sich über einen Mechanismus öffnen. Um die Blüte so zu öffnen, ist eine *Mechanik*-Probe +5 notwendig

Opferung

Wer hier bereitwillig einen der Gegner opfert, wird gefährlich nahe an Belkelels Seite wandeln. Auch wenn man nicht derjenige ist, der die Opferung durchführt, aber sie bereitwillig geschehen lässt, erleidet einen Makel auf seiner Seele.

Ein Held, der einen anderen Menschen opfert gewinnt **1W6 Verführungspunkte** hinzu. Wer immer die Opferung geschehen lässt, bekommt **1W3 Verführungspunkte** dazu.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Klinge ist dem Opfer in den Leib gerammt worden und augenblicklich beginnt dessen Blut zu fließen. Mehr als nur ein paar Tropfen spritzen gegen die Blüte. Ein mechanisches Geräusch ist zu hören. Und dann beginnen sich die Blütenblätter auf euch herab zu senken.

Die Blüte entfaltet sich

Um den Eingang in den Tempel zu öffnen müssen sich drei Lagen steinerner Blütenblätter öffnen, die zueinander versetzt stehen und es eigentlich unmöglich machen, auf der Galerie zu verbleiben – zumindest nicht ohne durch die massiven Steinblätter zerquetscht zu werden. Allerdings kann man zwischen den herabklappenden Blättern mit einer GE-Probe durchschlüpfen. An dieser Stelle können Sie Söldlinge Iphemias ausdünnen, die mit (1W6+1) ihrer Leute schnell ins Innere der Blüte vordringt. Der Rest liefert den Helden ein letztes Gefecht, allerdings nicht bis zum Tod. Mögliche Szenen wären:

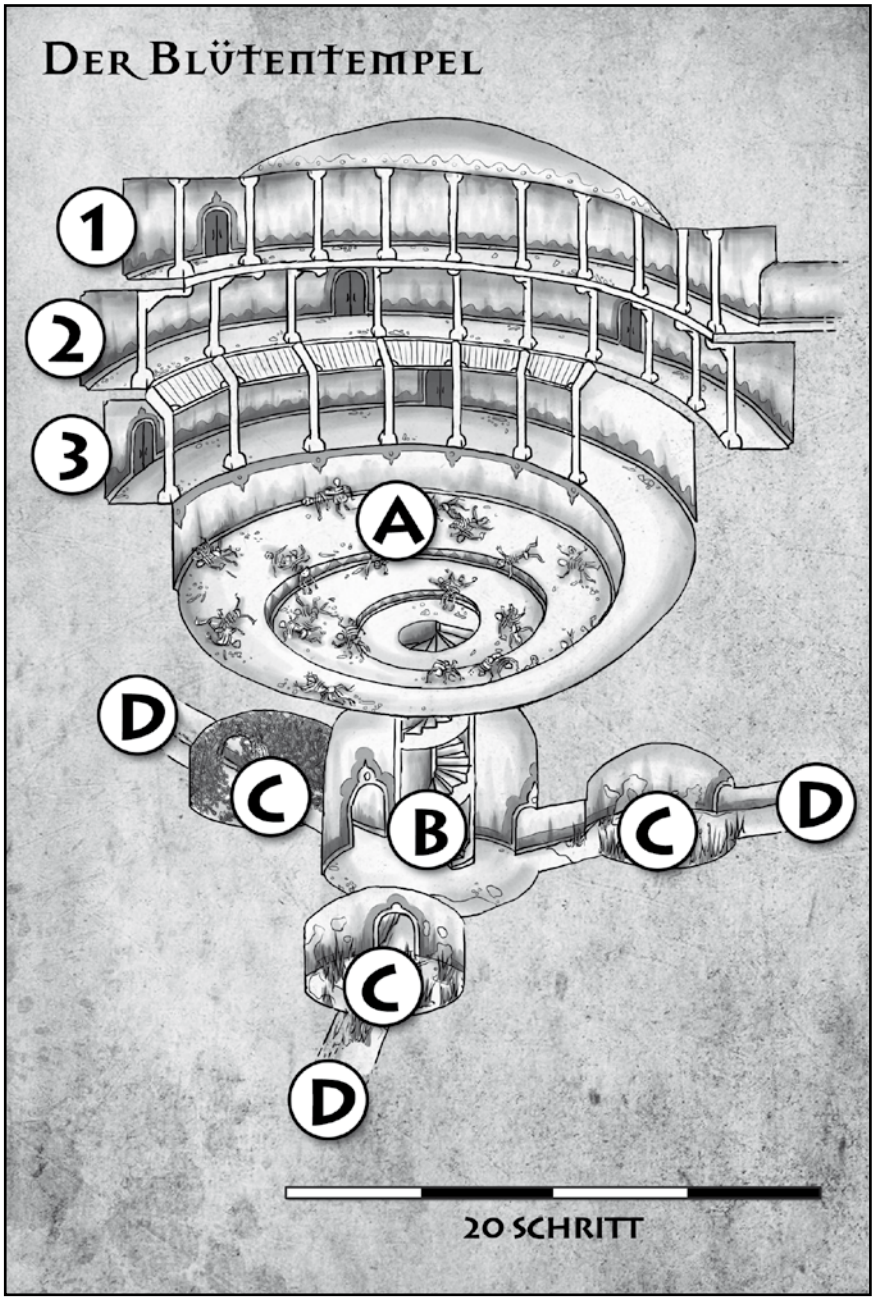
- **Kampf zwischen zwei Blütenblättern:** Jedes Blütenblatt misst etwa drei bis fünf Schritt in der Höhe, vier bis sechs Spann in der Breite. Je weiter Innen, desto breiter werden die Blätter und bei einer Dicke von einem Spann. Die Blätter brauchen von der geschlossenen Ausgangslage, bis sie komplett herabgeklappt sind etwa 10 KR. Alle 4 KR öffnet sich die nächste Lage – dementsprechend kann man nach 12 KR ins Innere vordringen.
- **Am Rand festhalten:** Ein Held fällt von der Galerie, kann sich aber mit einer gelungenen *Akrobatik*-Probe am Rand der Galerie festhalten. Währenddessen attackiert von oben ein Söldner, der dann von einem der Blütenblätter zerquetscht wird.
- **Sturz:** Ein Patzer im Kampf führt mit erhöhter Wahrscheinlichkeit (2-5) zum Sturz von der Galerie. Es gelten die normalen Sturzregeln (siehe **WdS 144**).

Mechanik zerstören: Es ist möglich, dass ein Held irgendwie zwischen den Blütenblättern eingeklemmt ist – so kann er entweder den Mechanismus ganz ausschalten, oder zumindest Zeit gewinnen (2W20+10 KR).

Am Ende sollte es den Helden und Khelbara gelungen sein, Iphemia in das Innere des Tempels zu folgen. Von den Nachtwinden und Assaban fehlt jede Spur, Iphemia hat etwa 15 bis 20 Schritt Vorsprung vor den Helden. Eventuell überlebende Söldner fliehen – sofern Iphemia sie nicht mit in den Blütentempel genommen hat.

Die Wendeltreppe in die Tiefe

Wenn sich alle Blätter geöffnet haben ist der Weg ins Innere des Tempels frei. In der Mitte der nun entstandenen Blüte befindet sich ein Schacht, in dem eine Wendeltreppe befindet, in die Tiefe führt.



Der verborgene Tempel der Dar'Klajid

Zwar gibt es irgendwo in den Ruinen des Kraks die Überreste des ursprünglichen Tempels der Dar'Klajid, allerdings ist dieser vollständig geflutet und nicht zu erreichen. Doch während der letzten Tage von Yerkesh übernahm ein Paktierer, der vom Gürtel beherrscht wurde, mit seinen Schergen den Tempel des Avesha und weihte ihn in einem blutigen Ritual seiner wollüstigen Herrin. Der Grund für diese Tat ist darin zu suchen, dass der Blütentempel des Avesha eine hermetisch abgedichtete Anlage war.

Im Aller(un)heiligsten

Der eigentliche Tempel der Belkelel befindet sich in der großen unterirdischen Haupthalle des ehemaligen Aveshа-Tempels. Die Wendeltreppe endet in einem Gang der rechter Hand offen ist und einen Blick in die 20 Schritt durchmessende, kugelförmige Halle gewährt. Überall in diesem Gang sind kleine Haufen mit verrosteten Münzen, durchbohrten (Halb-)Edelsteinen, Waffen und ähnlichem zu finden (IN-Probe +5: Anscheinend waren dies einst Handelswaren oder Glücksbringer, die hier als Opfergaben niedergelegt wurden; Alle organischen Stoffe wie Landkarten, Lederschnüre usw. sind längst der Zeit zu Opfer gefallen). Insgesamt zieht sich der Gang dreimal um die Tempelhalle herum, es gehen aber immer wieder Gänge ab.

Der erste führt zu einer Treppe und von dort in einen Raum mit deutlich komplexer Mechanik (*Mechanik*-Probe +3: Anscheinend der Öffnungsmechanismus der Blüte).

Der erste **Gang (1)** führt in die ehemalige Saatkammer, in dem Unmengen von Blumen und anderen Pflanzen wachsen – trotz aller Dunkelheit. Hier wurden in der Vergangenheit die Pflanzensamen aufbewahrt, die über die Blüte gleich sackweise dem Wind übergeben wurden. Selbst den massiven Stein der Wände haben die Pflanzen gesprengt. Überall im Raum schwirren Pollen und Bienen herum, die dafür sorgen, dass der Kreislauf des Lebens fortbesteht. Dieser Raum ist eine letzte geweihte Bastion, die sich im verzweifelten Kampf mit den dämonischen Kräften des Gürtels befindet. Im hinteren Drittel befinden sich einige Bienenstöcke. Hinter dem Pflanzenteppich befinden sich allerdings mehrere der Wächtermumien verborgen.

Der dritte Gang führt in einen Raum, auf dessen Boden sich Tausende Metallgitter und Stäbe befinden. Einst wurden hier zerstörte Vogelkäfige aufbewahrt – als Zeichen der Freiheit und Unabhängigkeit. Der nächste Gang ist lediglich eine lange Galerie, in der zahllose Statuen aus vergangenen Jahrhunderten stehen. Inschriften in Urtulamidya geben den Helden der Geschichte wenigstens Titel: Riesentöter(in), Maruschreck, Eroberer der Mittnacht, Herr(in) der Wudu, Herr(in) der Aeterni.

In der zweiten **Umkreisung (2)** der Tempelhalle finden sich zahlreiche Räumlichkeiten zur Verwaltung des Tempels: Schreibstuben, Archive und Lagerräume. Aber es gibt auch Bäder, Speiseräume und Kochstellen. Auffällig ist, dass es einmal große Fensteröffnungen in der Tempelhalle gab – ein Hinweis darauf, dass der Tempel einst weiter an der Oberfläche lag.

Die Räume der untersten **Umkreisung (3)** beherbergen die Wohnräume der Priesterschaft, Es handelt sich um mehrere miteinander verbundene Wohnungen. Auffällig ist hier ein Raum mit einer vier Schritt hohen Decke und hervorragender Akustik, in dem es eine kleine Bühne gibt – und überall liegen die Überreste von prächtigen Musikinstrumenten herum. Auf der Bühne steht noch heute eine goldene Harfe, auf der sich überall braune Fingerspuren befinden. Schließlich erreicht der Gang den Grund der Tempelhalle und wird zu einer breiten, offenen **Rampe (A)**, die sich spiralförmig zum Allerheiligsten hinabwindet.

Hier liegen die Skelette dutzender Menschen. Es scheint, als wären die meisten der Toten beim Liebesspiel niedergemetzelt worden. Manche der Skelette wurden durch Schwerter regelrecht verbunden, während andere scheinbar beim Liebesspiel miteinander verschmolzen sind. Offensichtlich wurden die Toten bei einer großen Orgie überrascht. Dies stimmt allerdings nicht, da einige kalt berechnende Paktierer den Tempel planmäßig entweihten, indem sie die von Belkelels Odem berauschten Tempelbesucher langsam und grausam töteten – konnten sich diese doch meist nicht aus ihrer eigenen Lust befreien.

Das Allerheiligste kann man über eine weitere, kurze Wendeltreppe erreichen. Diese endet in einem Runden **Vorraum (B)**, dessen Wände selbst heute noch blasse Überreste einst prächtiger Wandbilder aufweisen. Drei **Gänge (C)** führen zu den drei **Wurzelkammern (D)** des Tempels. Zwei der Kammern sind mit Schilf und allerlei Ranken bewachsen und knietief mit Wasser gefüllt. Die Wände der dritten Kammer hingegen sind mit Dornrosen überwuchert, die zu einem regelrechten Altar gewuchert sind, auf dem ein Leichnam liegt. Dieser ist unbekleidet und liegt vor der Statue einer sinnlichen, fast nackten Frau. Sie trägt lediglich einen Gürtel mit daran befestigten Seidenschleiern. Die Helden können den Gürtel von Donations Bild her erkennen. In welcher der Wurzelkammern der Gürtel zu finden ist, liegt ganz bei Ihnen.

Die Wurzelkammern besitzen jeweils einen zweiten Ausgang die sogenannten Wurzeln, die sich spiralförmig rund um die Tempelhalle winden, über Schächte und Gänge miteinander verbunden sind und sich zu einem Gang vereinen, der in der Saatkammer hinter einer dichten Wand aus Pflanzen endet. Überall in den Wänden der Wurzeln sind Totenschädel eingemauert – Tausende! Der Tempel selbst stellt somit den Weg von der Geburt bis zum Tode dar. Dass es einen Weg vom Tod zur Geburt gibt legt nahe, dass der Avesha-Kult an die Wiedergeburt glaubte.

Das Bildnis des Schreckens

Irgendwo kurz vor der letzten Kammer, sollten die Helden ein Bildnis bemerken, das von seiner Art her dem Gemälde in ihrem Haus gleicht. Es ist nicht wirklich da, sondern eine Reflexion ihrer Urängste und der Verderbtheit des Gürtels. Immer wieder werden die Helden wahrnehmen, dass sich die Gestalten auf dem Bild in levthansartige Wesen verwandeln.

Auch wenn sie sie niemals sehen werden, so scheinen sie doch aus dem Bild zu entsteigen, sobald die Helden den Raum verlassen. Sie hören ihre Schreie, können Schatten erkennen oder Fußspuren finden – jedoch werden sie niemals einem der Wesen von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehen. Auch der Beschwörer auf dem Bild ändert sich: Er nimmt die Gesichtszüge des Helden an, der am meisten *Verführungspunkte* gesammelt hat.

Lassen Sie die Helden eine MU-Probe ablegen. Bei einem Scheitern werden alle Probe um zwei Punkte erschwert sein, solange die Helden in dem Tempel weilen.

Die Strategie der einzelnen Parteien

Iphemia lässt sich durch ihre Söldlinge von jeder Gefahr so gut wie eben möglich abschirmen und versucht so schnell es geht den Aufbewahrungsort des Gürtels im Tempel zu finden.

Khelbara wird immer angespannter, je näher man dem Zentrum des Avesha-Tempels kommt. Sie beteiligt sich kaum an irgendwelchen Entschlüsselungsversuchen. Fast scheint es, als wüsste sie, wo sie hin muss. Lassen Sie Helden, die der Magierin blindlings folgen in eine noch funktionierende Falle, ein Schlammloch oder einen Hinterhalt der Wächtermumien laufen.

Falls sie noch leben, finden Sie nachfolgend Informationen zu den Nachtwinden und Assaban:

Die Nachtwinde trennen sich. Während Mulziber als Maraske an der Decke die Gänge schneller erforschen kann, entschlüsselt sein Bruder zusammen mit den übrigen Nachtwinden Schriftzeichen und versucht daraus einen Vorteil zu ziehen. Jedes Schriftzeichen, das sie entschlüsselt haben, zerstören sie sofort.

Assaban ist in einer Mischung aus Abscheu und Faszination gefangen, hegt zunehmend Zweifel und zögert weiter vorzudringen. Dies lässt er aber Iphemia nicht allzu offen spüren, die sich nah an ihrem Ziel wähnt. Die Helden können diesen Zweifel aber unter Umständen bemerken (*Menschenkenntnis*-Probe +8).

Wächter für Jahrtausende

Im Inneren des Tempels gibt es eine weitere – sicherlich überraschende – Schutzvorkehrung: mächtige Wächtermumien. Bei diesen handelt es sich um einige Priester Aveshas, die nach dem Massaker für die Ewigkeit erweckt wurden – und Plünderer davon abhalten sollen, jemals *Zemal-el-Sulef* aus dem Blütentempel zu entfernen.

Wächtermumie
Hände:
INI 13+1W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 2W6+5 **DK** N
Krummschwert:
INI 11+1W6 **AT** 7 **PA** 7 **TP** 1W6+12 **DK** N
LeP 60 **AuP** unendlich **MR** 10 **RS** 3 **WS** 10 **GS** 4
Relevante Eigenschaften:
MU 20 **GE** 12 **KO** 18 **KK** 22
Besondere Eigenschaften: Resistenz gegen profane Waffen, Feuerfest, Lichtempfindlich
Sonderfertigkeiten: Gezielter Angriff, Niederwerfen (2), Wuchtschlag
Besondere Kampfregeln: Körperteile einer Mumie führen ein Eigenleben und kämpfen weiter – wer das einmal gesehen hat, auf den wirken auch weitere Anblicke einer Mumie entsprechend den *Schreckgestalt-I*-Regeln. Aufgrund der enormen Körperkraft der Mumie macht jede von ihr geführte Waffe 8 TP zusätzlichen Schaden aus hoher Körperkraft, jeder Angriff mit einer Waffe ist automatisch ein Niederwerf-Manöver.
Konfliktverhalten: Die Mumien sind intelligente Gegner und befolgen ihren Auftrag mit großer Gerissenheit: Sie versuchen die Gegner aus dem Hinterhalt zu attackieren (etwa von der Decke herab), setzen Wuchtschläge ein (nur mit +1) und verursachen Eindringlingen Wunden mittels Gezieltem Angriff gegen die Beine, um sie zu verlangsamen. Alternativ versuchen sie Angreifer mittels *Niederwerfen* zu Fall zu bringen (und erschweren diese Angriffe noch um bis zu +2).

Jeder gegen jeden, aber alle für sich

Spätestens wenn es einer Partei gelungen ist, in das Innere des Avesha-Tempels vorzudringen, beginnt der Endspurt zu Donations Vermächtnis. Die Spannung, um was genau es sich handelt, ist bei allen Schleiertänzern vorhanden. Die Erwartungen sind aber gewaltig. Denn wer ein Rätsel ersinnt wie jenes, welches die Schleiertänzer durchgestanden haben, der muss etwas unglaublich Wichtiges und Machtvolles verborgen haben. Das Donation wahnsinnig war, ignoriert zumindest Iphemia. Es ist deshalb nicht genau abzusehen, wie sich das Finale entwickelt. Bündnisse, die in der letzten Zeit geschlossen wurden können, sich als brüchig erweisen.

Folgende Taktiken werden die einzelnen Parteien verfolgen:

Iphemia: Wird zwei ihrer verbliebenen Söldner in den ersten Abzweigungen zurück lassen, damit diese dort Hinterhalte legen. Eine weitere Wache stirbt im Kampf mit einer der Wächtermumien. Schließlich dringt Iphemia allein in das Allerheiligste vor, während ihre Söldlinge den Eingang dorthin bewachen. Alternativ durchsucht Iphemia zuerst die Nebenräume, so dass die übrigen Schleiertänzer sich entscheiden müssen, ob sie ebenfalls diesen Weg gehen wollen – oder direkt ins Herz der Tempelhalle vorstoßen wollen. So können die Helden ihren Vorsprung erheblich verkürzen.

Wollen Sie Iphemia schnell die Möglichkeit geben, den Gürtel zu erreichen, so nutzt sie die Dimensionen der Halle, um sich mittels KRÖTENSPRUNG und SPINNENLAUF fortzubewegen. Ihre Söldner bewachen die Treppe. Iphemia wird, wenn es ihr gelingt den Gürtel zu erbeuten, durch den Wurzelgang fliehen.

Die Nachtwinde: Versuchen auf unterschiedlichen Wegen den gesamten Tempel zu erkunden, vereinen sich wenn möglich vor dem Allerheiligsten. Mulziber kann Iphemia in seiner Maraskengestalt schnell an der Decke entlang verfolgen. Beide Buchhändler werden im Falle, dass sie den Gürtel erringen, zuerst ihren Bruder unterwerfen (falls zu diesem Zeitpunkt noch beide leben) – und dies dann mit ihren Gegnern versuchen. Der überlebende Nachtwind will die neugewonnene Macht direkt nutzen und seine größten Konkurrenten vernichten.

Khelbara: Wird zwar um den Gürtel kämpfen, ihn letztlich allerdings nicht anziehen. Auch wird sie keinen Pakt eingehen – sie hat Angst, wie Donation verrückt zu werden. Außerdem gibt ihr der Glaube an Tsa eine gewisse Trotzigkeit und ausreichend Kraft, der Versuchung zu widerstehen. Allerdings will sie den Gürtel erlangen, um Iphemia und gegebenenfalls Dimiona, falls diese wirklich noch leben sollte, damit zu erpressen.

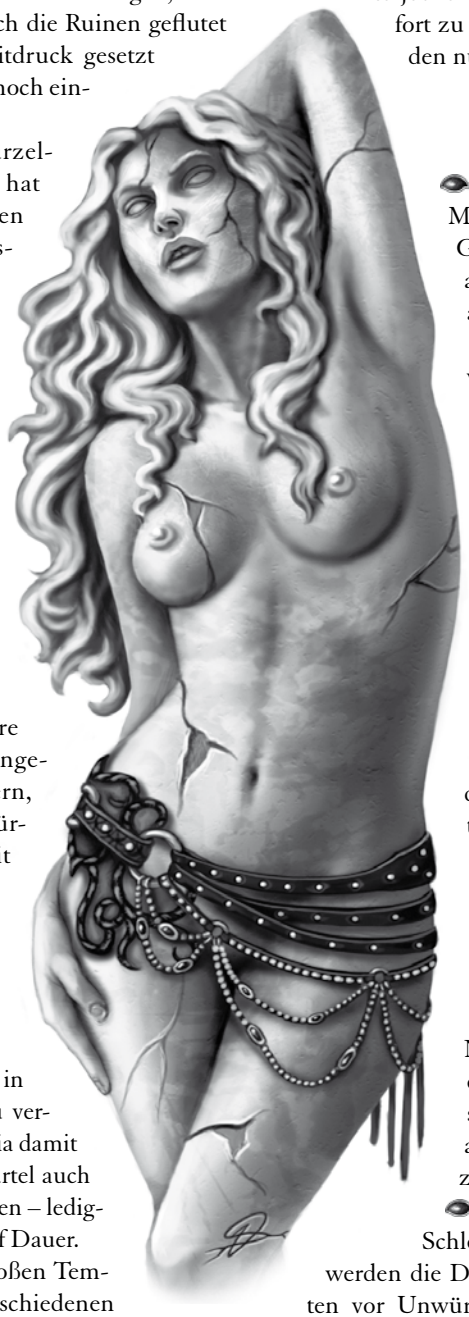
Er ist so schön ...!

In der Wurzelkammer kann man mit der Identifizierung des Gürtels als Hinterlassenschaft Donations endlich erkennen, um welchen Einsatz die Schleiertänzer bei ihrer Suche gespielt haben. Sollte es einer der Parteien gelingen, den Gürtel überzustreifen, so verfügt diese Person augenblicklich über die Kräfte des Gürtels (siehe Seite 145).

Haven, Stechen, Beißen, Kratzen – der Kampf um den Gürtel

Das Finale selbst ist von vielerlei Einflüssen abhängig, von denen wir an dieser Stelle einige aufführen wollen. Mit den Beschreibungen der Schleiertänze, Yerkeshs und des Blütentempels sollten Sie über genügend Material verfügen, um das Finale zu gestalten. Wenn dann noch die Ruinen geflutet werden und die Helden unter Zeitdruck gesetzt werden, steigert dies die Spannung noch einmal.

Ankunft: Wer zuerst die Wurzelkammer mit dem Gürtel erreicht, hat die ausführlichste Möglichkeit, den Gürtel zu analysieren – und als erster die Chance, ihn anzulegen. Doch Iphemia, die auf Magie hoffte, die ihre Jugend erhält, ist vom Gürtel enttäuscht – obwohl ihr eine flüsternde Stimme verspricht, sie ewig jung und schön zu halten, ist die elburische Sultana zu vorsichtig, um einen Pakt einzugehen und zögert. Andererseits weiß sie, dass sie alles für den Gürtel riskiert hat – und sieht sich in ihrem Traum an der Seite von Dimiona als Herrin der Tulamidenlande. Sie zögert am längsten, ehe sie ihre Chance ergreift. Neranziber hingegen wird keinen Augenblick zögern, einen Pakt schließen und den Gürtel anlegen. Er glaubt beides mit Leichtigkeit kontrollieren zu können. Mulziber hingegen erkennt den Gürtel als Verlockung des Ätrajins und wird keinesfalls einen Pakt eingehen. Khelbara wird ebenfalls nicht paktieren.



Doch beide versuchen den Gürtel in ihren Besitz zu bringen, um ihn zu vernichten, beziehungsweise um Iphemia damit zu erpressen. Allerdings wird der Gürtel auch diese beiden mit der Zeit korrumpieren – lediglich Rahjas Schleier schützt davor auf Dauer.

Ort: Findet das Finale in der großen Tempelhalle mit ihren Rampen und verschiedenen Ebenen statt oder eher in der Wurzelkammer? Gelingt dem Träger die Flucht in die Wurzeln und hinauf an die frische Luft? Wird der Kampf vielleicht oben auf der Blüte des Avesha-Tempels ausgetragen?

Erkennen: Nur mit magischen Mitteln kann man zweifelsfrei feststellen, dass das einzige Kleidungsstück des Toten in der Wurzelkammer ein magisches Artefakt ist. Natürlich zahlt es sich hier aus, dass Iphemia das Bild selbst nie gesehen hat – und nicht weiß, dass dort der Belkelels Teil des Frevlergewandes dargestellt wurde. Da der Tote kaum Verwesungsspuren aufweist, nimmt sie zuerst an, dass das Wissen in dem Leichnam zu finden ist, dessen Geist zu ihr spricht. Erst als sie den Gürtel berührt, erkennt sie diesen als das, was er ist.

Der weitere Weg: Während Iphemia versucht, zu fliehen, sobald sie den Gürtel angelegt hat, stolziert Neranziber in die Tempelhalle, um alle seine Gegner zu vernichten und zu unterjochen. Alle übrigen Schleiertänzer versuchen sofort zu fliehen. Denn bald darauf dringt Wasser in den nunmehr nicht länger versiegelten Tempel.

Variationen

Helden-Paktierer: Natürlich besteht die Möglichkeit, das ein Held der Träger der Gürtels wird. Dies sollten Sie als Meister aber mit dem betreffenden Spieler vorher abklären (siehe Seite 17).

Bruderzwist: Mulziber wird nicht so weit gehen, einen Pakt mit den Feinden der Schöpfung einzugehen, nur um die Magie zu vernichten. Als er bemerkt, dass sein Bruder diesbezüglich keine Skrupel hat, stellt er sich gegen Neranziber.

Ein Opfer: Natürlich kann ein Held auch ein Opfer bringen, um sicherzustellen, dass der Gürtel weiterhin verschollen bleibt. Vielleicht opfert ein Magus sich, um mit seiner verbliebenen Lebenskraft die Tempelhalle zu zerstören (AUGE DES LIMBUS, DESINTEGRATUS, IGNISSPHRAERO). Zwar mag das Opfer des Spielerhelden den Gürtel tatsächlich für einige Zeit der Menschheit entziehen – doch früher oder später wird er gefunden werden.

Pattsituation: Zwei (oder noch mehr) Parteien erreichen den Gürtel zeitgleich und jeder kann eine Ecke der Samttücher oder des eigentlichen Gürtels erhaschen. Nun beginnt ein Boltanspiel – Wer lässt zu erst los? Dabei möchte niemand wirklich sein Leben riskieren – ist aber im Gegenzug auch nicht bereit, den Gürtel dem Gegner zu überlassen.

Kein Paktierer: Sollte sich keiner der Schleiertänzer in einen Pakt zwingen lassen, so werden die Dornrosenranken den Gürtel bis zum Letzten vor Unwürdigen beschützen. Alternativ können die Ranken auch den neuen Träger beschützen und seine Flucht decken.

Ranken

Ranken:
INI 12+1W6 **AT** 14* **PA** 0 **TP** 1W6–1 **DK** HNS
LeP 12 **RS** 1 **Anzahl:** Etwa 100
Besonderheiten: Nehmen bei Feuer den doppelten Schaden.
Konfliktverhalten: Planloses Zuhauen.
*) 2W6 AT pro KR

Der zweite Untergang von Yerkesh

Dieser Abschnitt bildet das Ende der Suche nach Donations Vermächtnis. Als die astrale Kraft, mit der Yeol-Khardas an die Ruinen gebunden war, aufgebraucht ist und *Zemal-el-Sulef* einen neuen Träger gefunden hat, ist sein Auftrag erfüllt. Der Dämon kehrt in die Siebte Sphäre zurück – und die Wassermassen stürzen auf Yerkesh und schenken jedem, der sich noch in der Ruinenstadt befindet, ein nasses Grab. Natürlich warnt der Dämon niemanden vor diesem Schicksal, doch die Helden und die anderen Schleiertänzer sollten diesen Umstand rechtzeitig bemerken können.

Vorzeichen des Ertrinkens

Fast scheint es, als wären die Wassermassen des Barun-Ulah durch eine riesenhafte Glasscheibe zurück gedrängt worden – und diese Scheibe droht zu brechen. Je mehr Zeit vergeht, umso mehr Sprünge bekommt die Scheibe. War es zuerst nur ein winziges Loch, so breiten sich von dort Risse aus. Aus ersten Wasserstrahlen werden breite Rinnsale, die wiederum schnell zu regelrechten Sturzbächen werden. Wie viel Zeit die Helden haben obliegt Ihrer Entscheidung. Es sollte aber reichen, dass sie sich in Sicherheit bringen können. Bleiben sie im Tempel, sind sie zunächst gefangen und müssen überlegen, wie sie dort wieder herauskommen (mit Hilfe eines Dämons oder Dschinns, vielleicht auch mit einem TRANSVERSALIS?).
Wer sich jedoch in der Stadt aufhält, wird unweigerlich von den Wassermassen erschlagen und hinweggespült.

Alles rennt und flieht

Schließlich, kommt es zu mehreren großen Durchbrüchen in der Schutzbarriere, welche die Fluten des Barun-Ulah zurückhält. Spätestens jetzt heißt es, die Beine in die Hand nehmen und laufen, was das Zeug hält, um das nackte Leben zu retten.
Unter Umständen ist schon ein großer Teil der unteren Stadtteile geflutet, so dass die Helden manche Strecke schwimmend zurück legen müssen. An anderen Stellen kann man von Dach zu Dach springen – Dächer, die sich, wenn sie einbrechen, in eine sichere Todesfalle verwandeln. Machen Sie den Helden diese Gefahr bewusst, indem sie einen von Iphemias Söldnern so sterben lassen. Egal ob die Helden laufen, schwimmen oder Springen – simulieren Sie eine halsbrecherische Flucht aus den Ruinen.
Beunruhigend ist, dass die Durchbrüche sich plötzlich in hämisch lächelnde Fratzen verwandeln. Die letzte Tat des Dämons ist es, die Wassermassen so zu lenken, dass der Träger des Gürtels entkommt – und alle übrigen sterben. Dies führt dazu, dass die Wassermassen etwa die Gestalt von galoppierenden weißen Einhörnern in den Schaumkronen annehmen – und sich vollkommen chaotisch verhalten, damit Sie eine haarsträubende Flucht aus der abermals untergehenden Stadt inszenieren können. Verteilen Sie genug Schaden durch mitgespülte Trümmer und geschlucktes Wasser, um den Spielern deutlich zu machen, wie ernst die Situation ist (Vorschlag: 3x 1W6+3). Wenn sie nicht fliehen, sterben sie.

Kapitel V: Der Tanz endet

Nun, wenn die Helden es gerade noch ans Ufer geschafft oder durch glückliche Fügung, Fähigkeiten oder magische/karmale Hilfe die Flutwelle überlebt haben, bietet sich ihnen ein letzter Eindrucksvoller Anblick:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Von Kopf bis Fuß durchnässt, kämpft ihr euch ans rettende Ufer. Die Fluten des Barun-Ulah sind noch immer in Aufruhr. Als ihr euch umdreht und dorthin schaut, wo sich eben noch die Ruinen von Yerkesh befanden, seht ihr nun nur noch aufgewühlte, tobende, braune Wassermassen. Da seht ihr, wie am anderen Ufer des Flusses eine Gestalt ans Ufer kommt. Als ihr genauer hinschaut, seht ihr, dass es einer der maraskanischen Buchhändler ist – welcher könnt ihr angesichts ihrer Verkleidungen und Täuschungen nicht genau sagen. Aber er ist, soweit ihr sehen könnt, nicht im Besitz des Gürtels.

Die Helden können nur am Ufer stehen, den Kräften der Natur zuschauen, die womöglich gefallenen Freunde betrauern, nach Überlebenden suchen und sich später auf nach Zorgan machen, um Sybia von ihren Erlebnissen zu berichten.
Doch was ist mit den übrigen Schleiertänzern? Einer der beiden Nachtwinde überlebt, ebenso Khelbara. Das Schicksal Iphemias, Assabans und des zweiten Nachtwindes liegt in Ihren meisterlichen Händen. Im nachfolgenden Epilog finden Sie verschiedene Möglichkeiten, was mit ihnen passieren kann – und ein kleines abschließendes Abenteuer.

Der letzte Rote Faden

Die Helden sammeln in Zorgan ihre Kräfte und versuchen noch die letzten Unklarheiten zu beseitigen. Anschließend reisen sie nach Yerkesh, werden aber feststellen, dass auch Iphemia dorthin unterwegs ist.
Sie werden eine Möglichkeit finden, die untergegangene Stadt zu erkunden und endtecken dabei auch das Geheimnis des Magiergrafen: den Lustgürtel der Belkelel.

Was vom Tanz bleibt

Die Helden haben eine versunkene Stadt betreten und erforscht, sind den Niederhöllen noch einmal von der Schippe gesprungen und haben nähere Kenntnis über eine gewaltige Verschwörung erhalten, die eine große Gefahr für das Mhaharanyat und seine Nachbarn darstellt, und ein niederhöllisches Artefakt unschädlich gemacht. Dies ist pauschal **700 Abenteuerpunkte** wert. Dazu kommen insgesamt acht **Spezielle Erfahrungen** etwa auf *Geschichtswissen*, *Klettern*, *Körperbeherrschung, Schwimmen,* ein passendes *Kampftalent, Überreden*. Außerdem kann die nächste Mut-Steigerung um eine Spalte verbilligt durchgeführt werden.

Der blutige Reigen der Roten Schwester

Das Abenteuer im Überblick
Stichworte zum Abenteuer: Konfrontation mit Assaban, Zerstörung des Bildes, Überführung Iphemias
Ort: Kloster Nassori
Zeit: 1035 BF
Komplexität (Meister / Spieler): hoch / mittel
Erfahrung (Helden): erfahren

»Am Ende der Nacht werde ich wissen, wie es sich anfühlt von einer Göttin berührt worden zu sein.«
—Assaban, zu einem Helden während des Rituals der Roten Schwester

Der Abschluss der Ereignisse

Dieses abschließende Szenario bietet sich an, wenn die Helden in Yerkesh waren, ohne direkt auf Iphemia und Assaban gestoßen zu sein und wenn das Schicksal des Bildnisses noch nicht geklärt ist. Es wird davon ausgegangen, dass das Gemälde beweglich ist oder die Helden eine Kopie erstellt haben, die in das Kloster transportiert werden kann (siehe Seite 13).
Falls die beiden Schurken jedoch schon zu Fall gebracht wurden, müssen Sie hier Assaban durch einen anderen Geweihten ersetzen, z.B. durch die Akoluthin *Suljefa saba Tanjarim** (siehe **AB 149**), seine Schülerin. Iphemia können Sie gänzlich durch Jashild oder ihre Mutter ersetzen.
Wichtig ist jedoch, dass Khelbara die Helden begleitet und sie ein gewisses Grundvertrauen zu ihr haben, sodass der Mörder ihr die Tat in die Schuhe schieben kann, die Helden sich aber für sie einsetzen werden.

Auch Arras wird kurz vor dem Weg nach Nassori Malqis verlassen haben und hat den Zorganer Praios-Tempel aufgesucht, um den dortigen *Wahrer der Ordnung* um Hilfe zu bitten. Dabei wird er es sich nicht nehmen lassen, den Helden einen Freundschaftsbesuch abzustatten. Er kann ihnen später eine Hilfe gegen den auftauchenden Dämon sein.
Das Szenario soll ihnen die Möglichkeit bieten, sich abschließend mit dem Bildnis und den Gegnern der Helden zu beschäftigen.

Hintergrund

Assaban ist mittlerweile fest davon überzeugt, dass es sich bei Donation um einen Alveraniar seiner Göttin handelt und dieser in dem Bildnis gefangen ist. Seiner Überzeugung nach muss er befreit werden, damit er wieder den Willen der Göttin verbreiten kann. Durch seine langjährige Beschäftigung mit den Riten Belkelels glaubt Assaban einen Weg gefunden zu haben, die Seele des Magiergrafen zu befreien und in sich aufzunehmen. Dazu benötigt er jedoch längeren Zugriff auf das Bild und muss ein finsteres Ritual vollführen, bei dem er auch geweihtes Blut opfern muss.
Er bittet die Helden das Gemälde ins Kloster Nassori zu bringen. Ihre Vorbehalte und Zweifel versucht er auf geschickte Weise zu zerstreuen. Zwar müssen die Helden das Gemälde bis zum Kloster transportieren – ein nicht ungefährliches Unterfangen –, aber dort kann er in aller Ruhe mit Hilfe einiger alter Rituale das Bild reinigen und unschädlich machen.
Falls die Helden dennoch zweifeln: Fast alle, die sie dazu befragen, glauben daran, dass Assaban das Bildnis mit seinem Ritual reinigen kann. Arras hingegen würde eine Purgation bevorzugen, aber er betrachtet Assaban als den größeren

Spezialisten. Der Abt des Kloster Nassori will selbstverständlich keine PURGATION auf das Bild anwenden und begründet seinen Einspruch mit der Sorge, dass dies nicht ausreichen wird, die fremde Macht im Bild zu bannen und das Wesen möglicherweise befreit werden könnte – ein Einwand, dem auch Arras zustimmen wird, denn immerhin scheint keine gewöhnliche Magie auf dem Gemälde zu liegen.

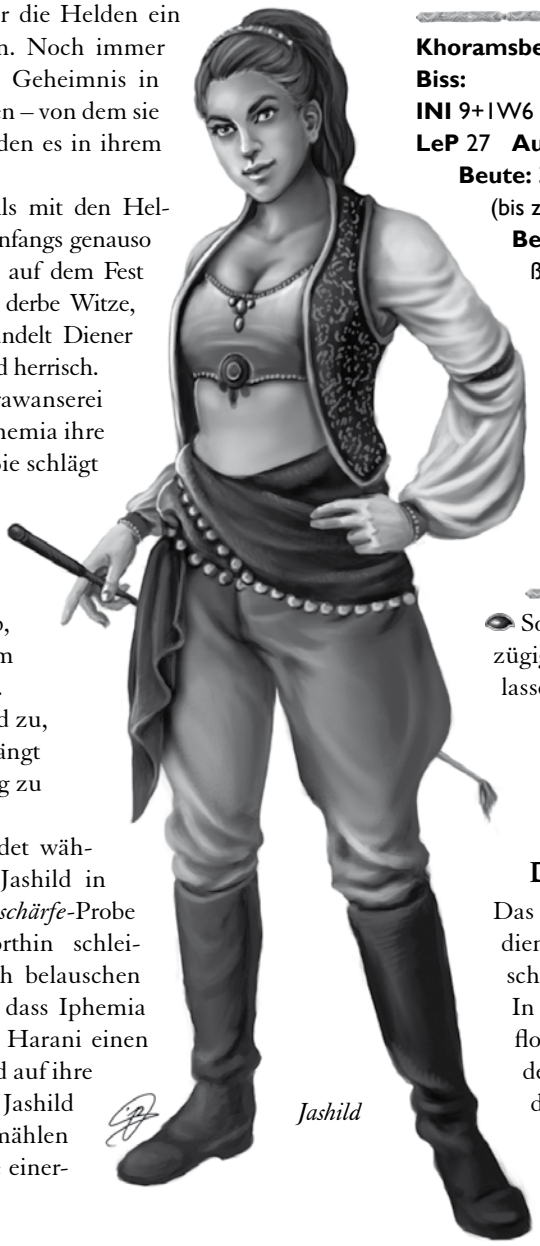
Zum Kloster Nassori

Den Weg zum Kloster sollten die Helden zusammen mit dem Abt und vier weiteren Säbeltänzern antreten. Im Idealfall sind auch Iphemia und Jashild von Yerkesh zurückgekehrt und schließen sich der Reisegesellschaft mit ihrem Tross an, da sie wieder zurück nach Elburum wollen. Die Reise wird zunächst friedlich verlaufen und die mitreisenden Personen werden sich etwas Zeit nehmen, um mit den Helden über die Ereignisse der letzten Wochen zu sprechen.

- Iphemia wird versuchen, das Vertrauen der Helden zurückzugewinnen und sich freundlich geben. Wenn es Probleme mit ihr in Elburum oder Yerkesh gab, so wird sie versuchen dies zu klären und sich entschuldigen.

In Elburum will sie für die Helden ein großes Fest veranstalten. Noch immer ist ihr Ziel, Donations Geheimnis in die Hände zu bekommen – von dem sie annimmt, dass die Helden es in ihrem Besitz haben.

- Jashild wird ebenfalls mit den Helden sprechen und sich anfangs genauso schlecht benehmen, wie auf dem Fest in Elburum. Sie macht derbe Witze, trinkt zu viel und behandelt Diener und Sklaven schlecht und herrisch.
- In einer kleinen Karawanserei vor Nassori versucht Iphemia ihre Pläne voranzutreiben. Sie schlägt vor, die Reise einen Tag zu unterbrechen, da sie auf Jagd gehen möchte. Einwände wiegelt sie ab, sodass den Helden kaum eine andere Wahl bleibt. Assaban stimmt der Jagd zu, auch wenn er darauf drängt nicht mehr als einen Tag zu verlieren.
- Iphemia verschwindet während des Abends mit Jashild in ihrem Zimmer (*Sinnenschärfe*-Probe +4). Helden, die dorthin schleichen und das Gespräch belauschen können, hören heraus, dass Iphemia möchte, dass die junge Harani einen der Helden verführt und auf ihre Seite zieht. Sie hat vor, Jashild mit dem Helden vermählen zu lassen. So erhofft sie einerseits den Helden auf ihre Seite zu ziehen, andererseits auch einfacher an das Geheimnis zu gelangen.
- Nach dem Gespräch wird Jashild versuchen, einen der Helden zu verführen, allerdings ist sie darin nicht sonderlich gut. Ihr fehlt das gute Benehmen und die Feinfühligkeit, sodass sie vor allem versuchen wird, einen der Abenteurer mit Alkohol abzufüllen.
- Am nächsten Tag findet die Jagd statt. Iphemia und Jashild sind in einer Jagdgruppe, die Helden in einer anderen. Die Sultana gibt den Helden einen Jäger mit, der ihnen behilflich sein soll.
- Während der Jagd kommt es zu einem Angriff von Khoramsbestien auf die Jagdgesellschaft der Sultana. Die Helden können den Angriff hören und noch rechtzeitig eingreifen, um Iphemia und Jashild zu helfen. Während die Sultana auf einen Baum geklettert ist, hat Jashild mehr Probleme, da sie von ihrem Pferd geworfen wurde und direkt einer der Bestien gegenübersteht. Die Bestie ist besonders groß (LeP +10, AT/PA +2/+2, TP +1) und angriffslustig. Die übrigen Tiere haben sich auf die anderen Teilnehmer der Jagd verteilt. Wenn ein Held Jashild hilft, wird sie ihm das nicht vergessen. Sie wird den/die Held/in wesentlich freundlicher behandeln.



Jashild

Khoramsbestien
Biss:
INI 9+1W6 **AT** 13 **PA** 8 **TP** 1W6+5* **DK** H
LeP 27 **AuP** 60 **MR** 1 **RS** 2 **WS** 8 **GS** 18

Beute: 30 Ration Fleisch (ungenießbar), Fell wertlos, Gebiss (bis zu 3 Dinare Kopfprämie)

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff, Verbeißen Niederwerfen (2)

*) Wer durch Bisse mehr als 10 SP erleidet, erkrankt mit 5% Wahrscheinlichkeit an einer der folgenden Krankheiten: Wundfieber (1–6), Schlachtfeldfieber (7–14), Rascher Wahn (15–17), Lutanas (18–19), Tollwut (20), wenn der entsprechende Resistenzwurf misslingt (siehe **WdS 151ff**).

Konfliktverhalten: Greifen wahllos alle Menschen ab, bis die Hälfte von ihnen tot ist.

- Sollten Verletzungen aufgetreten sein, so wird man zügig weiter reisen, um sich im Kloster versorgen zu lassen.

Das Kloster Nassori – ein Rahja-Felsenkloster

Die Geschichte des Klosters

Das Kloster Nassori ist bereits über 800 Jahre alt und dient seit Anbeginn einer klösterlichen Gemeinschaft von Rahjanis als Zuhause.

In der Zeit der oronischen Besatzung Elburiens flohen die Geweihten und fanden in anderen Landesteilen Araniens Zuflucht. Nach dem Sieg über das Mhogulat kehrten sie zurück. Die Geweihten übernahmen wieder ihre alte Aufgabe und schufen eine Oase der Erholung für Reisende.

Aufbau des Klosters

Nassori wurde direkt in den Felsen gehauen und gilt in Aranien als eines der schönsten Klöster seit dem Fall von Keshal Taref.

Die Eingangspforte ist ein riesige Tür mit zwei Flügeln, die so aussieht, als könnte nur ein Riese sie öffnen. Die Tür kann tatsächlich nur durch einen Mechanismus im Inneren geöffnet werden: eine Kurbel muss betätigt werden, damit sich einer der Flügel leicht öffnet.

Reisende erblicken dahinter eine gigantische Felsenhalle, den zentralen Raum des Klosters. Von hier gehen drei Wege ab. Im Westen befinden sich die Unterkünfte der Geweihten und der Gäste, aber auch die Bäder und Entspannungsräume. Im Osten befinden sich ein Rahja-Tempel, die Schatzkammer, das Schlafgemach des Abtes und der Raum, wo das Bild untergebracht wird.

Geht man die Felsenhalle geradeaus entlang, gelangt man zu einem nicht überdachten Felsendom und einer Treppe, die in die Krypta führt.

Bewohner des Klosters

Nassori wird von 20 Geweihten der Rahja und ebenso vielen Akoluthen und weiteren Dienern sowie 12 Novizen bewohnt. Dazu kommen noch eine unterschiedliche Zahl an Pilgern und Durchreisenden, die das Kloster aufsuchen, um sich von einer anstrengenden Reise zu erholen, neue Kraft zu schöpfen oder von der besonderen Heilkunst der Geweihten gehört haben. Die wichtigsten Bewohner des Klosters sind:

- *Assaban von Zorgan,* Abt des Klosters Nassori (siehe Seite 152)
- *Korian** (35, kräftig, konzentriert, wacht über die Einhaltung der Traditionen, ein ausgezeichneter Parfümeur) ist Assabans Stellvertreter. Wenn Assaban auf Reisen ist, obliegt ihm die Verantwortung, sich um die Leitung des Klosters zu kümmern.
- Bademeisterin *Zulhaminja* (26, lange schwarze Haare, gutmütiges Wesen, etwas naiv) kümmert sich um die Sauberkeit der Bäder und ist eine Bekannte von Taref.
- *Chanizeth* (29, ernst, konzentriert, ruhiges und bedachtes Wesen) kümmert sich vor allem um die Novizen und unterrichtet sie. Falls Korian ausfällt, dann ist sie die ranghöchste Geweihte im Kloster.
- *Jiznan** (30, muskulös, lacht laut und erzählt gerne derbe Witze), der beste Masseur des Klosters. Er ist jedoch auch sehr abergläubisch und wird nach dem Mord in einen angstvollen Zustand verfallen, der die übrigen Geweihten anstecken wird.

Ein Ort der Heilung

Nassori ist ein spiritueller Ort. Anders als man erwarten würde, sind die Geweihten des Klosters nicht die ganze Zeit über mit Liebeleien beschäftigt. Im Gegenteil. Der Klosteralltag verlangt von ihnen sich zahlreichen Aufgaben zu widmen. Das Kloster ist berühmt für seine Heilquellen, die Kunst der Massagen und die angenehmen warmen Quellen, die unter den Felsen fließen.

Die Geweihten haben sich darauf spezialisiert den Körpern der Menschen so viel Pflege angedeihen zu lassen, dass er bis ins hohe Alter geschmeidig und vital bleibt.

Der Mord im Kloster

Assaban muss für das Ritual einen Geweihten töten und dessen Blut als Farbe für das Erweckungsritual des Bildes benutzen. In dem Kloster ist er umgeben von Priestern, sodass es ihm ein Leichtes ist, sich ein Opfer auszusuchen. Seine Wahl fällt auf die Bademeisterin Zulhaminja, die zugleich seine beste Freundin ist. Für seine Ziele ist er aber bereit dieses Opfer zu bringen, zudem macht der Mord an ihr ihn weniger verdächtig.

Zweifel säen

Schon im Vorfeld wird Assaban dem/der Held/in, die er beeinflussen möchte, berichten, dass während ihrer Suche in Elburum in der Stadt brutale Ritualmorde stattgefunden haben, und diese mit einem oronischen Skalpell verübt wurden. Sogar ein kleiner Junge wurde umgebracht. Zwar wird er nicht direkt aussprechen, dass er Khelbara für die Schuldige hält, aber er gemahnt seinem Verführungsopfer ihr gegenüber zur Vorsicht.

Die Geschichte ist gelogen, Assaban will nur Zweifel an Khelbara schüren, jedoch sind seine Lügen sehr geschickt und glaubwürdig, sodass er einen Bonus von 5 TaP* bei seiner *Überreden*-Probe bekommt (gegenüber seinem Verführungsopfer sogar +10 TaP*).

Eine angenehme Massage – und ein unangenehmes Erwachen

Während ihres Aufenthaltes im Kloster wird Zulhaminja einen der Helden eine Massage anbieten (im Idealfall ist es der gleiche Held, den sie schon einmal gepflegt hat, siehe Seite 85).

Der Auserwählte soll es sich auf einem Tisch gemütlich machen, während Zulhaminja in einem der Bäder Massageöl holen will. Held und Geweihte sind in diesem Moment alleine – sieht man von Assaban ab, der Zulhaminja im gegenüberliegenden Bad auflauert.

Der Abt schleicht sich von hinten an und schneidet ihr die Kehle durch. Der Mord geschieht am Rande des Badebeckens, sodass das meiste Blut in das Wasser tropft. Assaban kann sie jedoch nicht gut halten, sie droht ins Badebecken zu fallen. So lässt Assaban sie ins Becken gleiten und steigt mit ihr ins Wasser – zum einen um möglichst keine Geräusche zu machen, zum anderen um die mitgenommene Phiole mit Blut zu füllen.

Anschließend entsteigt er dem Bad, trocknet sich mit einem weißen Tuch ab und verlässt den Ort des Mordes ungesehen Richtung in seines Zimmers.

Das Skalpell versteckt er in einer Fuge in einem der Gänge des Klosters, das Tuch wirft er achtlos in einen Gang.

Die Entdeckung des Mordes

Der Held, der Zulhaminja zurückerwartet, wird ihre Leiche vermutlich als erster entdecken. Für sie kommt jede Hilfe zu spät. Sobald die Klosterbewohner über den Mord informiert werden, strömen sie alle in das Bad. Assaban wird tiefe Bestürzung vorgaukeln und die Helden darum bitten, den

Mord aufzuklären. Er selbst will sich in sein Schlafgemach zurückziehen und mit den Vorbereitungen beginnen, um das Bild zu entzaubern. So will er Zeit schinden, um sein Ritual vorzubereiten.

Als Abt gibt er ihnen auch die Erlaubnis, die einzelnen Bewohner des Klosters und Gäste zu verhören – selbst die Sultana. Magie zum Zweck der Informationsbeschaffung steht er skeptisch gegenüber, allerdings verbietet er sie nicht explizit.

Als weitere Anweisung wird die Pforte des Tempels geschlossen – der einzige Weg, um das Kloster zu verlassen. Der Zugang wird gemeinsam von Geweihten und Söldnern bewacht.

Spuren des Mordes

Um den Mord aufzuklären, müssen die Helden die richtigen Schlüsse ziehen und können folgende Hinweise finden:

- Es gab offenbar keinen Kampf, das Opfer wurde hinterrücks überrascht und ihm die Kehle durchgeschnitten.
- Mittels einer Probe auf *Heilkunde Wunden* +7 oder einer einfachen *Anatomie*-Probe kann man bei einer Untersuchung der Leiche herausfinden, dass sie von einem Rechtshänder und einem oronischen Skalpell getötet wurde.
- Die nassen Fußspuren führen in Richtung der Eingangshalle, enden aber vor der Halle, da die Füße nicht mehr nass waren. Es sind Spuren von nackten Füßen.
- Das Tuch ist in einem Seitengang zu finden (einfache *Sinnenschärfe*-Probe oder eine einstündige, intensive Suche). Dort kann ein Held zwei, drei lange schwarze Haare entdecken, was aber kaum eine Hilfe darstellt, da dieses Merkmal auf die Hälfte aller Bewohner und Besucher des Klosters zutrifft.
- Das Skalpell lässt sich nur sehr schwer in einer Felsenfuge finden (*Sinnenschärfe* +13 oder *Zwergennase* +5). Es handelt sich um ein blutiges Messer, dass von den Magiern der Schule der Schmerzen benutzt wurde.

Die Verdächtigen

Die Helden werden möglicherweise Zusammenhänge zwischen dem Mord und dem Bild vermuten – und liegen damit vollkommen richtig. Der Kreis der Verdächtigen lässt sich auf einige Wenige zusammenfassen.

Iphemia

Die Sultana war während des Mordes in ihrem Zimmer und widmete ihre Zeit ihrer Katze Dimiona. Zeugen hat sie dafür aber nicht. Iphemia weiß in der Tat nicht, was geschehen ist und ist beunruhigt.

Jashild

Jashild spazierte durch die Krypta des Klosters. Am Ende ihres Rundgangs beobachtete sie einige der Geweihten und Söldner in der großen Eingangshalle. Sie suchte nach einem gutaussehenden Mann für die Nacht. Bei Befragungen wird sie keine Detailangaben machen, was sie verdächtig erscheinen lassen wird. Sie ist aber einfach nur ungesprächig, der Mord interessiert sie nicht weiter.

Assaban

Assaban wird sich Verhören entziehen, indem er sein Gemach aufsucht und sich angeblich meditativ auf das Ritual vorbereitet. Er gibt den Helden auch zu verstehen, dass er nicht gestört werden sollte, denn das Ritual verlangt seine volle Konzentration. Er gibt an, zum Zeitpunkt des Mordes in seinem Zimmer gewesen zu sein. Dies kann niemand bestätigen, die Geweihten können nur sagen, dass sie den Abt gesehen haben, wie er nach der Verkündung des Mordes sich sehr schnell vom Osten des Klosters zum Bad begeben hat.

Khelbara

Khelbara sollte sich zum Zeitpunkt des Mordes nicht in unmittelbarer Nähe der Helden aufgehalten haben. Sie befand sich allein in einem der Bäder und schaute sich die bemerkenswerten Heilverfahren des Klosters an, las eines der Bücher und probierte verschiedene Öle und Essenzen aus.

Ereignisse während der Mördersuche

Die Nimmersatte

Jashild interessiert sich kaum für den Mord. Noch während den Untersuchungen schleppt sie zwei Männer – einen Söldner und einen Novizen – ab und führt sie in ihr Zimmer, um sich mit ihnen zu vergnügen. Dies versucht sie auch gegenüber ihrem Heldenliebling, der sie vor den Khoramsbestien gerettet hat oder dem Helden, mit dem sie vermählt werden soll (bei diesem aber eher unwillig).

Ankunft des Praioten

Während die Geweihten sich in der großen Felsenhalle versammelt haben und ängstlich zusammenstehen, klopft es an die Pforte des Klosters. Es hat mittlerweile zu blitzen und zu donnern angefangen, was die Diener Rahjas noch mehr verängstigt. Immer zwischen dem Donnern hört man erneut das Klopfen.

Es handelt sich jedoch nur um Arras, der in einem Kapuzenmantel vor dem Tor steht. Nach einer Visionssuche erkannte er, dass etwas mit dem Bildnis nicht stimmt und machte sich umgehend auf die Reise nach Nassori. Er wird den Helden beistehen und versuchen, die Geweihten zu beruhigen. Ebenso wird er sich als nützlich erweisen, den Dämon und Assaban aufzuhalten.

Das Ritual des Abtes

Vor Beginn des Rituals trifft sich Iphemia noch einmal mit Assaban. Die Sultana will von dem Abt wissen, ob er etwas über den Mord weiß. Assaban hingegen befindet sich schon in einem entrückten Zustand und achtet zunächst nicht weiter auf Iphemias Fragen. Er gibt ihr Wein mit Traumsteinpulver und verführt sie, bedient sich alanfanischer Praktiken im Liebespiel. All dies dient ihm nicht zur Freude, sondern als Vorbereitung zum Ritual.

Er lässt Iphemia völlig erschöpft und schlafend in seinem Zimmer liegen und begibt sich in den Raum mit dem Bild. Dort zeichnet er Linien und Kreise mit dem Blut der Geweihten auf die Wände und den Boden und beginnt mit der Beschwörung.

- Die Tür ist verschlossen und kann mit roher Gewalt (drei gelungenen KK-Proben +3, eine pro KR erlaubt) oder anderen Mitteln geöffnet werden (*Schlösser Knacken* +4, FORAMEN +4, 5 AsP).
- In dem Raum sind auch Kultgegenstände aus Keshal Taref eingelagert, unter anderem ein Ring mit einem *Canilaraan* (siehe **WdZ 217**), den er ruft und der niemanden in den Raum reinlassen soll. Erst wenn der Dämon überwunden ist, kann man in das Innere des Raumes Vordringen. Dem ersten Helden ist aber ein direktes vordringen erlaubt, er muss aber einen *Passierschlag* des Wesens hinnehmen (beachten Sie, dass nicht jeder Raum des Klosters geweiht ist! Deswegen kann der Dämon auch in der Schatzkammer existieren).

Canilaraan
Biss:
INI 14+1W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP** 1W6+5 **DK** HN
LeP 30 **AuP** unendlich **MR** 10 **RS** 2 **WS** – **GS** 8
Besondere Kampfregeln und -manöver: Sprung/ Niederwerfen (4), Verbeißen
Besondere Eigenschaften: Regeneration I, Schreckgestalt I
Konfliktverhalten: Der Dämon bleibt im Türrahmen stehen und greift alles an, was sich der Tür nähert. Hört auf Assabans Befehle.

Am einfachsten kann man den Dämon mit Tharf bekämpfen. Der heilige Wein wird von vielen Geweihten getragen und auch in der Nähe der Schatzkammer steht ein kleines Becken mit der Flüssigkeit.

- Geweihte der Rahja, die in den Raum hineinsehen, müssen eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +7 bestehen, ansonsten fließt Blut aus ihren Augen und sie erleiden unsägliche Schmerzen. Sie sind für die Dauer von 1W3 Tagen erblindet. Andere Geweihte empfinden ein starkes Unwohlsein.
- Assaban befindet sich kniend vor dem Bildnis. Er wird an sein Verführungsopfer appellieren ihn zu retten und zu beschützen. Verlangen Sie von dem Helden eine *Selbstbeherrschungsprobe*, die um die Zahl der Verführungspunkte erschwert ist. Misslingt die Probe, wird der Held den Abt verteidigen und sich auch gegen seine Gefährten stellen.
- Ab der 5 KR nach Beginn des Rituals geht ein Teil von Donations Seelenkraft in Assaban über. Dies äußert sich darin, dass sich eine Art Nebel von Donations Darstellung von dem Bild löst und in den Abt fließt. Er wird dadurch stärker (KK+2) und kann astrale Kräfte nutzen (IGNIFAXIUS 6, BLITZ 14 – jeden Zauber kann er einmal anwenden). Fast scheint es so, als ob Donations Seele einen Wirtskörper gefunden hat.
- Spätestens mit der 12 KR jedoch bemerkt Assaban, dass das Ritual scheitert und die Seele wieder in das Bildnis fließt. Er schreit auf und wird schwächer (KK-Bonus weg, zusätzlich KK –2). Das Ritual ist gescheitert.
- Das Bildnis ist nun so geschwächt, dass es mit einfacher Gewalteinwirkung zerstört werden kann. Dabei gibt es klagende Geräusche von sich und man kann geisterhafte Schatten aufsteigen sehen.

Das Ende des Schreckens

Nach dem Sieg über den Abt kann wieder Frieden in das Kloster einkehren, auch wenn alle Geweihten bis ins Mark schockiert sind. In Assabans Unterlagen kann man auch Hinweise entdecken, dass er dem Kult Belkelels verfallen ist, allerdings keine Hinweise auf Iphemias Beteiligung.

Da war doch noch … die Sultana

Iphemia ist nach den Vorkommnissen genauso schockiert über Assabans Plan wie alle anderen auch. Sie empfindet Hass auf ihn, immerhin hat er sie benutzt. Sie reist mit den Helden weiter nach Elburum und versucht weiterhin die gute Gastgeberin zu spielen.
Wie die Helden nun Beweise gegen Iphemia finden können, bleibt ganz ihnen überlassen. Hier jedoch eine Möglichkeiten:

- In einer Schatulle ihres Bades gibt es einen doppelten Boden. Dort befindet sich ein kleiner Vorrat an Traumsteinen.
- Zaubersprüche wie BLICK IN DIE GEDANKEN oder RESPONDAMI können Iphemias Pläne natürlich enthüllen, sind aber nicht einfach anzuwenden ohne sich zu verraten.
- Auch der Schriftvergleich kann als Beweis gewertet werden (siehe Seite 97).

Belohnung

Die Helden haben sich noch einmal **200 Abenteuerpunkte** verdient und können Talente wie *Selbstbeherrschung*, *Heilkunde Wunden* oder *Krankheit* mit einer **Speziellen Erfahrung** belegen.

Epilog – Was aus den Schleiertänzern wird

Dieses Kapitel soll Ihnen als Übersicht für die Entwicklungen nach **Schleiertanz** dienen. Damit Sie als Spielleiter wissen, wohin sich die Kampagne weiter entwickelt, finden Sie nun die Beschreibungen von Personen, Artefakten und Orten, und wie diese sich in den nächsten beiden Jahren entwickeln. Es ist ein kleiner Ausblick auf die Zukunft, bis zu den nächsten Entwicklungen, bis der Schleier der Verschwörung fallen mag.

Dimiona

Der Verlust zweier hochrangiger Gefolgsfrauen (Iphemia von Elburum in diesem Abenteuer, siehe unten, und Shahane ay Zedrakkin), sowie Assabans von Zorgan, zwingt die Heptarchin ihre Pläne zu beschleunigen. Sie hat erkannt, dass sie dafür die Handelsmacht der Mada Basari benötigt und in Sybia al'Nabab eine Feindin besitzt, die anscheinend noch nichts von Dimionas Überleben weiß – es aber nur noch eine Frage der Zeit ist, bis sie dieses Wissen erhält.
Aus diesem Grunde lässt sie Haare Sybias entwenden und erschafft mit Hilfe des Splitters der Dämonenkrone ein Artefakt, das die Mondsilbersultana unter ihre Kontrolle bringen soll. Doch dabei unterläuft ihr ein schwerwiegender Fehler. Das Artefakt funktioniert nicht und Sybia hat bemerkt, dass es jemand auf sie abgesehen hat.

Iphemia

Iphemia von Elburum, Sultana und Mehrfachverräterin hat in diesem Abenteuer den entscheidenden Schritt zu weit getan – und wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen. Wie genau das Ende der schönen Sultana aussieht, wollen wir nicht festlegen – Ihnen als Spielleiter aber einige Vorschläge an die Hand geben, wie Sie mit der Verräterin verfahren können:

- Die Helden töten die erwiesene Paktiererin im Finale des Abenteuers **Die Ruinen von Yerkesh,** oder sie wird von Sybia nach Zorgan geschafft und dort nach einem geheimen Prozess hingereichtet, ohne dass die Öffentlichkeit es mitbekommt.
- Iphemia kann entkommen und wird von den Helden durch halb Aranien gejagt – als sie auf einem Landgut unweit des Raschtulswalles gestellt wird, erkennt sie ihre aussichtslose Lage. Doch wie es ihre Art ist will sie ihre Gegner noch ein letztes Mal einschüchtern (siehe den Vorlesetext weiter unten), bevor sie ihrem Leben ein Ende setzt: Sie nimmt eine Variante des Purpurblitzes zu sich, die etwas verzögert tötet, rammt sich aber vor den Augen der Helden einen Dolch in den Hals, auf dem ein FULMINICTUS (2W6+11 TP, dazu der Dolchschaden) liegt.
- Sie bietet den Helden ein Geschäft an! Diese sorgen für ihren Schutz – im Gegenzug würde sie ihnen wichtige Informationen über den neuen Belkelel-Kult geben. Durch einen eventuellen Pakt Iphemias und die enge Verbindung zu Dimiona ist es dieser aber immer möglich, die Sultana aufzuspüren, egal wo sich diese auf dem Dererund befindet. Und Dimiona entsendet die besten Meuchler, die man für Geld anwerben lassen kann, unter anderem die Fasarer Meuchler, aber auch Einzelkämpfer wie den südländischen Großwildjäger Cre'avan, den angeblich unsterblichen thalusischen Magier Alguhl ibn A'rhas und andere. Hier müssen die Helden entscheiden, ob sie bereit sind, ihr Leben für das der Sultana zu geben – denn die Attentäter sind die Besten ihres Fachs – und sollten nicht permanent scheitern. Wenn sie Iphemia nicht töten können können, werden sie zumindest versuchen deren Bewacher – also die Helden – zu schwächen.
- Die Helden bringen Iphemia nach Zorgan, um sie für ihre Verbrechen anzuklagen. Tun sie dies öffentlich, so wird ein Lynchmob die Sultana förmlich zerreißen – man verzeiht der Mehrfachverräterin nicht. Allerdings wird der Aventuri-

sche Bote später berichten, dass zweifelsfrei festgestellt wurde, dass es sich bei der Toten nicht um die Sultana von Elburum handelte (ein Täuschungsmanöver der aranischen Obrigkeit). In diesem Fall hat Iphemia den Helden ihre unten aufgeführten letzten Worte zugeflüstert. Klagen sie die Sultana vor der Mhaharani an, wird diese die Beweise sichten und die Verräterin vor den Augen der Helden hinrichten lassen. Dabei kommt es zu nachfolgend aufgeführter Szene.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Iphemia schaut euch direkt an – und lächelt zynisch, als sie zu sprechen beginnt: „Ihr denkt, dass ihr gewonnen habt? Nun, für den Augenblick mag es euch so scheinen. Doch ich sage euch – ich bin nicht der Kopf. Ich bin nur eine Dienerin der größten Frau, die je in Aranien lebte. Ihr Körper mag getötet und geschändet worden sein, doch sie lebt! Ja, die, die mir folgten, dachten ich würde sie führen. Doch ist es ein größerer Geist, der uns lenkte – verborgen hinter Schleiern wird ihr Tag kommen. Und dann werden alle Zweifler und Untreuen in ihrem Blut ertrinken.“ Fast scheint es, als habe Iphemia mit ihrem Leben abgeschlossen. Trotzig hebt sie den Kopf, erwartet bereitwillig das Ende ihres Lebens. Sie will sterben, wie es einer aranischen Frau ansteht – stolz und aufrecht. Und so endet die Sultana von Elburum …

Sollte es den Helden irgendwie gelingen, Iphemia zum Sprechen zu bringen (Beherrschungsmagie, Hellsichtmagie, Überreden, Liturgien, Folter), so können sie lediglich in Erfahrung bringen, dass die Sultana davon träumte, mit Dimiona persönlich zu sprechen. Allerdings offenbarte Dimiona nicht, in welchem Körper sie sich nun befindet.

Sybia

Sybia geben die Aussagen Iphemais zu denken, allerdings hat sie sonst keinerlei Beweise für die Existenz des Geistes ihrer Tochter Dimiona. Doch dann entwendet ein oronischer Attentäter im Geheimen Haare aus Sybias Bürste, mit denen ein Herrschaftsamulett geschaffen wird. Allerdings trägt Sybia schon seit einigen Jahren eine täuschend echte Perücke aus dem Haar verschiedener Hofdamen. Recht schnell kann das Herrschaftsartefakt als solches erkannt werden. Bei einer Analyse können – genug TaP* vorausgesetzt – Spuren gefunden werden, die eine Affinität zu Belkelel, genauer zum Splitter der Belkelel aufweisen, und dass in satuarischen Repräsentation gezaubert wurde. Außerdem wurden in dem Artefakt schwarze Schlangenschuppen verarbeitet, die jenen gleichen, die zu Dimionas Vertrautem, einem menschenähnlichen Schlangenwesen passen. Dessen Überreste werden in den Kellern des Spiegelpalastes in Zorgan aufbewahrt. Und allem Anschein nach weihte Dimiona zu Lebzeiten nur wenige mächtige Oronier in das Geheimnis um ihren Vertrauten ein. Und von diesen sind die meisten verstorben. Sybia leitet nach der Schlussfolgerung, dass es im Schatten weitere überlebende Oronier geben müsste, folgende Aktionen in die Wege leiten:

- Sie weist ihre Spione im Spiegelpalast an, von jedem besonderen Vorfall nur ihr persönlich zu berichten.
- Sie wird die Geldströme der Mada Basari umleiten und so viel wie möglich davon abzweigen.

Von diesem Geld werden Offiziere und Kapitäne der Aranischen Armee und Flotte über Mittelsmänner bestochen. Weiterhin werden mehrere Schiffe im Bornland und Al'Anfa in Auftrag gegeben und große Summen in den Ausbau des Heerlagers der Gerechten zu einer Festung investiert.

- Da Malqis keinen Herrscher mehr hat und die Helden sich als fähig und loyal erwiesen haben, wird Sybia ihnen das Angebot machen, als Wesire das Land gemeinsam zu verwalten.

Arkos

Der König stürzt sich während **Im Schatten der Weißen Stadt** kopfüber in ein Abenteuer, bei dem es darum geht, seiner Frau ein urtulamidisches Artefakt zu beschaffen. Im Grabmal eines Magiermoguls kommt es zu einem Kampf mit gorischen Söldnern, die von zwei Enkeln Sultan Hasrabals angeführt werden. Einer der beiden, der zweite Sohn Marubans, stirbt dabei, woraufhin die Gorier Arkos gefangennehmen und nach Anchopal bringen. Der dortige Herrscher *Maruban ben Hasrabal* nimmt Arkos für einige Zeit als Geisel – und die beiden freunden sich an. Maruban lässt Arkos nach einigen Wochen wieder ziehen, ohne eine Gegenleistung zu verlangen. Arkos verspricht, ihm gegenüber stets ehrenhaftes Verhalten an den Tag zu legen. Von den Ereignissen in **Schleiertanz** bekommt der Shah so gut wie nichts mit.

Mhaharani Eleonora Shahi

Die Herrscherin Araniens kämpf in der Zeit nach dem Abenteuer an mehreren Fronten: Zum einen will sie Rache an Helme Haffax, zum anderen Vergeltung für die Gefangennahme ihres Gemahls durch die Gorier. Auch wenn es zu erheblichen diplomatischen Verwicklungen mit Gorien kommt, lässt die Mhaharani keine Eigenmächtigkeiten gegen Gorien durch ihre Untergebenen zu. Stattdessen werden die Kinder einiger bedeutender Aranischer Adligen mit den Kindern verschiedener Fasarer Erhabener verheiratet. Auch lässt sie verschiedene Expeditionen in den Raschtulswall entsenden – allein die Gründe für diese Expeditionen sind unbekannt.

Khelbara

Die Oroni übersteht das Abenteuer und wird sich in die Schatten Elburums (oder alternativ: Zorgans) zurückziehen. Dort wird sie vorerst weiter forschen und versuchen, ihr Wissen neuen, jungen Schülern beizubringen, jedoch dabei auf einen tsagefälligen Umgang der Magie achten. Weiterhin plant sie, endlich einen Befürworter innerhalb der Schwarzen Gilde zu finden.
Ihre Erlebnisse haben sie eine Freundschaft zu den Helden aufbauen lassen, allerdings ist sie nicht sonderlich gut darin, ihnen ihre Gefühle zu zeigen. Sie wird jedoch weiterhin deren Nähe suchen.

Die Rahja-Kirche

Der Kult der Rahja wandte sich schon im Verlauf der Tulamidisierung des Landes von so manchem güldenländischen Ritus ab und ersetzte ihn durch archaischere, ungezügeltere urtulamidische Riten. Die Kirche praktiziert bei so manchem wirklichen oder vermeintlichen Übeltäter härteste Strafen. Dass so manches eher den Einflüssen Belkelels zuzuschreiben ist, übersieht man in seinem Stolz.

Während Shanya ash Shaya in Elburum und Djemilassar in Zorgan eher einen ruhigen und harmonischen Weg predigen, sind vor allem die Geweihten abseits der Städte immer noch von den Reden Assabans beeinflusst. Innerhalb der aranischen Kirche wird es zu Konflikten kommen, doch mit dem wiedergefundenen Schleier wird sich die Geweihtenschaft auch bald wieder versöhnen und die gemäßigtere Richtung wird wieder die Kontrolle übernehmen. Doch bis dahin werden etliche Monate vergehen.

Die Nachtwinde

Die Qabalya hat im Verlauf von **Schleiertanz** eine empfindliche Niederlage erlitten und muss sich neu formieren. Allerdings wird der Überlebende der beiden Buchhändler in den Helden seine Erzfeinde erkennen und damit beginnen, ihren Tod zu planen. Dabei geht er äußerst gewissenhaft und planvoll vor.

Die Töchter Niobaras

Die Töchter Niobara glauben, dass eine Prophezeiung von Niobara sich in nächster Zeit erfüllt. Sie sind sich aber nicht ganz sicher, wie diese erfüllte Prophezeiung aussehen wird. Primär sammeln sie in den nächsten Jahren das Wissen aus der Zeit ihrer Prophetin, während ein kleinerer Teil glaubt, dass Khelbara in diesen Prophezeiungen eine Rolle spielen wird und sie deshalb im Auge behält. Grundsätzlich sind die Töchter aber uneins, wie die Rolle der Magierin aussehen wird. Sie werden sie auch weiterhin prüfen. Die Feindschaft mit den Nachtwinden wird sich intensivieren.

Mara ay Samra

Die ehemalige Sultana Goriens und Großwesirin Araniens hatte sich nach dem Krieg-der-35-Tage von der Shahi abgewandt und zog sich nach Samra zurück. Zu einer Begegnung mit der Shahi kam es seitdem nicht mehr. Vermutlich ist Mara eine der wenigen, der sofort die Veränderungen bei ihrer langjährigen Freundin aufgefallen wären, und so ist die Shahi recht froh, dass die Hexe sich von ihr fernhält. Am Ende der Ereignisse von Schleiertanz wird Sybia jedoch Mara aufsuchen und ihr einen besonderen Auftrag geben: Sie soll sich umhören und versuchen mehr über Dimionas Verbleib herausfinden.

Der Lustgürtel

Im Verlauf dieses Abenteuers taucht der Gürtel erstmals wieder auf, nachdem er seit mehr als tausend Jahren verschollen war. Ab dem Ende des Abenteuers kann der Gürtel dann bis zum Jahr 1040 BF für eigene Abenteuer genutzt werden. Der Gürtel kann dabei auch in die Hände der Zwölfgöttlichen Kirchen geraten. Wirklich zerstört werden kann er nicht. Vernichtet man seine Struktur, taucht das Artefakt einige Zeit später wieder auf.

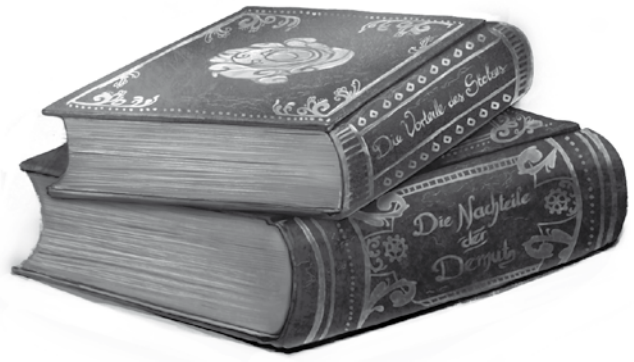
Yerkesh

Die Ruinen von Yerkesh werden von den hereinbrechenden Wassermassen des Barun-Ulah endgültig zerstört, so dass die Stadt nun vollends zu einem Mythos wird.

Die Belohnung der Helden

Um keinen Helden zu benachteiligen, finden Sie nachfolgend eine Liste unterschiedlicher Belohnungen, mit denen Sie Ihre Helden ausstatten können:

- Jedem Mitglied der Heldengruppe wird die Mitgliedschaft in der Mada Basari angeboten: Profane Charaktere mit gesellschaftlichen, bäuerlichen oder handwerklichen Fähigkeiten werden zu Mondsilberwesiren und sind für den Unterhalt von kleinen Kontoren, Plantagen oder Handwerksbetrieben der Mada Basari zuständig. Sie dürfen kleinen Ortschaften vorstehen oder erhalten eine direkte Beauftragung durch Sybia.
- Da Sybia Vertraute in Malqis haben will, vereinbart sie mit der Shahi, dass die Helden zu Wesiren ernannt werden und fortan über das Beyrounat gemeinsam herrschen dürfen. Einher gehen damit Rechtsbefugnisse und eine Rente von 50 Dinar pro Monat.
- Geweihte können durch ihre Beziehungen eine Stellung im örtlichen Tempel erhalten und binnen kurzer Zeit zum Vertreter des Tempelvorstehers in Zorgan aufsteigen, oder anderswo selbst Tempelvorsteher werden.
- Sybia wird den Helden auch besondere Gefälligkeiten zugestehen. So können sie sich zum Beispiel eine persönliche oder besondere Waffe anfertigen lassen, auch magische Artefakte sind als Geschenke möglich. Dies sollte sich im Rahmen der Möglichkeiten der Sultana bewegen. Sie ist großzügig, aber sie schenkt den Helden lieber einen Gegenstand mit persönlichem Bezug, als ein Geschenk von großem materiellen Wert.



Das Beyrounat Malqis – ein Geschenk der Sultana

Eine Beschreibung des Beyrounats und seiner Ortschaften finden Sie ab Seite 41.

Die Helden tragen von nun an den Titel von Wesiren und verwalten das Land im Namen Sybias und der Shahi.

Sie haben jedoch auch die Pflicht Recht zu sprechen, sich um die Verzogerung der Untergebenen zu kümmenr und gegebenfalls auch Anordnungen der Sultana zu befolgen.

Der SO aller Helden steigt um einen Punkt. Von nun an sind sie angesehene Helden in Aranien und gelten als Vertraute der Mondsilbersultana.

Die Helden erhalten nicht nur die erwähnte Leibrente von 50 Dianr monatlich, sondern können, wenn sie über *Staatskunst* oder gute Ideen verfügen, auch noch über weitere Einnahmen verfügen und so etwas das Doppelte pro Monat erhalten.

Was sie aus Malqis machen werden, obliegt natürlich der Hand der Helden. Der Herrscher des Ortes wird offiziell nicht mehr erwähnt werden, bzw. es wird von einem Rat der Wesire die Rede sein.

Die Schleierartefakte

Es gibt einige Möglichkeiten, was mit dem Gürtel (und dem Bildnis – sofern noch nicht zerstört) und geschehen könnte:

- In der Kammer mit dem Splitter der Belkelel will Sybia den Gürtel nicht dauerhaft verwahren. Zu groß ist die Gefahr, dass etwas passieren könnte.
- Eine weitere Möglichkeit wäre eine Entzauberung der Artefakte. Das Bildnis lässt sich auch mittels Purgation zerstören. Der Gürtel hingegen zeigt sich dagegen immun.
- Auch ein unbekannter Ort zur Verwahrung kann sinnvoll sein. Hier steht es den Helden natürlich frei, wohin sie das Erz-Artefakt bringen.
- Diverse Bleikammern oder die Stadt des Lichts sind ebenfalls denkbare Alternativen.
- Die Helden benachrichtigen die *Geliebte der Göttin* (im Zweifelsfall: *Aillil Galahan*), die es sich nicht nehmen lassen wird, die gefährlichen Artefakte nach Belhanka bringen zu lassen und dort in einem geschützen Refugium zu verwahren. Sie mittels Göttlicher Verständigung gerufen werden. Um möglichst schnell in Zorgan zu sein, wird sie auch auf magische Hilfe zurückgreifen.

Ihre erste Begegnung mit dem Gürtel endet beinahe tragisch, denn dieser versucht sie zu beherrschen, was aber durch ein beherztes Eingreifen der Helden verhindert werden sollte. Von diesem Zeitpunkt an geht die Geliebte der Göttin besonders vorsichtig damit um.

Sie wird sich persönlich bei den Helden bedanken und sie zu Freunden erklären. Auch wird sie ihnen wertvolle Geschenke mitbringen: einen goldenen Ring mit einem Amethyst, ein Zeichen für jeden Rahjani, dass er es mit einem Freund zu tun hat; goldene Pokale, aus denen jedes Getränk köstlich schmeckt; selbtsgesponnene Schleier aus Seide – ein persönliches Geschenk der Geliebten der Göttin.

Die Zukunft Araniens

Mit dem vorliegenden Abenteuer ist in Aranien einiges in Bewegung geraten – und die hier angestoßenen Veränderungen werden in den nächsten Jahren noch für einigen Wirbel sorgen. Die nachfolgend vorgestellten Ereignisse bilden eventuell die Bühne für Szenarien im Band **Schleierfall** – aber wie sie genau abgelaufen sind, liegt in Ihrer Hand.

- Einige Wochen nach Iphemias Verschwinden werden Gerüchte laut. Diese reichen von einem Unglück bei einem Jagdausfall, über Intrigen am Hofe der Emira Banazir, bis hin zu der Rache von ehemaligen oronischen Sklaven, die unter ihr gelitten haben. Aufgeklärt wird ihr Verschwinden jedoch niemals. Die Shahi muss eine neue Sultana bestimmen, lässt sich damit jedoch Zeit.
- Währenddessen untersucht der ODL den Barun-Ulah nach Spuren von Yerkesh oder des nun verschollenen Gürtels der Belkelel. Dieser bleibt allerdings verschwunden bzw. verbleibt dort, wo die Helden ihn hingebracht haben.
- Eleonora setzt Jashild von Yasirabad nach langen Verhandlungen und der Fürsprache ihrer Mutter als Sultana von Elburum ein. Sybia ist zwar dagegen, da sie Jashild für ungeeignet hält, aber Eleonora kann sich durchsetzen.

Jashild kennt sich zwar in Elburum gut aus, ist jedoch noch vergnügungssüchtiger als Iphemia. Im Palast werden fast jeden Tag Feste und Orgien gefeiert. Wenn Jashild sich nicht ihren Liebhabern widmet, vertreibt sie sich die Zeit bei der Jagd.

- Salamon ibn Dafar bleibt Mondsilberwesir in Elburum und kann in den nächsten Monaten seine Position gegenüber Sybia stärken. Sybia hingegen gewährt ihrer Vertrauten Siminja mehr Einfluss und ebenfalls einem der Helden, der besonders starken Bezug zu Phex und/oder der Mada Basari hat.
- Shanya ash Shaya versöhnt sich mit Vater Rassan und bietet ihm an, eine Kapelle der Travia neben dem Tempel der Rahja zu errichten. Zwar zetert er gegen das leichte Leben der Rahja-Gläubigen, insgeheim hat er Shanya jedoch lieb gewonnen.
- Arras kann Malqis befrieden und findet beim Wahrer der Ordnung Hilfe. Zudem widmet er sich Assabans Schriften, ohne davon beeinflusst zu werden. Sofern die Helden die Aufgabe die neuen Herrscher von Malqis werden, wird er sich auf die Suche nach dem Licht machen.
- Tarefs *Rotes Kamel* blüht und gedeiht. Daran wird sich in absehbarer Zeit nichts ändern.

An dieser Stelle endet das Abenteuer **Schleiertanz** und die große Frage die sich für den kommenden Band **Schleierfall** stellt ist: Wird die Verschwörung hinter den Schleiern fallen oder wird Araniens Ordnung stürzen und das Land sein wahres Gesicht zeigen?

Tanz der Sieben Schleier – ein Kampagnenvorschlag

An dieser Stelle wollen wir Ihnen einen beispielhaften Verlauf einer kleinen Kampagne präsentieren.

Die Helden lernen sich im Roten Kamel kennen und helfen dort Taref und seiner Familie (**Hochzeit wider Willen**). Anschließend führt ihr Weg sie nach Fasar, da Tarefs Tante dem dortigen Erhabenen Tariq ben Rashman ein Geschenk überbringen will. Die Helden werden von dem Erhabenen als Leibwächter für seine Enkelin eingesetzt und geraten so in ein weiteres Abenteuer (**Begraben unter Staub**). Es gelingt ihnen, den finsteren Belkelel-Kult auszuheben. Wieder in Zorgan werden sie von der Hesinde-Kirche beauftragt, der Spur des verschwundenen Rahjasutras zu folgen. Zum ersten Mal treffen sie hier auf die Nachtwinde, die sich aber hier noch als Helfer darstellen (**Schriftenhatz**).

Khelbara treffen sie bereits in Zorgan und lernen sie besser kennen. Sie retten sie vor einem Angriff der Nachtwinde und setzen sich vor Sybia für sie ein. Sie muss im Tsa-Tempel ein Leben lang Buße tun.

Als die mittlerweile angesehenen Helden Sybia das Leben retten und die Attentäter im Rahja-Tempel stellen, wird ihnen das Haus von Donation geschenkt. Sie entdecken nach einer Weile den Zugang zur Kammer des Gehörnten Gottes und bemerken das Bild. Neugierig erforschen sie die Hintergründe, während die Nachtwinde versuchen in das Haus einzubrechen (**Der Tanz beginnt**). Die Gruppe kann dies jedoch verhindern und reist nach Malqis. Dort lernen sie Arras kennen, der starke Gefühle für eine Heldin hegt. Im Palast des Beyrouns erhalten die Abenteurer ihre Aufträge, merken aber schon von Anfang an, dass etwas nicht stimmt. Sie bezwingen die Oronis und auch die Schwarze Schönheit, machen dann aber gemeinsame Sache mit den Hexen. Als sie den Beyroun und Shazandra zur Rede stellen wollen, werden sie gefangengenommen, Arras befreit sie jedoch aus dem Kerker. Sie greifen zusammen den Beyroun und Shazandra an und töten die Hexe. Da Abdulon gestellt wird, verzichten auch die Gardisten auf weitere Kämpfe gegen die Helden (**Im wilden Yalaiad**).

Wieder in Zorgan stellen die Helden fest, dass Khelbara nicht mehr in ihrem Tempel-Exil ist. Sie hat ihnen das Kitab-Rätsel hinterlassen und die Helden folgen ihrer Spur nach Elburum. Dort beginnen sie weiter zu forschen, werden aber von den Nachtwinden erneut angriffen und entgehen nur knapp dem Tod. Durch die Einladung können sie den Pfauenpalast betreten, lernen dort Iphemia, Jashild und die übrigen Gäste kennen. Während des Tanzes gehen die Helden den Hinweisen nach und entdecken dank des Liebespfaus auch den Geheimraum. Nach dem Fest erhalten sie Botschaft von einem der Nachtwinde. Sie treffen sich mit ihnen in dem Badehaus und erfahren nun, dass es die Buchhändler sind. Sie befreien Khelbara, die Händler entkommen vorerst, jedoch gelingt es einem der Helden einen der Nachtwinde die Karte abzunehmen. Die Gruppe reist nach einem weiteren Hinweis der Sternenschwestern zur Sternwarte und trifft sich dort mit ihnen. Dem Dämon und der Verräterin entkommen sie nur knapp, die übrigen Sternenschwestern sterben. Nun machen die Helden Jagd auf die Nachtwinde und können sie in einer Karawanserei stellen. Nur einer der Brüder entkommt, die anderen werden nach Zorgan gebracht und Sybia vorgeführt (**Im Schatten der Weißen Stadt**).

In Zorgan können die Helden die Lage Yerkeshs enträtseln und reisen dorthin. Sie hören aber Gerüchte, dass Iphemia ihnen nachreist. In Yerkesh gehen sie heimlich vor, arbeiten nicht mit Iphemia zusammen. Den Tetraeder benutzen sie ebenfalls nicht, sondern bitten einen Wasserdschinn um Hilfe. In Yerkesh erkunden sie den Palast, bis sie in den Raum mit dem Gürtel sind. Es gelingt ihnen, der Macht zu widerstehen, wenn auch knapp. Sie umschließen den Gürtel mit dem Schleier und bringen ihn nach Zorgan (**Die Ruinen von Yerkesh**).

Dort wird er zunächst verwahrt, die Geliebte der Göttin wird gerufen. Iphemia, Assaban und Jashild sind ebenfalls nach Zorgan gekommen und bieten den Helden an, sich um das Bildnis zu kümmern. Im Kloster ermordet Assaban eine Geweihte, erst relativ spät findet die Gruppe heraus, was er plant. Sie und der dazustoßende Arras können Assaban töten und das Bildnis zerstören. In Elburum finden sie ein paar schriftliche Beweise gegen Iphemia, aber ihre Katze entdeckt die Helden und wird versehentlich von ihnen getötet. Diese Situation lässt die Sultana zusammenbrechen, die Helden nutzen ihre Chancen und lassen sie in ihr Zimmer bringen und betäuben. Mittels Drogen bringen sie sie zum Sprechen und erfahren die Wahrheit. Heimlich bringen sie sie nach Zorgan, wo ihr unter den Augen Sybias der Prozess gemacht wird und sie hingerichtet wird. Die Geliebte der Göttin kommt endlich in Zorgan an und nimmt den Gürtel mit nach Belhanka, wo sie ihn sicher aufbewahren will. Die Helden werden zu Sybias persönlichen Wesiren und werden zu Verwaltern von Malqis (**Der Reigen der Roten Schwester**).

Anhang I: Ein Haus für Helden

Das Zorganer Stadthaus in dem Stadtviertel *Sulaminah* wurde kurz vor Ausbruch der Magierkriege von Donation gekauft und bezogen. Viele Jahre diente ihm die Villa als prachtvolle Residenz. Insbesondere nach Borbarads Untergang bevorzugte er diesen kleinen Palast als Unterschlupf und zog hier unter dem falschen Namen *Fadil ibn Kamal* ein. Sein offizieller Wohnort – ein ebenfalls prächtiges Stadthaus – lag in der Altstadt und wurde vor einiger Zeit abgerissen: dabei wurde eine seiner Büchersammlungen entdeckt (siehe **AB 145** und **146**).

Hier widmete er sich seinen Studien und Schriften, okkulten Handlungen und verbotenen Orgien im Namen seiner Herrin Belkelel, bis er schlussendlich im Wahn des Lustgürtels sein Meisterwerk, das **Bildnis der Schwarzen Lust** malte und die Rätselkette ersann.

Nach seinem Verschwinden blieb das Stadthaus lange Zeit leer, ging in den Besitz der Stadt über, wechselte mehrmals die Besitzer und fiel schlussendlich vor einigen Jahren in die Hände der Mada Basari. Die Händlergilde nutzte das Haus jedoch nicht, sondern betrachtete es als wertvolles Handelsgut.

Nach einer Heldentat in **Der Tanz beginnt** geht es zu Beginn des Abenteuers in den Besitz der Helden über. Nun erfüllt sich endlich das Schicksal der Residenz.

Zwar ist alles etwas staubig und verwildert, dennoch ist das Gebäude in altem Zorganer Stil fürstlich eingerichtet und eine kleine Kostbarkeit, die kaum jemand abschlagen würde.

Mondsilberhadjina Jarefa

Ein Geschenk

Das Haus wird der gesamten Heldengruppe für ihre Verdienste von der Mada Basari verliehen. Die Übergabe des Schlüsselbundes erfolgt im Kontor der Handelsgesellschaft im Auftrag Sybias durch die Zorganer Mondsilberwesira. Sie und ihre Gehilfin, die Mondsilberhadjina Jarefa, zeigen den Helden das Anwesen und führen sie herum.

Als neue Besitzer des Hauses und angesehene Helden in Zorgan erhöht sich ihr SO in der Stadt um 2, im restlichen Aranien oder gegenüber Angehörigen der Mada Basari und der Rahja-Kirche um 1 (da sich die Geschichte, wie sie an das Haus gelangt sind, herumspricht).

Die Verwaltung des Hauses

Über kurz oder lang müssen die Helden darüber nachdenken, für ein Haus dieser Größe neues Personal einzustellen. Es sei denn, sie wollen alle Aufgaben selbst übernehmen, was aber ihrem neuen Ansehen nicht wirklich zuträglich wäre – immerhin sind sie die Herrschaften des Hauses.

Sybia würde den Helden gerne Sarefa als Wesira des Hauses zur Verfügung stellen, sie besteht jedoch nicht darauf. Sybias Hintergedanke ist dabei, dass Sarefa weiterhin Informationen über die Helden sammeln kann – ohne dass sie ihnen dabei misstrauen würde.

Aber mit einer Wesira ist es nicht getan, es wird zur Pflege des Hauses weiteres Personal benötigt.

Das Gewerbe der Helden

Es steht den Helden frei in Zorgan ein Gewerbe auszuüben. Dies wird auch notwendig sein, um diverse Ausgaben wieder einzuholen. Durch ihren guten Namen bekommen die Helden schnell zahlreiche Kunden. Ihr Haus mag dabei eine gute Basis für ein solches Gewerbe darstellen:

- **Magisch Begabte Helden und Alchimisten:** Mit Hilfe der Mada Basari kann ein alchimistisches Laboratorium aufgebaut werden. Eventuell können Schüler angenommen werden. Über das Händlernetz können allerlei Rohstoffe aus den Tulamidenlanden zu günstigen Konditionen bezogen werden.
- **Kämpfer:** Wenn sich der Ruf der Helden erst einmal herum gesprochen hat, werden vornehme Zorganer im Haus der Helden vorstellig – mit der Bitte, als Schwertmeister für die eigenen Kinder zu dienen. Auch eine Anwerbung als Leibwächter oder Führer der Leibgarden ist möglich.
- **Phexische Helden** können der Mada Basari beitreten und darüber ein gesichertes Einkommen erhalten.
- **Geweihte** können zu Mitgliedern der örtlichen Kirche werden, und erhalten damit einen gewissen monatlichen Betrag – gemäß ihrem Stand –, mit dem sie ihr alltägliches Leben finanzieren können.
- **Gesellschaftliche Helden:** Egal ob Dichterin oder Kurtisane – bald schon besitzt der Charakter einen festen Kun-

denkreis aus der Zorganer Oberschicht (Einnahmen 2 D pro Tag).

Naturkundige Helden: Hier gilt ähnliches – Falkner, Großwildjäger und ähnliches stehen hoch im Kurs in Zorgan.

Handwerkliche Charaktere: Mit Hilfe der Mada Basari ist es leicht möglich, das benötigte Handwerkszeug zu erwerben – egal ob es sich dabei um einen Flusssegler, eine komplette Werkstatt oder ein alchimistisches Laboratorium handelt.

Was verdienen meine Helden denn nun?

Ihre gesellschaftliche Stellung in Zorgan verlangt geradezu nach einem angemessenen Lebensstil (siehe hierzu **WdS 179ff.**). Doch wie soll dieser finanziert werden? Wir schlagen dabei folgende Richtlinie vor: Das Einkommen der Helden richtet sich nach ihrem Sozialstatus und ihrem Talent in dem ausgeübten Handwerk. Dazu kommen Modifikationen, wenn man ein besonders gewinnbringendes Gewerbe ausübt: SO x TaW = tägliche Einnahmen in Hellah.

Bei Spezialisten (Alchimist, Artefaktbauer, Großhändler, Kämpfer, Gelehrte) mit einem TaW von mehr als 17 in ihrem Leittalent fließt dieses doppelt ein, also SO x doppelter TaW. Je nach Beruf macht man ein einzelnes Geschäft in einem bestimmten Zeitraum und errechnet den Gewinn, der in dieser Zeit durch dieses Geschäft erwirtschaftet wurde.

Der Zeitraum sollte in den meisten Fällen bei zwei Wochen liegen, kann aber auch variieren.

Dazu einige Beispiele:

Ein Reitlehrer hat drei Schüler. Jedem widmet er täglich zwei Stunden. Er besitzt einen Sozialstatus von 11 und einen Talentwert (Reiten) von 14. Dementsprechend verdient er an seinen drei Schülern täglich 156 Hellah oder monatlich – 20 Tage Arbeit – 3120 Hellah (31 Dinare). Allerdings kann noch ein Bonus beim Vermitteln besonderer Fähigkeiten möglich sein (siehe hierzu die Regeln für Lehrmeister ***WdS 167****).*

Ein meisterlicher Artefaktbauer arbeitet mehrere Monde an einem komplexen Artefakt. Er besitzt einen SO von 12 und einen TaW von 20 (Alchimie). Zusätzlich zu den Kosten für permanent verbrauchte AsP und besondere Materialien kann er so nach Ablauf dreier Monde eine Summe von 432 Dinaren in Rechnung stellen (SO 12 doppelter TaW x 90 Tage, man kauft ein Artefakt von einem Meister – hier wird viel für den Guten Namen bezahlt).

Selbstverständlich können Sie auch zwei andere Möglichkeiten wählen: Entweder führen Sie genau über Einnahmen und Auskünfte Buch, oder Sie gehen einfach davon aus, dass die Helden genug verdienen, um sich ihren Lebensstil leisten zu können.

Personal

Um Personal anzuwerben, geht man in Zorgan meist auf den Basar. Arbeitswillige findet man häufig an den Toren des Basars.

*Hamid** (29, 1,78 Schritt, lichter werdendes, schwarzes Haar, unterwürfig seinen Arbeitgebern gegenüber, herrisch gegenüber allen anderen) ist ein Koch, der in mehreren gehobenen Zorganer Herbergen und Hotels gearbeitet hat, aber stets Ärger mit seinen Kollegen bekam. Kochen (Braten/Backen, Festmahle) 17 (19), Fleischer 10, Pflanzenkunde 11, Tierkunde 8.

*Börrdhah** (36, 1,65 Schritt, fettleibig, trinkt gerne einen Wein, gesellig, aber frech) ist eine Wäscherin, die gerne einmal einen betrunkenen Ferkina mit nach Hause nimmt. Lacht sehr viel und kann leicht diverse Rauschkräuter besorgen (Hauswirtschaft 14, Kochen 10, Pflanzenkunde 11, Rechnen 10).

*Meja** (25, 1,99 Schritt, blondes, strohiges Haar, alles an ihr wirkt groß, aber unfraulich) ist eine Balayan und ungemein talentierte Kämpferin – genauer gesagt, kann sie den Helden als mögliche Lehrmeisterin dienen. Allerdings leidet sie sehr darunter, dass man sie immer mit ihrer Größe foppte.

*Yussuf** (28, 1,78, schwarzer Schnurrbart, Fez, Weste, schiefes Lächeln) bietet sich als Stallknecht, Gärtner und Informant an – ist aber für jeden käuflich. Bringt gerne seine Frau und Kinder mit, damit diese als Dienstboten und Kammerzofe zur Verfügung stehen können, steigt ansonsten aber jeder Frau nach.

Angestellter	Lohn pro Tag	Arbeitstage pro Monat
Wesir	3-6 S	12
Wächter	1-3 S	30
Koch	1-3 S	30
Kammerzofe	5-10 H	30
Hausdiener	4-6 H	25
Stallknecht	3-5 H	30
Wäscherin	3-5 H	5
Küchengehilfe	2-4 H	30

Kosten des Hauses

Die Helden müssen zwar keine Miete zahlen, dennoch müssen sie Personal entlohnen und das Haus unterhalten. Der zehnte Teil der Einnahmen ist als Abgabe an das Königshaus fällig, ein weiteres Zehntel sollten die Helden den Zwölfgötter-Tempeln spenden. Eine eventuelle Mitgliedschaft in der Mada Basari verschlingt ein weiteres Zehntel der Einnahmen. Reparaturen und sonstige Abgaben belaufen sich auf ein Zwanzigstel der Einnahmen der gesamten Heldengruppe. Diese Kosten können durch passenden Talenteinsatz gesenkt werden (*Überreden*, um den Brunnenwächter davon zu überzeugen, dass der Brunnen im Innenhof kein Wasser führt, *Holzbearbeitung* oder *Steinmetz*, um Reparaturen am Haus selbst durchzu führen).

Sicherheit und Schlösser

Sie finden bei den Räumen manchmal einige Proben-Erschwernisse aufgeführt. Diese beziehen sich auf *Schlösser Knacken*-Proben oder einen FORAMEN. Zwar besitzen die Helden die Schlüssel, für einige Räumlichkeiten sind jedoch keine passenden vorhanden. Gibt es keine abweichende Angabe, so können Sie davon ausgehen, dass die Schlösser eine Probe +5 verlangen.

Ein Rundgang durch das Anwesen

Donations Stadtvilla liegt unweit des südlichen Zorganer Flamingo-Sees. Sie finden nun eine Beschreibung des Anwesens und der Räumlichkeiten und erfahren auch, wie Donation die Räume früher genutzt hat.

Außerhalb der Villa

Die Mauer

Eine etwa zweieinhalb Schritt hohe Mauer umgibt das Anwesen. Die Steine sind mit Moos und kleinen Flechten bedeckt, und sogar einige Kletterpflanzen haben sich darauf ausgebreitet. Die Mauer kann man mittels einer *Klettern*-Probe überwinden und sie stellte noch nie ein großes Hindernis dar. Donation hatte keine Angst vor Dieben, er wollte den Zorganern nur die Sicht auf sein Anwesen verwehren.

Das vergitterte Tor

Das Tor besitzt zwei Flügel, die quietschend nach innen aufgehen. Bevor die Helden das Anwesen betreten, befindet sich ein schweres Vorhängeschloss an der Tür, das nicht leicht zu knacken ist (Probe +7). Zwar gibt es einen Schlüssel für dieses Schloss, es ist aber vollkommen verrostet.

Der Garten

Um die kleine Stadtvilla herum befindet sich ein verwilderter Garten. Als noch Gärtner die Sträucher pflegten, wuchsen hier wohlgestaltete Rosen. Noch immer kann man Rosensträucher sehen und auch ihr Duft ist allgegenwärtig. Allerdings sind sie mit den Jahren so sehr gewuchert, dass sie bereits einige kleine Wege überdecken. Manche Wege sind von einer dichten Schicht Blätter bedeckt, die lange Zeit von niemandem entfernt wurden.

Donation ließ hier sieben Statuen aus Alabaster aufstellen. Sie haben durch den Zahn der Zeit deutlich gelitten, einige Gesichter sind beschädigt, bei anderen sind Arme abgebrochen oder ganze Teile des Leibes. Dennoch kann man erkennen, dass es sich bei ihnen um jeweils drei wunderschöne Frauen und drei bocksgestaltige – an den Gott Levthan erinnernde – Wesen handelt. Die Frauen knien gefesselt, sind geknebelt, oder in Ketten gehüllt. Die siebte Statue ist die einer aranischen Schönheit. Sie ist verschleiert und liegt am Rande eines Brunnen – eine Darstellung Belkelels, die allerdings auch leicht für eine aranische Rahja-Statue gehalten werden kann.

Nebengebäude

Über die gesamte Breite des Geländes erstrecken sich Boxen für Pferde, und am südlichen Rand gibt es zwei Räume in denen eine uralte Kutsche beziehungsweise ein Streitwagen und eine Sänfte stehen. Es gibt einen Dachboden, auf dem man Stroh, Pferdefutter und ähnliches lagern kann. Im Norden gibt es zwei Boxen, die in eine kleine Hufschmiede umgebaut wurden. Insgesamt können hier 12 Pferde untergebracht werden.

Das Haus

Das Haus ist ein vierflügeliger Flachdachbau aus Stein, der mit grünem Raschtulswaler Marmor verkleidet wurde. In den Ecken befinden sich vier schlanke Türmchen, welche die Treppen beherbergen. Das Gebäude weist ausschließlich Rundbogenfenster im *Tulamidischen Stil* mit Butzenglasscheiben auf.

Im Inneren wurde auf die Verarbeitung wertvoller Materialien Wert gelegt. Überall findet man blank poliertes Mohagoni, Marmorböden und teure Teppiche. Der **Innenhof (5)** ist mit mehreren prächtigen Mosaiken ausgelegt, und verspielte Säulen, an denen wilder Wein wächst, tragen das überhängende Obergeschoss und bilden dadurch schattige Terrassen. Das Anwesen ist eine für die damalige Zeit typische Mischung garetischer und tulamidischer Baustile und kündet vom heraufziehenden Baustil der Eslamidenkaiser.

Das Erdgeschoss

Eingangspforte

Sechs flache Treppenstufen führen zu einer alten Tür mit Doppelflügeln aus rotlackiertem Zedernholz (Probe +6). Ein schwerer Türklopfer in Form eines Tigerkopfes starrt jeden Besucher an und sorgt für ein mulmiges Gefühl. Donation dachte bei dem Entwurf tatsächlich an einen Zant, allerdings muss man schon ein Spezialist der Dämonologie sein, um das zu bemerken (*Magiekunde*-Probe+13).

Eingangshalle (4)

Die Eingangshalle wurde von einem äußerst exzentrischen Menschen eingerichtet. Es gibt einen dunklen Parkettboden, leuchtend rote Samttapeten und einen schweren Kronleuchter. An den Wänden befinden sich zahlreiche Spiegel.

Schreibstube und Archiv (2)

Hier erledigte Donation seine alltäglichen Schreibarbeiten. In den zahlreichen Fächern des protzigen Schreibtischs finden sich auch heute noch brüchige Unterlagen, in denen von einer Steuerschuld von 1.163 Dukaten für die Markgrafschaft Altoum die Rede ist. Ein Name des Markgrafen ist nicht zu finden.

Bad (1)

Das Bad weist eine prächtige Kupferwanne auf, und auf einer Anrichte stehen etliche Behältnisse aus Unauer Porzellan mit diversen Badeölen (mittlerweile ranzig und eingetrocknet) und anderen Zusätzen (gut konserviert, auf Basis verschiedener Lotosblüten – wirken leicht berauschend). Der Raum ist mit schwarz-weißen Kacheln ausgekleidet. Hinter einigen Kacheln befinden sich Geheimfächer.

Latrinen

Daneben befindet sich eine noble Latrine. Darunter befindet sich ein Auffangbehälter, dessen Inhalt in früheren Zeiten von einem Humus-Dschinn entsorgt wurde. Es gibt aber auch eine Klappe an der Außenwand, so dass man die Hinterlassenschaft darüber entsorgen kann. Dies ist eine sehr unangenehme Arbeit, für die man einige Straßenkinder anwerben kann.

Raum der Dienerschaft (7)

In diesem Wohn- und Schlafbereich lebten Donations Diener bzw. Sklaven. Alles ist schlicht gehalten: Schränke, Tische und Stühle ergänzen das Mobiliar.

Waschküche (6)

Dieser Raum diente als Waschküche. Hier befinden sich mehrere Waschzuber, Eimer und ein Regal mit verschiedenen Seifensorten. Wasser wurde aus dem Brunnen im Garten geholt, da es kein Wasser im Brunnen des Innenhofes gab (wegen des Geheimraumes).

Zimmer der Wesirin (3)

Dieses Zimmer ist weitaus edler eingerichtet als das der Dienerschaft und wäre vermutlich für so manchen tulamidischen Potentaten zumindest als dessen Schlafzimmer in Betracht gekommen. Überall befinden sich kleine Metalldöschen, Tiegel und Tongefäße mit Salben und Puder. Auf dem Tisch und dem Fenster stehen ein Dutzend halb abgebrannter roter Kerzen. Und der Geruch eines schweren Parfüms liegt noch immer in der Luft bzw. hat sich in die Möbel und Wände hineingefressen.
Einst lebte hier Donations Wesirin und Gespielin *Damara Deliahsunni*, die nach außen hin sich hart und unerbittlich gegenüber den Sklaven gab, allerdings seelisch abhängig von dem starken Magiergrafen war. Sie soll die einzige dauerhafte Gefährtin des Magiergrafen gewesen sein, bis er sie schlussendlich in seinem Wahn tötete.

Zimmer des Koch (10)

Das kleine Zimmer gehörte dem Koch der benachbarten Küche.

Küche (9)

Die Küche ist verhältnismäßig groß und gut ausgestattet. Kochgeschirr aus verschiedenen Materialien lagert in den Schränken, die Kochstelle und der Ofen wirken zwar benutzt, sind aber hochwertig.

Donations Leibkoch, ein Liebfelder namens *Ferderico della Deparda*, war ein Meister seiner Kunst und wurde gut bezahlt. Er kreierte Speisen von solcher Köstlichkeit, dass man, nur von dem Geruch bereits betört, alles um sich herum vergaß.
Geheimnis: Außer Ferdericos Talent und angeborener Begabung waren zwei Dinge für sein Kunsthandwerk verantwortlich: die magischen Fähigkeiten eines Magiedilettanten (er beherrschte den DELICIOSO) und ein Khunchomer **Würzlöffel (WDA 121)**, der noch immer über der Kochstelle hängt. Was aus Meister Ferderico wurde ist nicht bekannt.

Vorratskammer (8)

Das Vorratslager war nicht im Keller, sondern direkt neben der Küche untergebracht. Hier wurden saftige Schinken, goldgelbe Käseleiber und exotische Gewürze von Altoum gelagert. Noch immer kann man den leicht salzigen Geruch der Kammer riechen, welcher sich in dem Holz festgesetzt hat. Zu Donations Zeiten kühlte ein Dschinn des Eises den Raum, so dass nichts verderben konnte.

Die Treppentürme (†)

Zwei der Treppen führen in den Keller. Von der Küche erreicht man so den Weinkeller, daneben befindet sich eine noble Latrine. Die anderen führen ins Obergeschoß und aufs Dach. Allen Treppen ist gemein, dass sie mit feinem Teppich verkleidet wurden und man sie vollkommen lautlos benutzen kann. Es gibt bei jeder Treppe ein Geländer, das eine Schlange darstellt und aus fast schwarzem Holz von Altoum geschnitzt wurde.

Das Obergeschoss

Gästezimmer (11)

Die Gästezimmer sind mit Vorhängen, aranischen Teppichen und schönen Betten ausgestattet. Räucherstäbchen und parfümierte Kerzen haben den Geruch der Räume geprägt. Von den Fenstern aus hat man einen wundervollen Ausblick über die Innenstadt Zorgans.

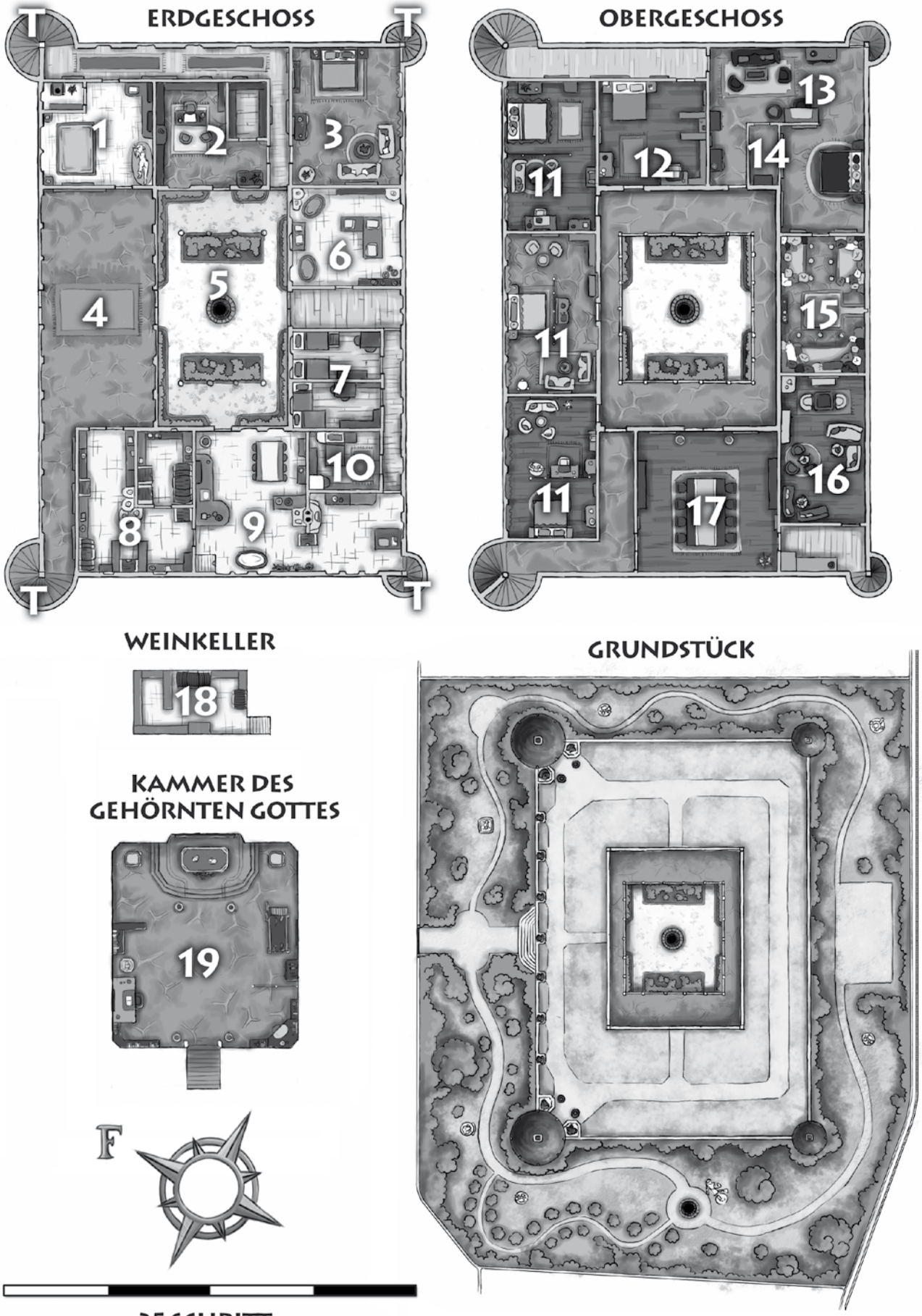
Leibdiener (12)

Diamat al'Rasha, der Leibdiener und Leibwächter Donations lebte einst hier. Der dicke Eunuch war ein ergebener Handlanger des Magiers und diente ihm treu. Das Zimmer unterscheidet sich nicht von den Gästezimmern.

Zimmer der Gespielinnen (15)

Hier wohnten Donations Sklavinnen. Anders als in Aranien üblich, hielt er sich einen Harem von drei wunderschönen Sklavinnen, die er mittels magischer Sklavenhalsbänder beherrschte und zu seinen willenlosen Dienerinnen gemacht hatte. Nach seinem Tod war es die Aufgabe Diamats, die Sklavinnen zu töten. Eine der Frauen verweilt noch heute, wo Diamat sie erwürgte, als *Gefesselte Seele*.

Donations Stadtvilla



Das Zimmer ist so eingerichtet, wie sich ein Mittelreicher einen tulamidischen Harem vorstellen würde: Überall liegen samtene Kissen herum, in der Mitte ist ein Wasserbecken zu finden, das man füllen kann und dass einen Abfluss ins Freie hat. Erotische Bilder zieren sowohl die Kissen als auch die Kacheln des Beckens und die kleinen Säulen des Raumes.

Schlafzimmer (13)

Donations Gemach ist mit allem erdenklichen Luxus ausgestattet gewesen. Heute befindet sich noch immer ein großes Bett in dem Raum. In einem der Schränke lagern noch einige Kleidungsstücke von früheren Besitzern.
Geheimnis: Das einzige was von Donations Habseligkeiten übrig ist, ist ein Paar prachtvoller, schwarzer Stiefel. Auf ihnen wirkt ein SPINNENLAUF, ein UNBERÜHRT VON SATINAV und es handelt sich um einen semipermanenten Spruchspeicher (siehe **WdA 76**), das Geschenk einer Hexe und Geliebten des Magiers. Er nutze die Stiefel, um unbeschwert seinen Geheimraum im Brunnenschacht zu erreichen.
Vom Fenster aus kann man auf die Flamingo-Seen hinunterblicken und hat eine wunderbare Aussicht auf den Rahja-Tempel.

Salon (16)

Der Salon enthält mehrere Wasserpfeifen, eine Reihe von Kissen und einen Diwan. Hier vergnügte sich Donation mit seinen Gästen beim Kamelspiel.
Noch immer findet man ein sehr schönes Kamelspiel in einem der Schränke. Es besteht aus weißem Marmor und rotem Jaspis.

Speisezimmer (17)

Das Zimmer wird von einem wuchtigen Tisch und acht Stühlen aus Ebenholz beherrscht. An den Wänden befinden sich ebensolche Schränke, in denen sich edles Unauer Porzellan befindet. Allen Einrichtungsgegenständen ist gemein, dass sie goldene Verzierungen aufweisen, die Zhayad-Zeichen zeigen. Jeder Teller ist mit einem Heptagramm geschmückt.

Schatzkammer (14)

Diese Räumlichkeit, die Schatzkammer der Residenz, ist mit einem hervorragenden Schloss gesichert (Probe +12). In früheren Zeiten bewahrte Donation hier seine Wertgegenstände auf. Heute ist der Raum völlig leer, einzig eine leere Holztruhe (Probe +8) steht an der Wand gegenüber der Tür.

Das Dach

Über die Treppen der Türme kann man auch das Dach des Hauses erreichen. Zu Donations Lebzeiten befand sich hier ein weiterer Garten mit exotischen Pflanzen aus Meridiana, heute jedoch ist die Terrasse des Daches fast vollständig leer. Überall liegt Unrat und Vogelkot, Möwen und Tauben haben sich hier eingenistet und schrecken auf, sobald ein Mensch das Dach betritt.
Zwar bietet sich jedem Besucher ein wundervoller Ausblick über Zorgan und den Flamingo-See, doch es macht sich auch ein beklemmendes Gefühl breit, wenn man sich die hässlichen Wasserspeier am Rande des Daches näher anschaut.
Geheimnis: Bei den Wasserspeiern handelt es sich um verstorbene und versteinerte Gargylen. Donation hat diese Wesen gefangen und als Wächter eingesetzt. Nach dem Verschwinden ihres Meisters haben sie sich hier nacheinander zum Sterben zurückgezogen und verunstalten noch immer das Haus mit ihrem Anblick.

Geheimnisse des Heldenhauses

Donations ehemalige Stadtvilla bietet nicht nur ein Geheimnis. Als er noch klaren Verstandes war und auf dem Höhepunkt seiner Macht, kaufte er das Haus einem Wesir ab und veränderte die Villa nach seinen Vorstellungen.
Das größte Geheimnis ist jedoch die **Kammer des Gehörnten Gottes**, ein geheimer Raum unterhalb des eigentlichen Kellergewölbes. Donation ließ von dem damals genialen Baumeister *Dschardil ash Shandor* einen geheimen Raum unterhalb des Brunnens im Innenhof erbauen. Nur mittels eines Geheimmechanicmus' ist es möglich, die Tür zu öffnen. Die Kammer ist Belkelel und Levthan zu Ehren errichtet worden und Donations Labor, geheimes Lager und Schreibstube gewesen. Hier unten lagern noch etliche von seinen Büchern und Artefakten. Und vor allem das **Seelensplitterbild**, einer der wichtigsten Teile der Rätselkette und möglicherweise der Ausgangspunkt für die Suche der Helden.
Donation hat darauf verzichtet Magie zu nutzen, um den Eingang zu verbergen. Stattdessen hat er auf Dschardils Baukunst und mechanisches Wissen gesetzt. Und dieser hat ihn nicht enttäuscht. Mittels eines ausgeklügelten Systems von Zahnrädern und Gewichten gelang es dem Baumeister am Brunnenrand eine Mechanik einzubauen.
Nur wenn der Wasserkreis geschlossen ist und Wasser in die Rille fließt, entsteht genug Druck, um die geheime Tür im Brunnenschacht zu öffnen und eine Treppe erscheinen zu lassen (siehe Abbildung). Allerdings sind vier Teilstücke des Wasserkreises entfernt und auf dem Grundstück verborgen: im Bad, in Donations Schreibtisch, in der Küche als Topfuntersetzer und im Stall. Durch die Feuchtigkeit ist es nicht ganz einfach, die Stufen hinunterzugehen. Es ist eine *Körperbehrerrschungs*-Probe erforderlich, ansonsten stürzt man 1W6 Schritt in den Brunnenschacht (Sturzschaden-Regeln siehe **WdS 144**). Wenn man an einem Seil in den Schacht hinab gelassen wird, kann man mittels einer *Sinnenschärfe*-Probe +3 die helleren Steinblöcke der Stufen erkennen. Die Tür, die zu der verborgenen Kammer führt, ist durch einfaches Drücken zu öffnen. Dadurch wird ein weiterer Mechanismus betätigt, der den Durchgang für kurze Zeit offenste-

hen lässt, bis sich die Tür wieder verschließt. Im Inneren gibt es einen Hebel, der die Tür wieder öffnet (*Mechanik* +7 um den Mechanismus zu begreifen).

Der Raum wird von einem mächtigen Altarblock und einer dahinter befindlichen Statue des Levthan beherrscht. An den vorderen Wänden stehen mehrere Bücherregale, die freie Fläche hinter der Statue bietet Platz für allerlei Folterinstrumente (siehe unten).
Zu den Dingen, die die Helden in dem Raum am Ende der Treppe finden können, gehören:

- Donations bekanntestes Werk, der Zweiteiler **Die beiden Brüder**, bestehend aus den Bänden *Die Nachteile der Demut* und *Die Vorteile des Stolzes*.
- Ebenso lagern hier die beiden eher trockenen **Abhandlungen** *Schwarze Magie* und *Die Philosophie im Lehrsaal,* sowie seine blasphemischen **Werke** *Die Unterdrückung* und *Die 13 x 13 Tage von Elem*.
- Über dem Stuhl am Lesetisch hängt eine magische **Transkriptionslinse** (**WdA 120**). Das Schmuckstück aus Glas und Elfenbein hatte ursprünglich drei Ladungen, allerdings sind zwei davon bereits verbraucht und sobald sie noch einmal benutzt wird, wird das Glas stumpf und die Magie verfliegt.
- Mitten auf einem alten Altar stehen zwei kleine Statuetten. Beide sind aus Jade gefertigt. Die eine Statuette zeigt die Göttin Rahja, gefesselt und hilflos auf dem Boden kniend, die andere hingegen Belkelel, triumphierend vor der Göttin stehend, wie eine Herrin vor ihrer Sklavin.
- Der Altar wird von einer Bronzestatue des Levthan gehalten. Der Widdergott blickt dabei wütend und mit aufgerissenem Maul jeden an, der sich dem Altar nähert.
- Mitten auf dem Tisch steht ein **gläsernes Gefäß** in Form eines schreienden Mannes. Darin befindet sich eine größere Menge Asche. Es handelt sich hierbei um die Überreste des Baumeisters Dschardil und von Donations Sklaven, die er nach dem Bau der Kammer töten und verbrennen ließ. Das Gefäß ist ein Geschenk Borbarads an seinen Diener und funktioniert ähnlich wie ein Rohalsches Gefäß, nur dass es keine Dämonen gefangen halten soll, sondern ruhelose Geister. Der Geist des Baumeisters ist noch immer in dem Gefäß gefangen, sollte man es öffnen, entweicht Dschardil und wird sich seinen Befreiern vorstellen und ihnen dankbar eine Frage wahrheitsmäßig beantworten können, bevor er in Borons Hallen einkehrt.
- Ebenfalls hat Donation hier unten einige belkelelgefällige Folterinstrumente gelagert, vor allem eine Streckbank, Reitgerten, verschiedene Messer, Nadeln und Peitschen.

Einer der Gegenstände ist eine magische neunschwänzige Peitsche, deren Lederstreifen von einem heute unbekannten, niederen Belkelel-Dämon besessen sind. Peitscht man ein Opfer, so ernährt sich der Dämon von dem Blut des Opfers, verwandelt dessen Schmerz aber in eine drogenrausch-ähnliche Lust. So unterwirft sich das Opfer seinem Peiniger, um gequält zu werden.

- Das **Seelensplitterbild** (siehe Seite 13).

Der Keller

Weinlager (18)

Die letzten Besitzer des Hauses nutzten wie Donation diesen Teil des Kellers als Weinlager. Noch immer lagert hier Wein in Fässern und Flaschen, das meiste davon ist jedoch mittlerweile verdorben.

Entdeckung des Geheimraumes (19)

Stoßen Sie die Helden nicht allzu schnell auf den Brunnen. Erwähnen Sie die fehlenden Steinplatten oder lassen Sie die Helden diese finden. Hinzu sollte die Tatsache beitragen, dass der Brunnen trocken gelegt ist, die Wasserversorgung des Hauses aber dennoch funktioniert, wie der Brunnen außerhalb des Gebäudes beweist.

Zwergennase

0–3 TaP*: Das Gefühl breitet sich aus, dass sich im Innenhof irgendetwas befindet.
4–6 TaP*: Der Held kann spüren, dass dieses Gefühl aus Richtung des Brunnens kommt.
7–8 TaP*: Das Gefühl wird noch intensiver und der Held kann erahnen, dass sich eine Geheimtür im Brunnen befindet.
10+ TaP*: Der Held bemerkt die Rillen am Rande des Brunnens und beginnt, auch den Zusammenhang zu verstehen.

Sinnenschärfe
0–3 TaP*: Der Held bemerkt nichts.
4–6 TaP*: Dem Betrachter fallen einige Hervorhebungen im Brunnenschacht auf (die eingezogenen Treppenstufen).
7–9 TaP*: Der Held achtet auf die Muster am Brunnenrand und sieht die Wasserlinien.
10+ TaP*: Durch ein Klopfen an den Steinen bemerkt der Held, dass es Hohlräume gibt und kann die Mechanik erahnen.

Anhang II – Artefakte

Artefakte, die mit einem * gekennzeichnet sind, werden in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen. Ihr Verbleib liegt in Ihrer Hand.

Der Terilia-Tetraeder

Der Terilia Tetraeder ist eine Pyramide, deren vier Seitenflächen identische Dreiecke von etwa 6 Fingern Seitenlänge sind. Die Spitzen bestehen aus Mondsilber und sind geringfügig kleiner als der Rest. Daran anschließend beginnt ein Rahmen aus schwarzem Stahl (*Hüttenkunde*-Probe +7: ein recht hoher Endurium-Anteil färbt die Legierung ein).
Die Flächen bestehen aus dunkelrotem, dickem Kristallglas. An manchen Stellen ist dieses heller, so dass man ins Innere des Tetraeders schauen kann, wo sich verschiedene Edelsteine (*Gesteinskunde*-Probe +8: Saphire, Brillanten und Opale) erkennen lassen, die bizarr geschliffen wurden. Auf drei der vier Seiten sind in Zhayad, Amulashtra und Imperial Zeichen eingearbeitet. Allerdings ergeben die daraus entstehenden Worte keinen Sinn.
Mittels einer *Kryptographie*-Probe +6 (ab TaW 12+ in den oben genannten Sprachen) kann man aber erkennen, dass es sich um eine einfache Verschiebung um zwei Zeichen handelt. Hat man den Code entschlüsselt, ergeben sich die Worte *Verschieben*, *Öffnen* und *Bewegen*. Die vierte Seite ist unbeschriftet, weist aber eine quadratische Einbuchtung auf. Von dort wurde das Teilstück entfernt, dass im Pfauenpalast lagert.
Der Tetraeder wurde von Donation geschaffen und beinhaltet genau genommen zwei Artefakte. Diese wurden so gekonnt miteinander verwoben, dass die Strukturanalyse verwirrende, schier unmögliche Ergebnisse liefert. All dies dient der Verschleierung und Tarnung. Die beiden Artefaktteile geben ihr Geheimnis erst kombiniert und in der Hand eines Menschen preis, in dem das Blut des Magiergrafen fließt.
Der Tetraeder kann im Laufe des Abenteuer zerstört werden.

Intensitätsbestimmung (Probe +8):

0–2 ZfP*: Der Tetraeder ist zweifellos hochmagisch.
3–7 ZfP*: Mehrere dicke, beherrschende Kraftlinien und einige feine, die anscheinend darunter verborgen wurden.
8+ ZfP*: Die Kraft der dickeren Linien fließt in die Spitzen, während die der unbedeutenderen zu der Einbuchtung an der vierten Seite zu fließen scheint. Rein von der Kraftmenge hat dieses Artefakt einen kompetenten Magus ausgebrannt.

Strukturanalyse (Probe +7)

0–3 ZfP*: Das Artefakt ist ein verworrenes Knäuel verschiedener Kraftlinien, die sich an wenigstens einem Dutzend Stellen kreuzen.
4–6 ZfP*: Anscheinend gibt es zwei wirkende Zauber, die den Tetraeder in ein Übersetzungs- und Decodierartefakt verwandeln. Aber diese Linien liegen über einer chaotischen zweiten Anordnung.
7–9 ZfP*: Die zweite Anordnung von Linien ist nicht mit der ersten verbunden. Der Schöpfer dieses Artefaktes muss wahnsinnig gewesen sein. Überdies zerfasern die Kraftlinien der zweiten Kraftanordnung an einigen Stellen.
10–12 ZfP*: Das Artefakt ist unvollständig. Der zweite Kreislauf, der geschickt verborgene siebtsphärische Einflüsse aufweist (Domäne unbekannt), ist definitiv nur in Kombination mit einem weiteren Artefakt nutzbar.
13–15 ZfP*: Offenbar beinhaltet der zweite Kraftlinienfluss eine Anrufung- und eine Kontrollkomponente. Das Artefakt (besser: die Artefakte) ermöglicht die Beschwörung eines Dämons – und die Erfüllung eines vorbestimmten Auftrages.
16+ ZfP*: Dieser Auftrag beinhaltet die klassischen Befehle SCHUTZ VOR ELEMENT und BEWEGE ELEMENT. Welche Domäne wird hier angerufen? Agrimoth, Charyptoroth? Jedenfalls sorgt die Kraft des Artefaktes dafür, dass man einen sehr mächtigen Dämon einige Zeit kontrollieren kann.

Der Schleier der Gleichmut

»Und so trat die liebliche Radscha Uschtamar ihren Weg in die Niederhöllen an – geschützt nur durch sieben göttliche Schleier, die ihr ihre Geschwister gaben, um ihren Sohn Khelevatan aus den Fängen ihrer Blutrünstigen Schwester Dar'Klajid zu retten.«
—aus der Erzählung eines Haiamudim, neuzeitlich, im Suq von Elburum gehört

Eine alte tulamidische Legende berichtet, dass Levthan einst Belkelels Verlockungen verfiel und ihr in ihr niederhöllisches Refugium folgte. Dort jedoch legte sie ihn in Ketten. Rahja folgte den beiden mit der Absicht, Levthan zu befreien. Sie musste dabei an jeder niederhöllischen Pforte einen ihrer Schleier zurücklassen, bis sie schlussendlich Levthan nackt erreichte und ihn befreien konnte.

Den sieben mystischen Schleiern wird bis heute große Macht nachgesagt. In Fasar wird der *erste Schleier* aufbewahrt, der einzig bislang bekannte Schleier Rahjas. Mit ihm kann der Träger in die Träume von Anderen eindringen.

Bei dem Schleier in **Schleiertanz** handelt es sich ebenfalls um einen der sieben Schleier, die Rahja der Legende nach abstreifen musste (siehe **WdG 142**). Eine genaue Analyse mit magischen Mitteln ist unmöglich, ebenso eine liturgische Untersuchung. Allerdings schützt der Schleier vor sämtlichen Auswirkungen des Frevlergewandes – und sämtlicher dämonischer Magie der Domäne Belkelels.

Shanya

Das Aussehen des Schleiers

Der Schleier ist aus Seide und bestickt mit Pferde- und Katzensymbolen. Wenn man ihn berührt, so hat man zunächst das Gefühl, dass er sehr kühl ist. Diese angenehme Kühle dauert jedoch nur einen kurzen Augenblick, dann scheint der Schleier warm zu werden. Bei jeder Berührung hat man ein gutes Gefühl und befindet sich in einem harmonischen Zustand.

Wirkung des Schleiers

Wer den Schleier als Kleidungsstück trägt, wird nicht von belkelelgefälligen Mächten beeinflusst. Selbst der Gürtel der Belkelel kann nichts gegen den Träger ausrichten – alle Proben gelten als bestanden. Wer den Schleierträger berührt, dessen Proben sind im Zusammenhang mit Belkelels Einflüsterungen zumindest um die Hälfte erleichtert.

Was mit dem Schleier geschieht

Am Ende des Abenteuers sollte er sich in Sicherheit befinden, zum Beispiel bei Shanya, dem Zorganer Rahja-Tempel, der Geliebten der Göttin oder den Helden. In den nächsten Monaten nach dem Abenteuer wird bekannt werden, dass der Schleier wiedergefunden wurde und es wird ein kleiner Streit in der Kirche entbrennen, wer den Schleier aufbewahren soll. Wo er schlussendlich verbleiben wird, ist noch unklar. Dies und eine genaue Untersuchung des Schleiers werden Thema einer zukünftigen Publikation werden.

Der Lustgürtel der Belkelel

Als eines der dreizehn Teile des Frevlergewandes ist der Lustgürtel der Belkelel eines der machtvollsten dämonischen Artefakte Deres. Erschaffen wurde er vermutlich im 4. Zeitalter und schon so mancher Paktierer trug den grauenhaften Gürtel zu Ehren der Erzdämonin der Schwarzfaulen Lust.

Das Artefakt hat viele Namen, doch der geläufigste ist *Zemal-el-Sulef* (Gürtel der Schönheit) oder einfach *Lustgürtel Belkelels*.

Seine Kraft bewirkt die Verführung von einzelnen Personen, ebenso wie von Menschenmengen. Kaum jemand ist gegen seine Ausstrahlung gewappnet. Seit den Dunklen Zeiten gilt der Gürtel selbst in den Kreisen der Anhänger der Belkelel als verschollen. Die Kultisten von Yerkesh (siehe Seite 6) waren die letzten, die den Gürtel für ihre Zwecke missbrauchten. Seitdem ist Zemal-el-Sulef in der untergegangenen Stadt verschollen. Jahrhunderte vergingen. Niemand ahnte, wo sich dieser Teil des Frevlergewandes befand.

Erst *Donation*, der Magiergraf von Edas, schaffte es mit Hilfe *Borbarads* die Spur des Gürtels wieder aufzunehmen. Der Dämonenmeister sah in Donation einen würdigen Diener, dem er die Suche anvertrauen konnte. Borbarads Pläne jedoch scheiterten mit seiner Verbannung in den Limbus (siehe das Abenteuer **Krieg der Magier** und die Kampagne um die **Sieben Gezeichneten**).

Noch während der Magierkriege versuchte Donation weiterhin sich des Gürtels zu bemächtigen. Donations Ziel – selbst der Herr des Gürtels zu werden – scheiterte jedoch (siehe Seite 7).

Die Form des Gürtels

Der Gürtel hat im Lauf der Zeit schon verschiedenste Gestalt angenommen. Je nach Situation erscheint das frevelhafte Artefakt meist als wunderschöner Gegenstand, manchmal jedoch auch als ein grauenhaftes und widerliches Bekleidungsstück, das höchstens einer oronischen Tempelherrin gefallen würde. Der Zemal-el-Sulef scheint dabei eine eigene, bösartige Intelligenz zu besitzen und weiß immer genau, welche Form angebracht ist. Auch heißt es, dass die einzelnen Teile des Frevlergewandes in Wahrheit mehrgehörnte Dämonen der jeweiligen Domäne sind.

In seiner jetzigen Form sieht Belkelels unheiliges Artefakt aus wie ein prachtvoller, schwarzer Ledergürtel. An ihm sind kleine Münzen, Perlen und Kettchen aus Gold befestigt und feine Schleier aus schwarzer Seide hängen an ihm herunter. Riecht man an dem Gürtel, so verströmt er einen intensiven Ledergeruch, der leicht betörend wirkt.
Hier wird deutlich, dass der Gürtel in der jetzigen Zeit zu einer Verschleierung neigt (genau wie die gesamte oronische Verschwörung) und sich als harmlos darstellen will. Nichts würde im ersten Moment darauf hindeuten, dass der Betrachter es mit einem Teil des Frevlergewandes zu tun hat. Der Gürtel wirkt hübsch und harmlos, rein äußerlich weist nichts auf eine Verbindung mit dem Kult der Belkelel hin.
Spätestens wenn man den Lustgürtel um seine Hüften legt (und dieser scheint jedem Träger perfekt zu passen, ja er umfließt ihn regelrecht), beginnt man zu begreifen, doch dann ist es meist schon zu spät …

Die Verführung des Gürtels

Jede Person, die sich in unmittelbarer Nähe (etwa 13 Schritt) des Lustgürtels der Belkelel aufhält und ihn ansieht, muss eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +7+Verführungspunkte ablegen. Bei Berührung des Gürtels ist die Probe verdoppelt. Bei Paktierern der Belkelel sinkt diese Erschwernis um 4 Punkte, je Kreis der Verdammnis. Diese Probe muss man nur beim ersten Sehen und eventuell ein zweites Mal beim Berühren ablegen.
Gelingt die Probe, so kann der Betrachter der Macht des Gürtels widerstehen. Bei Misslingen der Probe verhält sich die Person wie unter dem Zauber GROSSE GIER (siehe **LCD 100**) mit einer Stärke von ZfP* 30 minus MR des Opfers. Hierbei erhält der Betrachter auch eine Schlechte Eigenschaft *Gier nach dem Lustgürtel* in Höhe der auf ihn wirkenden ZfP*. Dies führt dazu, dass die Zielperson fast alles dafür tun würde, den Gürtel zu bekommen. Die Gier ist jedoch meist eher subtil und bringt eine langsame Veränderung mit sich. Nur die gierigsten und beeinflussbarsten Personen (28–30 ZfP*) wollen den Gürtel sofort in ihren Besitz bringen. Die meisten anderen Verführten warten eine günstige Gelegenheit ab.

Die Macht des Gürtels

- Durch den Gürtel verfügt der Träger über zusätzliche 60 AsP, die sich ganz normal bei der täglichen Regeneration auffrischen können. Diese Punkte können für zauberähnliche Handlungen verwendet werden, die den Zaubern BANN-BALADIN, Große Gier, Imperavi, Levthans Feuer, Satuarias Herrlichkeit, Schelmenrausch, Seidenzunge und Zauberzwang entsprechen. Dabei kann man immer von 30 ZfP* ausgehen, ohne eine Probe würfeln zu müssen.
- In Notsituationen schützt der Gürtel den Leib des Träger jede KR zufällig mit einem RS von 1W20.
- Paktgeschenke verdoppeln ihre Bonuspunkte, bzw. ihre Auswirkungen sollten deutlich stärker und machtvoller sein.
- Das Beschwören und Beherrschen von Dämonen aus Belkelels Gefolge ist nochmals deutlich leichter: *Anrufungs*-proben sind um 13 Punkte, *Kontroll*-Proben um 7 Punkte erleichtert.
- Der Gegenstand verbirgt seine Natur durch eine Art Schleier der Unwissenheit (30 ZfP*). Somit kann kaum ein Zauberer die verborgene Magie erkennen.
- Der Träger des Gürtels kann andere Personen leichter beeinflussen. Solange *Zemal-el-Sulef* getragen wird, wirkt der Träger hübscher und charismatischer, seine Stimme lieblicher und seine Ausstrahlung angenehmer. Regeltechnisch erhält der Träger die Vorteile *Herausragendes Aussehen* und *Wohlklang* (hat er diese Vorteile bereits verdoppeln sich deren Auswirkungen).
- Der Träger geht automatisch einen Pakt ein (**WdZ 236**).

Profane Untersuchung

Der Gürtel unterscheidet sich bei einer gewöhnlichen Untersuchung äußerlich nicht von einem ganz profanen Gürtel. Allerdings hat man das Gefühl, man würde menschliche Haut und nicht Leder anfassen.

Klerikale Untersuchung

Zwar würde jede Person, die über den Vorteil *Geweiht* oder die SF *Spätweihe* verfügt, einen Teil des Frevlergewandes als etwas grundlegend Dämonisches spüren, im Falle des Lustgürtels jedoch ist dies nicht automatisch der Fall. Der Lustgürtel verschleiert mit seiner Macht sich selbst und wirkt recht harmlos oder gar anziehend auf den Betrachter. Dennoch kann man, eine große Willenstärke vorausgesetzt, den Gürtel mittels Liturgien enttarnen.
Liturgien gegenüber dem Gürtel sind generell um 7 Punkte erschwert!

Passende Liturgien

- Mittels eines Harmoniesegens kann man der anziehenden Wirkung des Lustgürtels besser entgegentreten (die Erleichterungen der Liturgie helfen auch bei der *Selbstbeherrschungs*- und der *Schlechten Eigenschafts*-Probe.
- Eine Auraprüfung (**WdG 258**) kann die Natur des Lustgürtels enthüllen oder zumindest Hinweise liefern.
- Sicht auf Madas Welt (**WdG 270**) kann den Gürtel ebenfalls enttarnen, allerdings widersetzt sich dieser Mittels seiner Verschleierungsfähigkeit (siehe **Die Macht des Gürtels**).
- Rahjas Freiheit (**WdG 281**) schütz den Betroffenen vor der Verführung des Gürtels. Es ist keine *Selbstbeherrschungs*-Probe notwendig.
- Der Gürtel verliert bei gesegnetem Boden oder gesegenten Objekten nicht seine Kraft. Nur auf geweihten oder heiligem Untergrund ist seine Macht blockiert (siehe dazu **WdG 257**).
Theoretisch lässt sich auch durch ein Arcanum Interdictum (**WdG 258**), Praios Magiebann (**WdG 259**) und ähnlich Liturgien blockieren.
- Mittels Purgation (**WdG 260**), des Zerschmetternden Bannstrahls (**WdG 261**) oder auch Rahjas heiligem Wein (**WdG 281**) kann man den Lustgürtel seiner derischen Existenz berauben (die Liturgien müssen jedoch mindestens Grad V aufweisen, aufgestufte Wirkungsstärke ist dabei notwendig). Allerdings bedeutet es nicht, dass er vernichtet ist, sondern nur, das er vorerst in die Niederhöllen gerissen wird. Gleiches gilt für ein **Großes Wunder** (wobei hier der Gürtel wirklich lange Zeit in den Niederhöllen verweilen sollte).

Magische Untersuchungen

Eine magische Untersuchung des Gürtels scheitert meist an dessen Fähigkeit der Verschleierung (siehe **Die Macht des Gürtels**). Sofern man aber die Kraft des Gürtels blockieren kann, z.B. innerhalb eines Tempels auf geweihtem oder heiligem Bodens, so ist theoretisch eine Analyse möglich.

Odem, Analys, Oculus

Intensitätsanalyse

0–3 ZfP*: Der Gürtel ist magisch.

4–6 ZfP*: Das Artefakt pulsiert förmlich. Eine starke magische Energie durchzieht den Gürtel.

7–11 ZfP*: Dämonische Essenzen und Strömungen durchdringen das magische Gewebe des Objektes.

12+ ZfP*: Der Zauberer kann einschätzen, dass ein Großteil der Magie der Verschleierung und der Beherrschung dient.

Strukturanalyse

0–3 ZfP*: Der Zauberer kann erahnen, dass vor allem Zauber mit den Merkmalen *Einfluss, Herrschaft, Eigenschaft* und *Metamagie* in den Gürtel gebunden sind. Die Repräsentation ist nicht erkennbar.

4–6 ZfP*: Die Magie des Gürtels offenbart, dass nur das Tragen des Artefakt die Magie auslöst.

7–11 ZfP*: Die dämonischen Spuren aus der Domäne der Belkelel können erkannt werden.

12+ ZfP*: Der Zauberer beginnt die Bedeutung des Gürtels als Erzartefakt der Belkelel zu begreifen.

Donations Seelensplitterbild

Mehr zu dem Bildnis Donations siehe Seite 13.

Anhang III: Die Schleiertänzer (Dramatis Personae)

Im Folgenden wollen wir Ihnen die Personen vorstellen, die im Verlauf des gesamten Abenteuers eine wichtigere Rolle spielen werden. Weitere Meisterpersonen, die in den einzelnen Teilabenteuern wichtig sind, sowie die Nebenrollen, sind an entsprechender Stelle beschrieben und hier nicht so ausführlich aufgeführt, wie die Haupthandlungsträger.

Ein * deutet bei allen Personen an, dass sie nach dem Abenteuer nicht wieder offiziell in Erscheinung treten werden. Sie stehen zur freien Verfügung des Meisters.

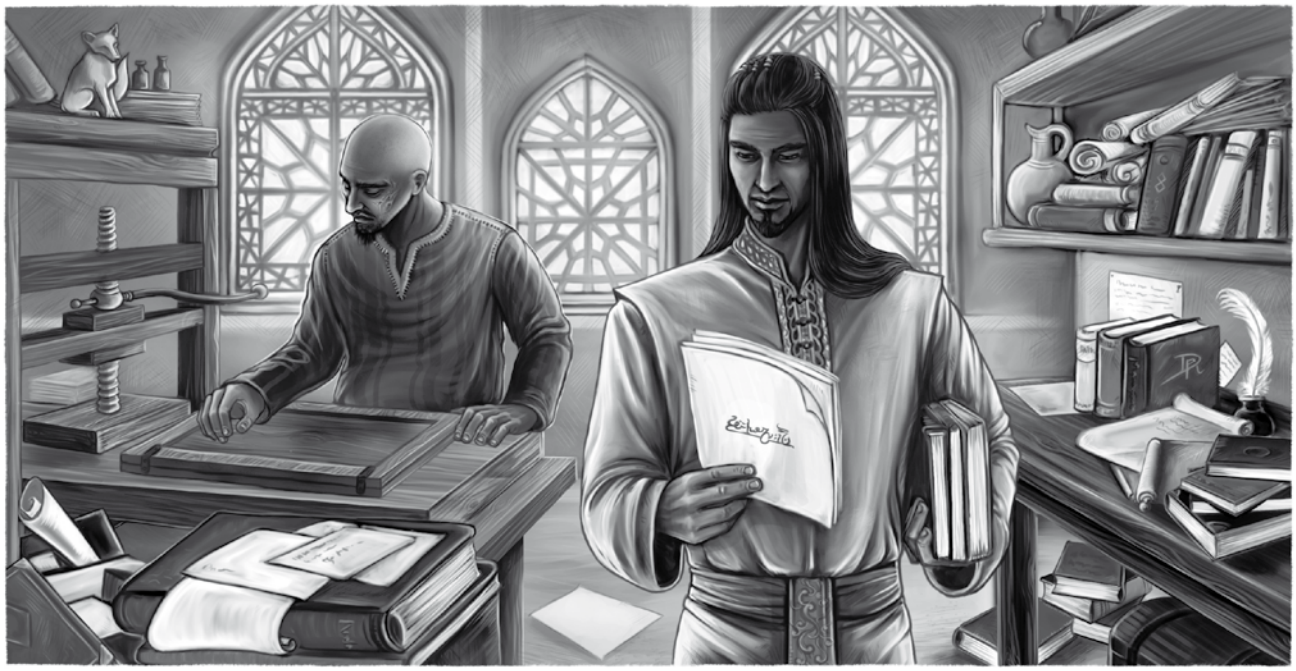
Anmerkung: Bei dem Eintrag Waffenlos/Raufen/Ringen sind die Werte so berechnet, als würde die Meisterperson gegen einen Bewaffneten kämpfen. Sind beide Beteiligten unbewaffnet, müssen die Werte entsprechend **WdS 125/126** modifiziert werden.

Die maraskanischen Buchhändler (Die Nachtwinde)

Die beiden Buchhändler sind Experten für Kalligraphie, Alchimie und Buchdruck, und besitzen eine Druckerei im Maraskanerviertel in Zorgan. In dieser kann man Unmengen der seltensten Bücher erstehen, aber auch Bilder und Statuen. Zusätzlich besitzen die beiden noch eine Druckerpresse, mit der allerlei Flugblätter nach Kundenauftrag erstellt werden. Die Zwillinge mögen relativ unterschiedlich aussehen, sind aber beide äußerst zuvorkommend und freundlich. Ausgesprochen guten Menschenkennern (*Menschenkenntnis* 12 ZfP*) mag auffallen, das Neranzibers Freundlichkeit aufgesetzt und künstlich wirkt. Führt ein Gespräch mit dem unterkühlten Neranziber in eine Sackgasse, dann steht ihm sein Bruder zur Seite, entschuldigt sich wortreich für das Verhalten seines Bruders.

In Wahrheit sind die beiden Buchhändler hohe Mitglieder der Qabalya-Sekte der Nachtwinde (siehe **Erste Sonne 177** und **Gemeinsame Pfade**), einer Vereinigung von Magiern, die Magie als einen Fluch betrachtet und die jeden Zauberer vom Antlitz Deres fegen will. Sie sind sich der Tatsache bewusst, dass sie selbst Magie für ihre Pläne nutzen, sehen dies aber als den einzigen Weg, um ihr Ziel zu erreichen.

Gleichzeitig sind die beiden Meister der Verstellung: Neranziber ist nicht wirklich unterkühlt, sondern spielt nur perfekt den ehemaligen Dschungelrebell der Schreckliches gesehen hat, während sein Bruder in Wahrheit der deutlich erbarmungslosere von beiden ist. Auch wenn sie sich alles



Die Buchhändler

erzählen, werden sie – etwa, wenn sie von den Helden gefangen werden – lügen und behaupten, dass sie nichts von den Geheimnissen ihres Bruders wissen. Mittels falscher Bärte, Perücken und Theaterschminke tauschen sie gelegentlich die Rollen oder verkleiden sich, um zu spionieren. Sie gelten unter den Exilanten im Maraskanerviertel als freundliche Gesellen und haben selbst unter den Forschern und Hesinde-Geweihten der Stadt einen guten Ruf.

Die übrigen Nachtwinde an ihrer Seite stammen ebenfalls aus Zorgan. Es handelt sich dabei um ihre Schüler, die entweder aus Maraskan oder Aranien stammen. Sie sind ebenso fanatisch wie die Buchhändler, aber keineswegs so erfahrenen wie diese. Ihre Namen lauten *Karakziber*, *Remusaleb*, *Jaschaka* und *Ralim*.

Mulziber, Buchhändler und einer der Führer der Nachtwinde (+)

Erscheinung: 43, lange, gepflegt wirkende, schwarze Haare, grüne Augen, ein sorgfältig gestutzter Bart, hoch gewachsen, trägt ein Gelehrtengewand. Riecht nach Holz und Druckerfarbe.

Geschichte: Mulziber studierte in seiner Jugend an der Schule des Wandelbaren zu Tuzak, bevor er sich als junger Mann leidenschaftlich am Kampf der Rebellen gegen die garetischen Besatzer beteiligte. Bei der Übernahme der Insel durch die Borbaradianer gelang es ihm, gemeinsam mit drei Adlergardisten, die ihn gefangen und in ein Fort der Drachengarde gebracht hatten, zu fliehen.

Er ging nach Khunchom, wo schon seit etlichen Jahren sein Bruder lebte und studierte. Dieser war gerade Vorsteher einer Zelle der Nachtwinde geworden. Mulziber schloss sich ihnen an und verinnerlichte die Ziele der Qabalya, sah er doch in der Magie die größte Gefahr für den Frieden in seiner Heimat. Und so gingen die beiden nach Zorgan, wo sie niemand kannte, schoren sich Bart und Haupthaar und lebten fortan als harmlose Buchhändler.

Charakter: Impulsiv, hat aber gelernt sich zu beherrschen und hält sich bedeckt, bis der perfekte Moment zum Zuschlagen gekommen ist.

Rolle: Der freundliche Zwilling, der lügt, wenn er den Mund öffnet. Der Taktiker und Spion der Nachtwinde. Durch seine Magie ist er vermutlich der direkte Widersacher der Helden in einem Kampf.

Moral: Hasst insbesondere Dämonenpaktierer und geht gegen diese besonders rücksichtslos vor, ist anderen, nicht allzu arroganten Magiern gegenüber gelegentlich nachsichtig.

Motivation: Rache für seine Heimat, Hass gegenüber allen Anwendern finsterer Magie.

Mittel: 2 maraskanische Meuchler, 10 aranische Söldner, 4 weitere Magier der Nachtwinde (ihre Schüler), ansehnliche Geldmittel (über den Verkauf von Artefakten und Büchern)

Loyalität: Den Nachtwinden, seinem Land und seinem Bruder gegenüber (genau diese Reihenfolge).

Konfliktverhalten: Im normalen Leben scheinbar freundlich, im Kampf abwartend, im richtigen Moment mit allen Ressourcen zuschlagend.

Er wird im direkten Kampf zunächst auf einen AXXELERATUS setzen. Weiß er von Zauberern unter seinen Feinden, ist ihm danach ein GARDIANUM (und Eiserner Wille) wichtig. Mulziber setzt gerne den PARALYSIS ein, um seine Feinde schnell auszuschalten. Hat er Vorbereitungszeit, nutzt er seinen Magierstab, um dort die oben genannte Zauber zu speichern. Sieht es nicht gut für ihn aus, hat er keine Bedenken, sich mit seinem TRANSVERSALIS in Sicherheit zu bringen. Falls ihm nach einer Provokation eine *Jähzorn*-Probe gelingt, dann wird er auch zu Beginn eines Kampfes gerne mit einem AXXELERATUS und seinem Flammenschwert angreifen.

Zukunft: Einer der Zwillinge stirbt im Verlauf von **Schleiertanz** (Sie können selbst entscheiden, welcher von beiden dies sein soll), der Überlebende terrorisiert als geheimnisvoller Magier, der sich selbst *Nachtwind* nennt, in den nächsten Jahren Aranien und die übrigen Länder

der Tulamiden, tötet und verstümmelt Zauberer – und ist ein Erzfeind der Helden, der ab und an persönlich in Erscheinung tritt. Welcher der beiden Zwillinge überlebt, sei Ihnen überlassen.

Zitate: „Effendi, kann ich Euch für dieses Werk begeistern? Seht Ihr diese Zierleiste dort oben an jeder Seite? Und den ledernen Einband, auf dem die Symbole der Elemente eingebrannt wurden. Es werden Euch gänzlich neue Wege der Alchimie damit eröffnet."

„Schwester Hesinde gab uns die Magie. Dies ist wahr! Doch sie gab uns auch den gesunden Menschenverstand. Und wenn man mit Magie die Ungeschaffenen rufen kann, dann ist Magie etwas Schlechtes und muss bekämpft werden!"

„Bitte entschuldigt meinen Bruder vierfach, er hat es nicht so gemeint!"

Mulziber

Eigenschaften: **MU** 16 **KL** 16 **IN** 13
CH 15 **GE** 15 **FF** 12 **KO** 13 **KK** 12 **SO** 7
LeP 32 **AuP** 33 **AsP** 69 **MR** 11* **RS** 0 **GS** 8

Flammenschwert:
INI 16+1W6 **AT** 18 **PA** 15 **TP** nach RkP* **DK** N

Magierstab mit Kugel:
INI 14+1W6 **AT** 10 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** N

Waffenlos:
INI 15+1W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Seelentier: Nachtwind

Vorteile/Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Astralmacht (3) / Randgruppe (Maraskaner), Eitelkeit 6, Jähzorn 8, Rachsucht 6, Neugier 7

Sonderfertigkeiten: Finte, Kampfreflexe, Meister der Improvisation, Geländekunde (Maraskan), Ortskenntnis (Zorrigan), Kulturkunde (Maraskan, Aranien), Eiserner Wille I+II, Gefäß der Sterne, Merkmalskenntnis Eigenschaften und Form, Regeneration I, Große Meditation

Talente: Schwerter (Flammenschwert) 14 (16), Selbstbeherrschung (Schmerzen) 12 (14), Sinnenschärfe (Hören) 10 (12), Überreden (Lügen) 15 (17), Menschenkenntnis 11, Wildnisleben (Maraskan) 15 (17), Magiekunde (Dämonologie) 13 (15), Pflanzenkunde (Dschungel, Grasland) 14 (16), Sprachenkunde 12, Sprachen kennen: Garethi 14, Bosparano 7, Ruuz 12, Tulamidya 14, Ur-Tulamidya 10, Zhayad 10, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 8, Tulamidya 12, Ur-Tulamidya 10, Zhayad 12, Heilkunde Wunden 13, Heilkunde Gift 10, Drucker 14, Handel 13, Ritualkenntnis (Gildenmagie) 16

Zauber: ADLERSCHWINGE (MARAN) 17, ADLERSCHWINGE (MARASKE) 12, ADLERSCHWINGE (STREIFENHAI) 9, ARMATRUTZ 14, ECLIPTIFACTUS (SCHATTENSPRUNG) 15 (17), AXXELERATUS 12, PARALYSIS 14, VISIBILLI 11, ATTRIBUTO 12, BALSAM 10, TRANSVERSALIS 12, GARDIANUM 14

Ausrüstung: Magierstab mit Kristallkugel (Bindung, Ewige Flamme, Flammenschwert, Hammer, Kraftfokus, Merkmalsfokus, Seil, Zauberspeicher) aus dem Holz des Eisenbaums, 2 Heiltrank D, 1 Heiltränke C, 1 Astraltrank E, 1 Antidot D, 1 Willenstrunk D, 1 TRANSVERSALIS-Ring (2 Anwendungen, 15 AsP), 1 GARDIANUM-Stirnreif (1 Anwendung, 25 AsP)

*Kann durch Eiserner Wille auf 18 angehoben werden (Siehe **WdZ 31**).

Neranziber, Buchhändler und einer der Führer der Nachtwinde(*)

Erscheinung: 43, Glatze, zerzauster Kinnbart, dünner, langer Schnurbart, gefährlich aussehende Brandnarbe, die sich an der linken Wange bis zur Schläfe hinauf zieht, ein kleines Bäuchlein.

Geschichte: Wurde von seinen Eltern auf die Khunchomer Akademie geschickt, war sein Leben lang der dickliche Außenseiter. Schloss sich schließlich den Nachtwinden an, weil er seine Kollegen für ihre Arroganz strafen wollte. Sein Bruder stählte ihn schließlich körperlich so gut es ging, doch Neranziber täuscht auch heute noch gerne mittels Kissen den unbeholfenen Dicken vor.

Charakter: Provozierend, versucht dabei sein Gegenüber abzuschätzen, ihn zum Agieren zu bewegen, weiß aber schnell, wie weit er gehen kann – und sucht dann einen Sündenbock, der bereit ist, weiter zu gehen. Insgesamt eiskalt berechnend.

Rolle: Der unsympathische Zwilling, der aber in Wahrheit ein fanatischer Forscher ist – dabei klug genug, die geeigneten Werkzeuge zu nutzen. Der Alchimist und Stratege hinter den Nachtwinden.

Moral: Variabel. Würde, wenn es ihm Macht einbringt, auch ganze Städte niederbrennen. Allerdings liebt er seinen Bruder und falls ihm etwas geschehen würde, würde er alles daran setzen, ihn zu rächen.

Motivation: Macht- und Wissensgier. Anders als die anderen Nachtwinde würde er vielleicht die Macht des Lustgürtels missbrauchen und sich über die Ziele der Qabalya hinwegsetzen.

Mittel: Vollständiges Alchimistenlabor (Außergewöhnlich Hochwertiges Arbeitsgerät), umfangreiche Bibliothek, zahlreiche Zutaten, um die Nachtwinde mit genügend passenden Elixieren nach Meisterentscheid zu versorgen. Verbindungen zur Zorganer, Khunchomer und Rashduler Magierakademie sowie dem Zorganer Hesinde-Tempel.

Loyalität: Er selbst, Wissen, seinem Bruder, seiner Qabalya (in dieser Reihenfolge)

Konfliktverhalten: Provokant, aber überlegt. Im Kampf zurückhaltend. Normalerweise bereitet er sich mit einem GARDIANUM (in seinem Zauberspeicher) auf den Kampf vor und schickt aus einiger Entfernung KULMINATIO-Blitze hinter seinen Feinden her. Bei einer drohenden Niederlage, wird er sich bei der erstbesten Gelegenheit zurückziehen

Zukunft: Siehe Mulziber. Für einen der beiden Magier gilt ein *.

Zitate: „Garethja, was hat es euch gebracht, mein Land anzugreifen. Ihr habt eure Armee verbraucht. Habt eure Soldaten in ein Land geschickt, dem sie nicht gewachsen waren."

Neranziber

Eigenschaften: **MU** 14 **KL** 18 **IN** 16
CH 15 **GE** 11 **FF** 16 **KO** 11 **KK** 11 **SO** 7
LeP 24 **AuP** 28 **AsP** 61 **MR** 11 **RS** 0 **GS** 8

Seelentier: Nachtwind

Magierstab:
INI 11+1W6 **AT** 12 **PA** 14 **TP** 1W6+1 **DK** S

Waffenlos:
INI 10+1W6 **AT** 11 **PA** 12 **TP(A)** 1W6 **DK** H

Vorteile/Nachteile: Begabung für Arcanovi, Begabung Transversalis, Begabung für Alchimie, Verhüllte Aura, Astralmacht (3) / Größenwahn 9, Niedrige Lebenskraft III, Goldgier 8, Vorurteile gegen echsische Wesen 6, Stubenhocker

Sonderfertigkeiten: Fälscher, Gefäß der Sterne, Große Meditation, Merkmalskenntnis Objekt und Telekinese, Tanz der Mada, Regeneration I+II, Matrixregeneration I, Zauberzeichen
Talente: Stäbe (Zauberstäbe) 11 (13), Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 11, Menschenkenntnis 16, Überreden (Lügen) 10 (12), Sprachen kennen: Garethi 14, Bosparano 9, Ruuz 12, Tulamidya 14, Ur-Tulamidya 10, Zhayad 10, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 9, Tulamidya 13, Ur-Tulamidya 12, Zhayad 13, Alchimie (Laborpraxis, Zauber-Elixiere) 20 (22), Kochen 12, Drucker (Buchdruck) 14 (16), Feinmechanik 9, Ritualkenntniswert (Gildenmagie) 17
Zauber: ARCANOVI 17, APPLICATUS 15, TRANSVERSALIS 12, KULMINATIO 16, GARDIANUM 10, FULMINICTUS 9
Ausrüstung: Zauberstab (Bindung, Ewige Flamme, Seil, Kraftfokus, Merkmalsfokus, Modifikationsfokus, Zauberspeicher) aus dem Holz des Eisenbaums, Kristallkugel (Brennglas und Prisma, Warnendes Leuchten), Schale der Alchimie (Weihe der Schale, Allegorische Analyse, Chymische Hochzeit, Feuer und Eis, Transmutation der Elemente), 2 Bannstaub D, Geheimtinte, 2 Respondarum E, 1 Willenstrunk E, 2 Heiltränke D, 2 Astraltränke D, 1 Berserkerelexier D, 1 Transversalis-Gürtel (1 Anwendung, aufladbar, 18 AsP)

Die Diener Orons

Auf der Seite der verschleierten Heptarchie stehen in erster Linie zwei Personen im Vordergrund: *Iphemia von Narhuabad*, die Sultana von Elburum und engste Vertraute Dimionas, und *Assaban von Zorgan*, verführter Rahja-Geweihter und Mystiker der Belkelel.
Assaban wird für die Helden zunächst ein Verbündeter sein, ein Helfer, der sie in ihrem Forschungsdrang unterstützen wird. Erst später wird sich herausstellen, was seine Absichten sind und dann wird er schließlich zum direkten Gegenspieler der Helden.
Iphemia ist die weitaus gefährlichere Feindin. Sie zieht zunächst im Hintergrund die Fäden und versucht Assaban zu benutzen, um hinter das Geheimnis Donations zu kommen.
Eine weitere wichtige Rolle wird die Harani von Yasirabad, *Jashild saba Dalihah*, übernehmen. Sie ist die Vertraute Iphemias, die für sie Schmutzarbeit erledigt.
Weiterhin ist auch Jashilds Mutter *Dalihah* erwähnenswert sowie die Belkelelpriesterin *Tanamin*. Sie werden in diesem Abenteuer allerdings, genauso wie Eleonoras Bruder, Prinz *Assad ibn Merkan*, im Hintergrund bleiben. *Deliah Alama*, die Tempelvorsteherin Elburums, ist nur Zuträgerin für Iphemia, aber ansonsten unbeteiligt.

Iphemia von Elburum, Sultana der Weißen Stadt und heimliche Satrapa der Verschleierten Heptarchie (+)

Erscheinung: Eine schwarzhaarige Schönheit Anfang Vierzig, die durch Schminke, Schleier und Henna-Farben versucht, ihre Schönheit zu erhalten. Wirkt deutlich jünger. Ihre Bewegungen sind anmutig, sie wirkt stets gut gelaunt oder gelangweilt.
Geschichte: Iphemia dient Dimiona schon seit vielen Jahren, zunächst in Oron als Beyrouni von Narhuabad, seit dem Untergang des Mhogulats als Sultana von Elburum und heimliche Verschwörerin. In den letzten Jahren hat sie das Netzwerk kontinuierlich vergrößert (**Erste Sonne 155**).
Charakter: Gelangweilt durch alltägliche Dekadenz, verführt Menschen aus Langeweile. Ihre Neugier wird einzig durch Ungewöhnliches geweckt. Stellt sich selbst gerne in den Mittelpunkt, ist sehr auf ihr Äußeres bedacht.
Rolle: Sie will hinter Donations Geheimnis kommen, um sich ihre Schönheit zu erhalten (sie nimmt an, dass Donation hinter das Geheimnis der ewigen Jugend gekommen ist). Dafür spielt sie lange Zeit die Rolle der gelangweilten Sultana, versucht die Helden zu verführen, hilft ihnen gelegentlich, vermeidet aber jegliche Verwicklung in oronische Umtriebe, bis sie schlussendlich doch enttarnt werden kann. Sie ist gemeinsam mit Assaban der Hauptgegner der Helden in diesem Abenteuer, zieht aber sehr lange nur die Fäden nur im Hintergrund.
Moral: Für Iphemia sind vor allem sie selbst und ihre Geliebte Dimiona wichtig. Dämonenpakten steht sie skeptisch gegenüber, nicht aber der Nutzung der niederhöllischen Mächte. Sie ist eitel, aber nicht unter allen Umständen skrupellos oder grausam. In erster Linie interessiert sie sich aber für sich selbst.
Motivation: Neugier und Wissensdurst, aber auch die Suche nach ewiger Jugend und Schönheit.
Mittel: Große Schatzkammer, Herrschaft über das Sultanat Elburum, damit verbunden auch die Kontrolle über die Stadtgarde, meistens noch weitere Söldner und die Palastgarde in ihren Diensten (mehrere Dutzend Kämpfer).
Loyalität: Sie selbst, Dimiona, ihre Katze (in dieser Reihenfolge)
Konfliktverhalten: Iphemia wird körperlichen Auseinandersetzungen ausweichen, Lakaien vorschicken und notfalls ihre Zauberkräfte anwenden. Dazu wird sie meistens den RADAU aus der Ferne einsetzen. Falls sie ohne Waffe kämpfen muss, versucht sie mit HEXENKRALLEN anzugreifen. Sie wird jedoch immer versuchen zu fliehen, wenn sich eine Chance ergibt, oder um Gnade flehen, wenn es kein Entrinnen gibt.
Zukunft: Iphemia wird nach diesem Abenteuer nicht weiter offiziell in Erscheinung treten und steht zu Ihrer freien Verfügung.
Zitate: „Seid willkommen, edle Fremde. Willkommen in Elburum, der Weißen Stadt. Möge es euch in meinem Palast an nichts fehlen."
„Wir alle in Oron hatten Angst vor dem Wahnsinn der Mhoguli. Glaubt nur nicht, weil ich die Herrscherin von Narhuabad war, erging es mir besser als meinen Bauern."
„Ich würde mich gerne mit Euch unterhalten – würdet Ihr mit mir einen Spaziergang durch den Garten machen?" (zu einem Helden, den sie verführen will)

Iphemia
Eigenschaften: **MU** 15 **KL** 15 **IN** 16 **CH** 18 **GE** 14 **FF** 12 **KO** 12 **KK** 11 **SO** 16
LeP 30 **AuP** 33 **AsP** 48 **MR** 8 **RS** 0 **GS** 8
Seelentier: Pardel
Dolch:
INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+3* **DK** H

Iphemia

Ringen:
INI 11+1W6 **AT** 13 **PA** 14 **TP** Speziell **DK** H
Vorteile/Nachteile: Herausragendes Aussehen, Wohlklang, Arroganz 7, Eitelkeit 8, Neugier 7, Rachsucht 8, Verwöhnt 7
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Eiserner Wille I und II, Merkmalskenntnis Einfluss und Herrschaft, Zauberkontrolle, Zauberroutine
Talente: Fliegen 8, Körperbeherrschung 10, Schleichen 11, Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren) 13 (15), Sich Verstecken 11, Sinnenschärfe (Hören) 13 (15), Tanzen (Schleiertänze) 14 (16), Betören 18, Etikette 17, Staatskunst (Intrige) 15 (17), Sprachen kennen: Garethi 12, Tulamidya 14, Ferkina 7, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 6, Tulamidya 8, Ritualkenntnis (Hexen) 16
Zauber: BLICK IN DIE GEDANKEN 14, BLITZ 13, GROSSE GIER 13, HEXENBLICK 8, HEXENKNOTEN 13, HEXENKRALLEN 16, HEXENSPEICHEL 12, KATZENAUGEN 10, KRÄHENRUF 12, KRÖTENSPRUNG 13, LEVTHANS FEUER 17, RADAU 8, SATUARIAS HERRLICHKEIT 17, SPINNENLAUF 13, ZAUBERZWANG 12
Hexenflüche: Ängste mehren, Hexenschuss, Krötenkuss, Mit Blindheit schlagen, Schlaf rauben, Zunge lähmen
Ausrüstung: 1 Heiltrank E, 1 Zaubertrank D, Schminkutensilien, Bambusmatte (Fluginstrument), Henna-Farbe, Zierdolch
*) Der Dolch ist eine gute Schmiedearbeit und verursacht +2 TP und hat einen um 3 Punkte gesenkten BF

Iphemias Vertraute Dimiona (+)
(Aranierkatze)

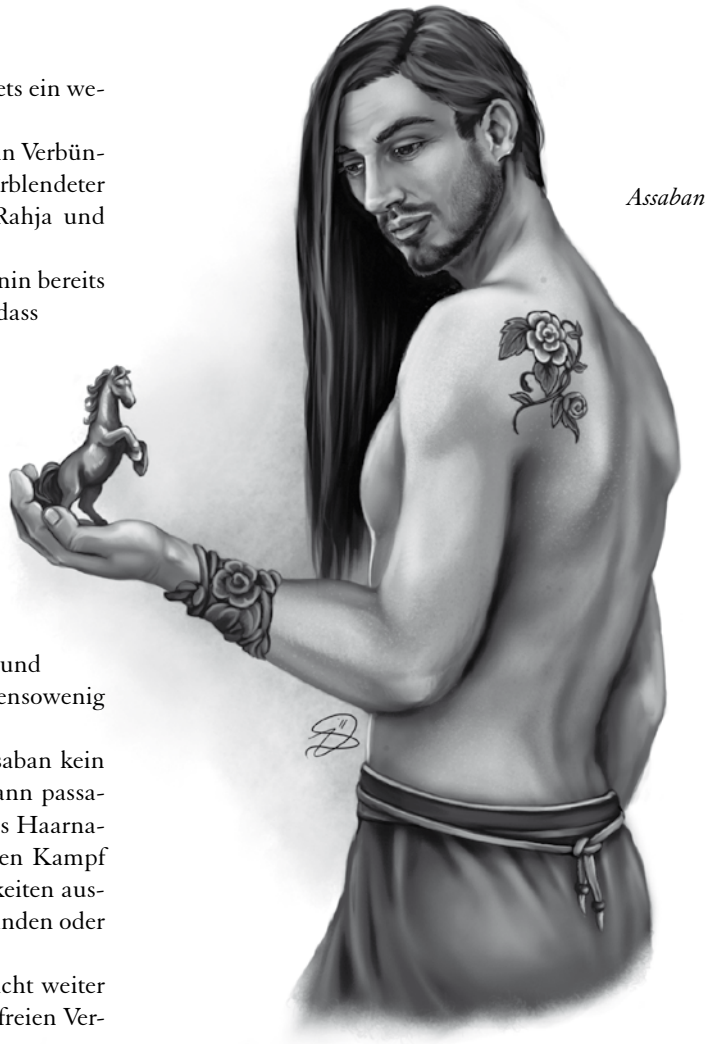
Mehr noch als ihre Seelenverwandte Iphemia, ist die schwarze Aranierkatze Dimiona von sehr wechselhafter Stimmung (meist schlechter) und schon viele haben ihre Krallen zu spüren bekommen. Sie ist, wie auch ihre Herrin, sehr verwöhnt und wird von ihr öfters als Spionin eingesetzt. Sie ist mindestens so verspielt wie Iphemia – wenngleich sie eher mit Mäusen, als mit Männern und Frauen spielt.

MU 10 **KL** 7 **IN** 10 **CH** 12
FF 4 **GE** 14 **KO** 7 **KK** 3
Loyalität 15 **LeP** 13 **AsP** 11
RS 1 **GS** 10 **AU** 45 **MR** 4
Krallen: INI 13+1W6 **A** **T** 13 **PA** 11 **TP** 4 SP
Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (12) /Anspringen (–8)/ Verbeißen, sehr kleiner Gegner (AT +2/ PA +4), Gezielter Angriff/ Doppelangriff
Vor-/ Nachteile: Intelligent, Kehlenbiss, Zäh, Neugier 7, Spieltrieb 7
Fertigkeiten: Sitz, Platz, Apport, Ritualkenntnis (Vertrautentier) 10
Zauber:
Dinge aufspüren (KL/IN/IN + Mod.), Kosten: 3 AsP
Erster unter Gleichen (MU/MU/CH + MR), Kosten: 5 AsP
Tiersinne (KL/IN/IN), Kosten: 3 + 2 pro SR
Ungesehener Beobachter (IN/IN/CH), Kosten: 7 AsP

Assaban von Zorgan, Rahja-Geweihter und heimlicher Anhänger Belkelels (+)

Erscheinung: Ein gut aussehender Mann um die Vierzig, der deutlich jünger wirkt. Er hat dichtes, braunes Haar und wirkt in sich gekehrt. Seine Stimme ist ruhig und tief, und er strahlt Gelassenheit und Ruhe aus.
Geschichte: Assaban war einst ein Geweihter in Llanka, musste jedoch bei der Übernahme der Stadt durch die Oronis mit ansehen, wie seine Glaubensbrüder und -schwestern grausam ermordet wurden. Nur mit viel Mühe konnte er fliehen. Seitdem gilt er als still und in sich gekehrt. Seit einigen Jahren leitet er das Kloster Nassori und scheint darin seine Berufung gefunden zu haben. In den letzten Jahren wurde er aber zunehmend in den Bann Belkeles gezogen. Die Schriften aus Keshal Taref verwirrten seinen Geist, Iphemia, die eine sexuelle Beziehung mit ihm pflegt, ermutigt ihn subtil, seine Einsichten zu erweitern (**Erste Sonne 157**).

Charakter: Still, in sich gekehrt, neugierig, wirkt stets ein wenig traurig und melancholisch.
Rolle: Assaban ist in diesem Abenteuer zunächst ein Verbündeter der Helden, entpuppt sich jedoch als ein verblendeter Priester, der schon lange nicht mehr zwischen Rahja und Belkelel unterscheiden kann.
Moral: Der Geweihte ist den Lehren der Erzdämonin bereits verfallen und glaubt deren Lügen. Er selbst denkt, dass er im Sinne der Göttin handelt, versteht jedoch nicht, warum sie ihm seit einigen Monaten keine Kraft (Karma) mehr schenkt. Assaban hält dies jedoch für eine Art Prüfung.
Motivation: Ergründung aller Mysterien seiner Göttin (dazu zählen auch das Rätsel, der Gürtel und das Bildnis)
Mittel: Groß, Vermögen des Klosters Nassori, wobei er es sparsam einsetzt.
Loyalität: Er glaubt an seine Göttin und ist ihr vollkommen ergeben. Iphemia findet er attraktiv und schätzt sie als Seelenverwandte, aber er liebt sie ebensowenig wie sie ihn.
Konfliktverhalten: Als Geweihter der Rahja ist Assaban kein beachtlicher Kämpfer. Aber er ist gewandt und kann passabel mit seinem vergifteten Dolch umgehen (der als Haarnadel getarnt ist). Er versteht sich jedoch waffenlosen Kampf und ist ein passabler Ringer, wobei er seine Fähigkeiten ausschließlich defensiv einsetzt, z.B. um sich zu entwinden oder auszuweichen.
Zukunft: Assaban wird nach diesem Abenteuer nicht weiter offiziell in Erscheinung treten und steht zu Ihrer freien Verfügung.
Zitate: „Die Herrin ist gnädig, doch auch sie kennt Strafen."
„Lass mich dir zeigen, welche Macht in einer sanften Berührung steckt (zu einer Heldin, die er verführen will)."
„Kaum jemand versteht die Herrin so gut wie ich."



Assaban

Assaban
Eigenschaften: **MU** 15 **KL** 15 **IN** 14 **CH** 16 **GE** 13 **FF** 12 **KO** 12 **KK** 12 **SO** 13
LeP 31 **AuP** 35 **KaP** – (ehemals 45) **MR** 7 **RS** 0 **GS** 9
Seelentier: schwarzer Hengst
Dolch:**
INI 12+1W6 **AT** 15 **PA** 10 **TP** 1W6+2* **DK** H
Ringen:
INI 11+1W6 **AT** 17 **PA** 16 **TP speziell** **DK** H
Vorteile/Nachteile: Ausdauernd (3), Empathie (10), Geweihte (momentan ruhend), Herausragendes Aussehen, Guter Ruf (5), Eitelkeit 8, Krankhafte Reinlichkeit 8
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit
Talente: Körperbeherrschung (Standfestigkeit) 12 (14), Schleichen 10, Selbstbeherrschung (Schmerzen unterdrücken) 16 (18), Sich Verstecken 10, Sinnenschärfe (Tastsinn, Riechen/Schmecken) 14 (16), Betören 17, Überreden 12, Überzeugen 13, Götter/Kulte (Rahja) 16 (18), Sprachen kennen: Tulamidya 13, Garethi 7, Ferkina 4, Ur-Tulamidya 8, Lesen/Schreiben: Tulamidya 8, Kusliker Zeichen 5, Ur-Tulamidya 8, Heilkunde Seele (Meditation- und Trance-Techniken) 14 (16), Liturgiekenntis (Rahja-Kirche) 15
Liturgien: Assaban kennt einen Großteil der Liturgien der Rahja-Kirche, aber die Göttin hat ihm sämtliches Karma entzogen und gestattet ihm keine Regeneration, so dass er keine Liturgien wirken kann.
Ausrüstung: 1 Heiltrank C, Pastillen zur Erhöhung der Ausdauer (+15, auch über den Grundwert hinaus), Parfüm, Tharf, Schminkzeug, Rosenöl, Seidenschleier, Dolch
*) Der Dolch ist eine gute Schmiedearbeit und verursacht +1 TP und hat einen um 3 Punkte gesenkten BF.
) Die Waffe ist mit *Kelmon* versetzt (WdS 149**).
Kelmon: *Wirkung*: 4W6 SP; vollständige Lähmung / 2W6 SP, FF, GE, KK halbiert, *Beginn*: 5 KR, *Dauer*: 6 SR, *Stufe*: 5 (pflanzliches Gift)

Jashild saba Dalihah, Haranî von Yasirabad und vergnügungssüchtige Adlige

Erscheinung: Eine junge, aranische Adlige, die ihr schwarzes Haar meistens als Pferdeschwanz trägt. Ihre bevorzugte Kleidung ist eine bestickte Weste und eine Reiterhose. Da sie nicht selten verschiedenen Lastern frönt, riecht sie öfters nach Rauch und Alkohol.
Geschichte: Jashild ist die Tochter der Dalihah von Yasirabad und wuchs im ehemaligen Mhogulat Oron auf. Von ihrer Mutter erhielt sie keine Liebe, sondern wurde mit Härte und Strenge erzogen. Vermutlich war dies der Grund, warum Jashild sich schon damals in alle möglichen Vergnügungen stürzte. Ihren Lastern ging sie auch nach dem Ende Orons

nach, allerdings vermied sie es auf Wunsch ihrer Mutter und der Sultana von Elburum, aufzufallen. Unter Dimiona war sie eine der jüngsten Offizierinnen der Skorpiongarde und zeichnete sich durch ihre Reitkünste aus. Nun ist sie die Harani von Yasirabad und zudem die Hoffnungsträgerin der Alt-Oronier von Yasirabad. Zwar nimmt sie an vielen Orgien teil, doch ist ihr wenig über die Zusammenhänge mit dem Belkelel-Kult bewusst.

Charakter: Jashild ist vergnügungssüchtig, trinkt zu viel und ist nicht gerade von Hesinde gesegnet. Dazu gesellt sich eine grausame Ader und Respektlosigkeit gegenüber allen, die nicht von gleichem oder höherem Stand sind.

Rolle: In diesem Abenteuer ist Jashild die Untergebene Iphemias, die durch rüpelhaftes Benehmen auffällt, aber zu harmlos ist, um Teil der großen Verschwörung zu sein. Schlussendlich wird sie über eine Absprache Dimionas mit ihrer Mutter zur neuen Sultana von Elburum.

Moral: Sie liebt nur sich selbst und ihr Vergnügen.

Jashild

Motivation: So gut und so oft wie möglich ihren Lastern frönen. Darunter fallen rauschende Feste, Alkohol und andere Rauschmittel, Männer und die Jagd.

Mittel: Großes Vermögen durch ihre Mutter, Verbundenheit mit Iphemia von Elburum.

Loyalität: Ihre Mutter, Iphemia

Konfliktverhalten: Auch wenn Jashild viele schlechte Eigenschaften hat, ist sie trotzdem mutig. Kommt es zu einem Konflikt, ist sie die erste, die einen Angriff vorschlägt. Sie wird mit *Finten* und *Wuchtschlägen* bis zu +2 angreifen und versuchen Gegner *niederzuwerfen,* oder zu Fall zu bringen, schlägt dann auf die Liegenden weiter ein. Sollte sie im Kampf provoziert werden, muss sie eine Jähzorn-Probe ablegen. Bei deren Gelingen wird sie riskantere Zuschläge einsetzen (+3 bis +4). Fliehen wird sie nur ungerne und erst wenn sie die Hälfte ihrer LeP eingebüßt hat.

Zukunft: Jashild sollte das Abenteuer überleben. Von der Mhaharani wird sie nach Iphemias Abtritt zur neuen Sultana von Elburum gemacht.

Zitate: „Die Sultana ist eine hübsche und kluge Frau. Und sie versteht es wirklich berauschende Feste zu feiern."

„Komm, nimm noch einen Schluck. (Flüsternd) Und dann ziehen wir uns zurück."

„Ach, diese Diener muss man hart bestrafen, sonst verlieren sie jeden Respekt."

Jashild

Eigenschaften: **MU** 15 **KL** 9 **IN** 12
CH 13 **GE** 15 **FF** 13 **KO** 13 **KK** 12 **SO** 11
LeP 32 **AuP** 33 **MR** 3 **RS** 0 **GS** 8
Seelentier: Wildkatze
Reitersäbel:
INI 12+1W6 **AT** 17 **PA** 13 **TP** 1W6+5* **DK** N
Waffenlos:
INI 10+1W6 **AT** 15 **PA** 15 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Vorteile/Nachteile: Adlig (Amtsadel, Harani), Gut Aussehend / Arroganz 9, Eitelkeit 9, Sucht (6, Alkohol), Verwöhnt 8
Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Gezielter Stich, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Wuchtschlag
Talente: Körperbeherrschung 8, Schleichen 7, Selbstbeherrschung 3, Sich Verstecken 7, Sinnenschärfe (Hören) 10 (12), Reiten 13, Zechen 13, Überreden 6, Etikette 6, Gassenwissen 11
Ausrüstung: Reitersäbel, Schnaps, Samthauch und Ilmenblatt

Die Rechtschaffenen

Mhaharani *Eleonora* und der Heldenkönig *Arkos* Shah spielen in diesem Abenteuer keine große Rolle (mehr zu ihnen finden Sie in **Erste Sonne 153**).

Lediglich die Mondsilbersultana Sybia nutzt ihren Einfluss, um den Helden nach einer glanzvollen Tat ein ganz bestimmtes Haus zuzuspielen. Einer ihrer Agenten hatte eine Querverbindung zwischen einer kürzlich gefundenen Büchersammlung und dem Haus, das in diesen Schriften erwähnt wird, gezogen und seiner Herrin davon berichtet. Über die Mada Basari ließ sie das Haus Donations kaufen und untersuchte es, fand dabei auch einige Spuren seiner Hinterlassenschaften und war zutiefst schockiert.

Sie fand heraus, dass es dem Magiergrafen gehörte und bemerkte auch, dass sich andere Parteien dafür interessierten. Doch da sie bereits auf einen einzelnen oronischen Zirkel aufmerksam geworden war, der einen ihrer Mondsilberhadjins in seinen Bann gezogen hatte, wollte sie diese delikaten Untersuchungen nur unabhängigen Ermittlern (sprich: Helden) überlassen.
Deshalb sorgt sie dafür, dass rechtschaffende Recken auffällig in den Besitz des Hauses gelangen, um Verschwörer aufzustöbern und zum Handeln zu zwingen.

Sybia al'Nabab, Herrin von Zorgan und Mondsilbersultana der Mada Basari

Erscheinung: Eine resolute Frau, der man ihr Alter von mittlerweile fast achtzig Jahren nicht ansieht. Stets in weite, silberne und türkise Gewänder gehüllt.
Geschichte: Im Alter von 30 Götterläufen wurde die Kaufmannstochter von der vormaligen Fürstin Aylalind von Zorgan mit ihrem Sohn Muzaraban verheiratet. Die Ehe dauerte genau 13 Monde und in dieser Zeit gebar Sybia dem deutlich älteren Fürsten den Erben Arkos und empfing in Muzarabans Todesnacht sein zweites Kind Dimiona, die erst mehrere Monde nach dem Tod des Fürsten geboren wurde. Sie erwies sich in den nächsten Jahren als fähige und weitsichtige Politikerin.
Nachdem ihre Provinz große Teile von Retos Maraskanfeldzug finanzieren musste, stellte sie schließlich 995 BF im Namen ihres Sohnes die Tributzahlungen an Gareth ein und erklärte die aranische Unabhängigkeit. In den folgenden Jahrzehnten führte sie das Land durch viele Wirrnisse, ehe sie 1022 BF die Herrschaft an ihre Schwiegertochter Eleonora übergab. Als Dank wurde sie als Sultana von Zorgan bestätigt.
Sybia übernahm anschließend die Führung der aus der Fürstlich-Aranischen Handelscompagnie hervorgegangenen Mada Basari, die sie als Mondsilbersultana und Phex-Geweihte vertritt. Nach dem Fall Orons endete allerdings ihre unumstrittene Herrschaft und es wurde schwieriger, die Mada Basari zu leiten. Diese Anstrengungen forderten von Sybia auch einen gesundheitlichen Tribut, so dass sie sich 1033 BF ins Privatleben zurückzog (**Erste Sonne 154**).
Charakter: resolut, freundlich, warmherzig
Rolle: Die Initiatorin, die die Helden ins Spiel bringt. Sie ist eine hohe, vertrauenswürdige Instanz, die die Helden über das gesamte Abenteuer begleitet.
Moral: Kennt ihre Grenzen. Hat wenige Skrupel jemanden zu ruinieren, wenn dieser wenig auf die Götter gibt. Darüberhinaus verhält sie sich phexgefällig und umgeht das Gesetz, falls es sich als notwendig erweist.
Motivation: Bemerkt mit dem Instinkt einer großen Staatsfrau, dass in ihrem Land etwas grundlegend falsch läuft und beeinflusst das Schicksal entsprechend.
Mittel: Immens, verfügt über das Informations- und Handelsnetz der Mada Basari und die Ressourcen des Sultanats Zorgan. Sie gesteht den Helden auch Hilfen zu.
Loyalität: Aranien, Phex, ihrem Sohn, seiner Gemahlin.
Konfliktverhalten: Versucht zuerst einen friedlichen, vielleicht auch finanziellen Ausweg zu finden. Scheitert dies, so greift sie auch zu anderen Maßnahmen und setzt dabei gelegentlich auf Helden. Geht Gefechten aber wenn möglich aus dem Weg.
Zukunft: Sybia wird am Ende von **Schleiertanz** die geheime Mentorin der Helden sein und wird versuchen, Dimiona aufzuspüren.
Zitate: „Amaryd, komm zu Großmutter, ich möchte dir einige große Helden vorstellen. Sie werden deinem Papa dabei helfen, das Böse zu vertreiben."
„Ich möchte, dass ihr etwas für mich erledigt … "
„Ich misstraue dieser falschen Schlange Iphemia, aber Eleonora hat ihr Amnestie gewährt. Wenn ihr aber einen Beweis finden würdet …"

Sybia
Eigenschaften: **MU** 16 **KL** 20 **IN** 17
CH 17 **GE** 14 **FF** 12 **KO** 13 **KK** 10 **SO** 18
LeP 33 **AuP** 34 **KaP** 39 **MR** 16* **RS** 0 **GS** 8
Seelentier: Falke
Säbel:
INI 13 +1W6 **AT** 14 **PA** 19 **TP** 1W6+5* **DK** N
Vorteile/Nachteile: Glück, Arroganz 3

Sybia

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Zorgan), Gedankenschutz* (gegen Herrschaft, Einfluss, Hellsicht- und Verständigungszauber +7, noch nicht in die MR eingerechnet), Spätweihe
Talente: Säbel (Säbel) 15 (17), Körperbeherrschung 11, Reiten 9, Schleichen 8, Sich Verstecken 9, Sinnenschärfe 13, Selbstbeherrschung 10, Etikette 17, Menschenkenntnis 12, Überreden (Feilschen, Lügen) 17 (19), Überzeugen 14, Brett-/Kartenspiele 10, Götter/Kulte (Phex-Kirche) 14 (16), Kryptographie 10, Rechnen 15, Schätzen 13, Staatskunst (Diplomatie, Intrige, Verwaltung) 23 (25), Sprachen kennen: Tulamidya 12, Garethi 12, Ur-Tulamidya 6, Atak 6, Füchsisch 5, Lesen/Schreiben: Tulamidya 8, Kusliker Zeichen 8, Ur-Tulamidya 5, Abrichten (Falkner) 14 (16), Handel 15, Liturgiekenntnis (Phex) 15
Liturgien: 12 Segnungen, Objektsegen, Sterne funkeln immerfort, Auge des Mondes, Initiation, Sternenstaub, Grosser Eidsegen, Mondsilberzunge, Phexens Augenzwinkern
Ausrüstung: -
*) Der Säbel (Ashdaljira) ist eine gute Schmiedearbeit und verursacht +1 TP und hat einen um 5 Punkte gesenkten BF.

Salamon ibn Dafar, Mondsilberwesir Elburums

Erscheinung: Der Mondsilberwesir Elburums (*984 BF, 1,72 Schritt, braune Haare, sorgsam gestutzter Bart, gewinnendes Lächeln, gepflegte Hände) ist stets in saubere Gewänder gehüllt, die seinem Rang als Mondsilberwesir entsprechen. Er trägt zahlreiche Ringe an den Fingern und langsam zeichnet sich ein kleines Wohlstandsbäuchlein ab.
Geschichte: Salamon ist der Sohn eines armen Gemüsehändlers und Neffe eines Phex-Geweihten aus Zorgan. Dieser wies seinen Neffen aber immer wieder zurück, so lange er es nicht schaffte, sich vor dem göttlichen Fuchs als würdig zu erweisen. Dies gelang Salamon mit 14 Jahren und so begann seine Laufbahn zu einem der mächtigsten Männer Araniens.
Sein Meisterstück war der Erwerb der kleinen Werft von Yasirabad kurz nach der Entstehung Orons. Salamon war es, der so einen guten Teil der Spione der Mada Basari in der Heptarchie kontrollierte. Er nutzte diese, um Mondsilberwesir in Barbrück zu werden und investierte über Mittelsmänner große Summen in seine Werft und den oronischen Handel. Nach dem Fall der Heptarchie wurde er zum Mondsilberwesir Elburums ernannt, da er über eine ansehnliche Menge regionaler Kontakte verfügte. Seither steht er in scharfer Konkurrenz zur Mondsilbersultana in Zorgan.
Charakter: Salamon wird durch seinen Ehrgeiz geprägt. Weiterhin liebt er seine Frau Khedrine und seinen Sohn Samir über alles und versucht über letzteren eine Dynastie aufzubauen. Leider eignete Samir sich nicht für die Weihe des Phex, was seinen Vater tief enttäuschte.
Rolle: Der Konkurrent Sybias, möglicher Antagonist und Auftraggeber.
Moral: Salamon ist ein Händler und Diener des Phex – aber er hat keine Skrupel Konkurrenten durch fingierte Skandale und Intrigen zu Fall zu bringen. Diese inszeniert er aber mit allen Tugenden des Phex. Seinen Freunden und Verbündeten ist er hingegen ein Gönner, der weiß, dass man sich Loyalität erkaufen muss.
Motivation: Sein maßloser Ehrgeiz, der sich in seiner Jugend gebildet hat und stetig nach mehr verlangt.
Mittel: Die Mittel seines Handelsnetzes im elburischen, seine private Flotte (einer seiner Spitznamen ist: ‚der Dhachmani Araniens'), sein Netz von Spitzeln.
Loyalität: Seiner Familie, Phex, der Mada Basari (aber nicht der Mondsilbersultana)
Konfliktverhalten: Er versucht Gegner zu kaufen oder zu erpressen – seine Waffe ist Information, die er wie ein Schwert einzusetzen weiß. Seinen Gehstock nutzt er maximal defensiv.
Zukunft: Nach Schleiertanz wird er versuchen seinen Sohn dem Einfluss Sybias zu entziehen, was ihm schließlich auch gelingen wird.
Zitate: „Passt auf, wir machen das Geschäft! Hier auf diesem Zettel findet ihr die Konditionen. Bei Phex, ich denke ihr werdet zufrieden sein."
„Jeder ist käuflich – auch ihr! Es kommt nur auf den Preis an."
„Phex sieht es gerne, wenn seine Diener ein Spiel um Macht und Einfluss wagen."

Salamon ibn Dafar
Eigenschaften: **MU** 17 **KL** 15 **IN** 15 **CH** 14 **GE** 11 **FF** 12 **KO** 10 **KK** 11 **SO** 14
LeP 29 **AuP** 31 **KaP** 51 **MR** 8 **RS** 1 **GS** 8
Säbel:
INI 12 +1W6 **AT** 11 **PA** 14 **TP** 1W6+3 **DK** N
Vorteile/Nachteile: Eitelkeit 7, Goldgier 8
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Aranien), Ortskenntnis (Zorgan, Elburum), Meister der Improvisation, Liturgiekenntnis (Phex) 15
Talente: Körperbeherrschung Sinnenschärfe 13, Selbstbeherrschung 10, Etikette 15, Menschenkenntnis 12, Überreden (Feilschen, Lügen) 15 (17), Überzeugen 12, Brett-/Kartenspiele 10, Götter/Kulte (Phex-Kirche) 14 (16), Rechnen 16, Schätzen 13, Staatskunst (Diplomatie, Intrige, Verwaltung) 18 (20), Sprachen kennen: Tulamidya 14, Garethi 10, Ur-Tulamidya 6, Atak 6, Füchsisch 5, Lesen/Schreiben: Tulamidya 8, Kusliker Zeichen 8, Ur-Tulamidya 5, Handel 14
Ausrüstung: Stets mindestens 100 Dinare in verschiedenen Währungen und als Edelsteine bei sich. Ein magischer Kristall, in dem man Gespräche von maximal einer SR speichern kann, je ein Heiltrank und ein Antidot Stufe E.

Schwestern des Geistes (Töchter Niobaras)

Die Töchter Niobaras haben einige Informationen über die Rätselkette des Magiergrafen (beispielsweise die Informationen über den Geheimraum im Pfauenpalast), allerdings wollen sie nicht aktiv eingreifen und streuen nur Hinweise für *Khelbara* und die Helden. Einzig die alte *Byrmasha saba Maljula* ist bereit, den Helden von Angesicht zu Angesicht gegenüber zutreten. Die anderen Sternenschwestern in diesem Abenteuer sind die *Verräterin**, die Sternkundlerin *Jazmina** und die Zofe Iphemias.
Khelbara gehört zwar selbst nicht den Töchtern Niobaras an, doch ist ihr Schicksal so mit der Qabalya verbunden, dass sie ebenfalls hier aufgeführt wird.

Byrmasha saba Maljula, Sternenschwester (+)

Erscheinung: Eine Frau von 60 Jahren. In der Öffentlichkeit trägt sie die aranische Kleidung der Handelsherrin Byrmasha, sobald sie in ihrer Qabalya ist, kleidet sie sich in die traditionelle Tracht der Niobarastöchter und erinnert an eine Zauberin aus längst vergangenen Zeiten. Ihr Gesicht wirkt gütig und verständnisvoll und ist von Falten durchzogen. Sie ist umgeben von einer Wolke aus Rosenparfüm, einer Eitelkeit, der sie nicht widerstehen kann.

Geschichte: Byrmasha ist schon seit fast 40 Jahren ein Mitglied der Qabalya der Töchter Niobaras. Ihr ganzes Leben studierte sie die Schriften der Prophetin und glaubte, dass schon bald eine alte Prophezeiung der Niobara eintreffen wird. All ihr Streben gilt seitdem der Einleitung dieser Prophezeiung. Dazu hat sie sich an die Spuren Khelbaras geheftet, der sie Hinweise zugespielt hat und die sie unterbewusst für ihre Sache gewinnen will. Sie glaubt, dass Khelbara eine neue Zeit der Magie in Aranien einleiten wird.

Charakter: Die Tochter Niobaras glaubt, dass sie diejenige ist, die die Wahre Erbin entdeckt hat. Zwar ist sie klug und gebildet, aber ihre Einstellung macht sie auch überheblich.

Rolle: Byrmasha ist die Personifizierung einer Sternenschwester, eine geheimnisvolle Drahtzieherin im Hintergrund und mysteriöses Element der Geschichte, bis sie die Helden zum Treffen in die Sternwarte einlädt. Dann offenbart sie der Heldengruppe viele der noch nicht bekannten Informationen.

Moral: Sie betrachtet sich als moralische Instanz ihrer Qabalya und als die Frau, die den Willen der Prophetin erfüllt, die aber selbst nicht eingreifen will, um das Schicksal zu beeinflussen. Deswegen gibt sie sich nebulös und schweigt sich lange Zeit aus, bis sich die Helden und Khelbara als würdig erwiesen haben. Sie ist sehr von sich selbst überzeugt und auch wenn sie freundlich ist, besitzt sie doch narzisstische Züge.

Motivation: Erfüllung der Prophezeiung.

Mittel: 3 einfache Niobarastöchter (darunter eine Verräterin), einige magische Artefakte, Zuträger

Loyalität: Töchter Niobaras

Konfliktverhalten: Byrmasha ist es nicht gewohnt zu kämpfen und wird versuchen, sich mittels Zauberei in Sicherheit zu bringen. An Kämpfen beteiligt sie sich grundsätzlich nicht.

Zukunft: Byrmasha wird nach diesem Abenteuer nicht weiter offiziell in Erscheinung treten und steht zu Ihrer freien Verfügung.

Zitate: „Die Prophetin kannte unsere Gegenwart besser als wir selbst."

„Unschärfethesis? Was für ein Unsinn!"

„Seid willkommen. Habt keine Furcht und tretet näher."

Byrmasha

Eigenschaften: **MU** 14 **KL** 17 **IN** 15 **CH** 16
FF 12 **GE** 12 **KO** 10 **KK** 10 **SO** 8 **LeP** 28
AuP 28 **AsP** 66 **WS** 5 **RS** 0 **MR** 12 **GS** 8

Seelentier: Güldenschlange

Magierstab: **INI** 11+1W6 **AT** 12 **PA** 14 **TP** 1W6+1 **DK** S

Waffenlos: **INI** 10+1W6 **AT** 12 **PA** 12 **TP** 1W6(A) **DK** H

Vorteile/Nachteile: Gebildet, Regeneration I / Arroganz 7, Eitelkeit 8, Krankhafte Reinlichkeit 6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich, Aranien), Ortskenntnis (Elburum), Kraftkontrolle, Merkmalkenntnis Hellsicht, Metamagie und Verständigung, Zauberkontrolle, Zauberroutine (und weitere SF)

Talente: Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 12, Sprachen kennen: Garethi 16, Tulamidya 17, Bosparano 9, Ferkina 5, Ur-Tulamidya 9, Zelemja 7, Zhayad 9, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 9, Nanduria 8, Tulamidya 9, Ur-Tulamidya 7, Zhayad 6, Ritualkenntnis (Gildenmagie) 17

Zauber: ARMATRUTZ 12, AXXELERATUS 7, BANNBALADIN 14, BALSAM 12, BLICK AUFS WESEN 16, BLICK IN DIE VERGANGENHEIT 17, BLITZ DICH 16, MADAS SPIEGEL 13, SENSISAR 16, IGNIFAXIUS 7

Ausrüstung: Magierstab (Bindung, Fackel, Kraftfokus, Merkmalsfokus, Seil) aus Blutulmenholz

Khelbara ay Baburia, Magierin der Schule der Schmerzen

Erscheinung: Der hübschen Baburin sieht man ihre Herkunft kaum an, die meisten würden sie für eine Mittelländerin halten. Als Kleidung bevorzugt sie leichte Gewänder, die ihre weibliche Figur betonen. Ist sie unterwegs und will sich verborgen halten, wählt sie auch schon mal einen Kapuzenmantel. Am auffälligsten an ihr ist die Tätowierung einer Smaragdnatter, die sich von ihrem Gesicht bis zu ihrem Bauchnabel herunterschlängelt und von einem thorwalschen Bilderstecher aus Llanka stammt (und die sie selbst als *geliebte Jugendsünde* bezeichnet). Wenn sie die Gelegenheit hat, schminkt sie sich dezent. Auf ihre Körperpflege verwendet sie viel Zeit, und salbt sich gerne mit Ölen.

Geschichte: Khelbara wuchs behütet in Baburin als Kind einer Familie von Händlern auf und hatte ein gutes Leben, das noch interessanter zu werden schien, als man ihre magische Begabung entdeckte. Ihr Lehrmeister jedoch, ein Privatgelehrter namens *Rasulan*, war ein heimlicher Anhänger des Levthan und schloss sich nach der Gründung Orons der Mhoguli an. Khelbara, zu diesem Zeitpunkt noch eine junge Schülerin, musste den Rest ihrer Lehrzeit in der Schule der Schmerzen verbringen. Auch wenn aus ihr keine Anhängerin Belkelels wurde, so faszinierten sie die Praktiken der oronischen Heilkunst und die Macht, die mit dem Status als Magierin einher ging. Sie genoss durchaus die Vorzüge ihrer Lage, zeichnete sich jedoch wenig durch Grausamkeit oder blinde Hörigkeit aus, eher durch Neugier und Forschungsdrang.

Seit dem Untergang Orons wanderte sie als reisende Abenteurerin umher, immer darum bemüht sich zu verbergen und eine Möglichkeit zu finden, in die Schwarze Gilde aufgenommen zu werden, um so rechtlichen Schutz zu erlangen. Bislang blieb ihr dies jedoch verwehrt. Trotz der Indoktrination durch ihre Lehrer, erkannte sie ihre Fehler und wurde eine Gläubige Anhängerin der Tsa, die sie nach einem Nahtoderlebnis als ihre Schutzpatronin verehrt.

Als sie von Byrmasha den Hinweis zugespielt bekommt, glaubt sie zunächst an einen Gönner der Schwarzen Gilde und folgt den Spuren.

Khelbara

Charakter: Sie ist noch immer von oronischem Gedankengut beeinflusst, aber auch geprägt von ihrem Willen sich zu bessern und ein tsagefälliges Leben zu führen. Khelbara versucht in jeder Situation gut auszusehen, wenn es ihr nicht gelingt, versucht sie es zu überspielen.
Als Anhängerin Tsa versucht sie ihre Heilkunst und Wissen der Urtulamiden in Einklang mit den Vorgaben der Göttin zu bringen. Dies fällt ihr nicht immer leicht, hat Oron sie doch schon stark geprägt.
Rolle: Khelbara ist ein ambivalenter Charakter. Zwar ist sie arrogant, eitel und auch selbstverliebt, doch keineswegs von Grund auf böse. Im Gegenteil. Im Grunde ihres Herzens ist sie sanftmütig und wäre vermutlich unter anderen Umständen eine götterfürchtige Frau geworden. Sie hat ähnliche Ziele wie die Helden und ist bereit mit ihnen zusammenzuarbeiten, falls sich eine passende Gelegenheit bietet.
Moral: Fühlt sich seit dem Ende Orons immer stärker zu Tsa hingezogen. Sie hat sich vorgenommen, kein Leben mehr zu nehmen, selbst das ihrer Feinde nicht mehr. Dennoch würde sie Dämonen rufen, wenn es sein müsste. Das könnte sie mit ihren moralischen Vorstellungen vereinbaren.
Motivation: Verbitterung über den eigenen Status als Gejagte, und der Wille ihre Situation zu verbessern, Neugier wegen des Kitab ash Shifa und dem Geheimnis des Magiergrafen.
Mittel: Khelbara hat kaum Mittel zu Verfügung. Nur was sie am Leibe trägt und ein paar Heller.
Loyalität: Sie selbst und Freunde (z.B. die Helden, wenn es sich ergibt), Tsa (und andere Götter, wie Rahja, Phex, Hesinde, Nandus)
Konfliktverhalten: Setzt in erster Linie auf nicht-tödliche Magie (CORPOFRESSO). Kämpft sehr defensiv, versucht Verbündete zu schützen (GARDIANUM oder PENTAGRAMMA) oder zu heilen (BALSAM). Dabei lässt sie sich Zeit, wenn es die Situation erlaubt und sie der Meinung ist, dass ihre Gefährten noch einen Moment ausharren können (Spontane Modifikation: Zauberdauer erhöhen).
Zukunft: Khelbara übersteht das Abenteuer und versucht zukünftig, ihren Status zu verbessern und in den Besitz des Kitab ash Shifa zu gelangen. Sie wird sich weiter mit der urtulamidischen Heilkunst und ihrer Geheimnissen beschäftigen, und sich gegen die oronischen Umtriebe stellen. Ihr persönlicher Feind wird Assad ibn Merkan bleiben. Ihre Verbündeten bleiben die Töchter Niobaras. Zudem wird sie versuchen, Verbündete in den Reihen der Gildenmagier zu suchen.
Zitate: „Also früher, als die Mhoguli herrschte, waren solche Bedenken kein großes Problem – aber wir können uns gerne an die neuen Gepflogenheiten anpassen."
„Glaube mir, niemand schätzt ein Leben höher ein als ich."
„Es wäre so nett von dir, wenn du mir dabei helfen könnest/die Silbertaler vorlegst/mir das Einzelzimmer überlassen würdest." (dabei verführerisch, aber auch leicht spöttisch blickend)

Khelbara

Eigenschaften:	**MU** 14	**KL** 16	**IN** 14	**CH** 15	
FF 12	**GE** 12	**KO** 10	**KK** 10	**SO** 6	**LeP** 28
AuP 28	**AsP** 43	**WS** 5	**RS** 0	**MR** 6	**GS** 8

Seelentier: Smaragdnatter
Magierstab:

INI 11+1W6	**AT** 12	**PA** 14	**TP** 1W6+2	**DK** S

Waffenlos:

INI 10+1W6	**AT** 12	**PA** 12	**TP** 1W6(A)	**DK** H

Vorteile/Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier) (Altersresistenz*), Astrale Regeneration II, Gut Aussehend, Vollzauberer, Wohlklang / Arroganz 7, Eitelkeit 8, Feind (6, Assad ibn Merkan), Gesucht II, Höhenangst 8, Neugier 8, Rachsucht 7, Schlechter Ruf (5), Speisegebote (Vegetarierin), Stigma (7, Tätowierung)
*Ein noch inaktiver Vorteil.
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich, Aranien), Ortskenntnis (Shorioth in Elburum), Aufmerksamkeit, Kraftkontrolle, Zauberkontrolle, Zauberroutine, Bann- und Schutzkreise (Niedere und Gehörnte Dämonen)
Talente: Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung (Schmerzen) 16 (18), Sinnenschärfe 12, Sprachen kennen: Garethi 16, Tulamidya 16, Bosparano 4, Ferkina 5, Ur-Tulamidya 6, Zelemja 2, Zhayad 6, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 8, Nanduria 3, Tulamidya 8, Ur-Tulamidya 2, Zhayad 4, Ritualkenntnis (Gildenmagie) 12
Zauber: ÄNGSTE LINDERN 10, BALSAM 16, BANNBALADIN 10, BLICK AUFS WESEN 14, BLITZ 13, CORPOFESSO 13, FULMINICTUS 8, EIGENE ÄNGSTE 11, INVOCATIO MAIOR 10, INVOCATIO MINOR 13, VISIBILI 7
Ausrüstung: Magierstab (Bindung, Fackel, Kraftfokus, Merkmalsfokus, Seil) aus Blutulmenholz, Schale des Magus (Bindung), verschiedene Zutaten für Heilsalben und -tränke.

Kleine Schurken

Die nachfolgenden Meisterpersonen sind Gegner der Helden, jedoch nur Handlanger der eigentlichen Schurken.

Harlijin der Häuter, auch der Gesichtslose genannt+

Erscheinung: Ein großgewachsener Krieger in schwarzer Lederrüstung unter einem Kapuzenmantel. Verbirgt sein Gesicht hinter einer zusammengenähten Maske aus Menschenhaut. Lediglich seine zu einem Pferdeschwanz gebundene Mähne ist am Hinterkopf zu sehen.
Geschichte: Harlijin war Mitglied der Bluttempler und wurde im Krieg-der-35-Tage verwundet in Aranien zurückgelassen. Doch er überlebte und verdingte sich in Fasar als blutrünstiger Söldling für verschiedene Erhabene. Allerdings wurde er auch dort wieder fallen gelassen und sollte sein Ende in den Blutgruben finden. Dort ging er einen Pakt mit Belhalhar ein und begann sich aus den Gesichtern seiner besiegten Gegner eine Maske anzufertigen. Nach seiner blutigen Flucht, verkaufte er sich bei den Nachtwinden als gedungener Mörder und terrorisiert seitdem das Yalaiad. Er stellte sich in Abdulons Dienste, um diesen Donations Geheimnis zu entreißen.
Charakter: Eine seelenlose Kampfmaschine, die ausschließlich für das Töten lebt. Er liebt es zu töten und hat kein Gewissen mehr.
Rolle: Der gnadenlose Schlächter, das offensichtliche Monster, eine Finte.
Moral: Keine, Harlijin tut alles um sein Ziel zu erreichen (Gifteinsatz, Folter, Kindermord).
Motivation: Außer Mordlust und Rache keine. Er ist ein wahnsinniger Psychopath.
Mittel: Sein Schwert, Gift und seine Schwarzen Gaben. Dazu acht gewissenlose Fasarer Söldlinge.
Loyalität: Niemandem außer sich selbst (und Belhalhar)
Konfliktverhalten: Er liebt es selbst zu kämpfen und schlägt mit überlegenen Mitteln, wie etwa von seinem Pferd, oder seinen machtvollsten Sonderfertigkeiten, zu. Am liebsten ist ihm ein Angriff mit *Gegenhalten* oder *Ausfall*. Hat er es mit mehr als nur einem Gegner zu tun, setzt er auch *Klingenwand* und *Klingensturm* ein.
Zukunft: Harlijin stirbt im Verlauf von Schleiertanz.
Zitate: „…“
„Aaaarghhh, stirb! Ich werde dein Blut trinken und dein Gesicht wird mich zieren!“
„Meine Waffe wird deine Seele trinken!“

Harlijin
Eigenschaften: **MU** 18 **KL** 11 **IN** 12
CH 8 **GE** 17 **FF** 10 **KO** 17 **KK** 16 **SO** 3
LeP 43 **AuP** 45 **WS** 9+2 **MR** 11 **RS** 3 **GS** 6
Seelentier: monströse Maraske
Anderthalbhänder:
INI 19+1W6 **AT** 22 **PA** 19 **TP** 1W6+8* **DK** NS
Waffenlos:
INI 17+1W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP(A)** 1W6+2 **DK** H
Vorteile/Nachteile: Eisern, Zäher Hund, Begabung Zweihandschwerter / Rachsucht 9, Blutrausch, Jähzorn 10
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I+II, Festnageln, Finte, Formation, Gezielter Stich, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfreflexe, Klingensturm, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch), Schildkampf I, Schnellziehen, Sturmangriff, Todesstoß, Waffenmeister (Anderhalbhänder)**, Wuchtschlag
Talente: Zweihandschwerter (Anderthalbhänder) 18 (20), Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung 19, Gassenwissen 9, Sich Verkleiden 10, Kriegskunst 11, Sprachen kennen: Garethi 10, Tulamidya 6, Ferkina 5, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 4, Tulamidya 3, Schneidern 8
Schwarze Gaben: Bluttrinker, Karmothhieb, Unverletzlichkeit
Ausrüstung: schwarzer prächtiger Lederharnisch (RS/BE 3/2), Kapuzenmantel, 2 Heiltränke D, 5 Anwendungen verschiedene Waffengifte bis Stufe 7, 3 Anwendungen weiterer Gifte bis Stufe 10
*) Der Anderhalbhänder (Aufschlitzer) ist eine gute Schmiedearbeit und verursacht +2 TP und hat einen um 2 Punkte gesenkten BF. Zudem ist sie Harlijins persönliche Waffe: WM-AT, WM-PA, INI je +1
) Harlijin folgt den Angaben der Waffenmeisterschaft im Aventurischen Arsenal. Sie können ihm aber selbstverständlich auch eine abweichende Waffenmeisterschaft zugestehen. Allerdings sollte sie ihm Rahmen der Richtlinien von **WdS 190 sein.

Larya Ifirnsfell

Erscheinung: Eine hübsche Frau mit rotbrauner Lockenmähne, Sommersprossen, grün-braunen Augen, meist in weite, unauffällige Hemden, engen Hosen und Reiterstiefeln gekleidet. Sie ist 25 Jahre alt und eine Mittelländerin.
Geschichte: Als Tochter eines Weidener Barons, der dem Orden der Silberfalken angehörte, musste das junge Mädchen nach dem Kampf um die Krone Weidens von dort fliehen und erlebte zahlreiche Abenteuer. Sie durchstreifte die Schattenlande und die Wildermark, bis sie schließlich nach Maraskan gelangte – wo sie das Diebeshandwerk erlernte und dann nach Fasar ging, wo man sie zur Meuchlerin ausbildete.
Charakter: Larya wird zu immer der Person, die gerade benötigt wird – sich selbst hat sie dabei aber nie vergessen. Allerdings ist ihr *Wahres Ich* hinter mehreren Schichten eisiger Kälte, zahlreichen Lügengeschichten und falschen Persönlichkeiten verborgen.
Rolle: Die hübsche, verschmitzte Schurkin, die man irgendwo gern hat, hinter der Fassade eine eiskalte Mörderin.
Moral: Sie tut alles was nötig ist.
Motivation: Rache, Hass (auf die Herzogin von Weiden, in deren Auftrag ihr Vater starb).
Mittel: Ihr hübsches Lächeln, Geld, Degen und Wurfmesser sowie Lüge.
Loyalität: Sich selbst – doch auch diese Person hat sie schon verraten.
Konfliktverhalten: Sie versucht sich instinktiv einen Weg aus problematischen Situationen heraus zu lügen, bevor sie es mit Geld und dann mit dem Kampf versucht. In einem echten Kampf versucht sie so effektiv wie möglich zu kämpfen. Sie setzt gerne den *Ausfall* und *Finten* (bis zu +4) ein, ihr liebstes Manöver ist aber der *Gezielte Stich*, mit dem sie ihren Gegner so schnell wie möglich ausschalten will.

Zukunft: Laryas ‚Tod' sollte zweifelhaft sein und nicht einwandfrei feststehen, aber für jeden Beobachter offensichtlich sein. Larya überlebt jedoch und kehrt in einem anderen Abenteuer wieder zurück.
Zitate: „Bitte, so helft mir doch! Mein Bruder wurde von diesen Männern versklavt – und mich haben sie gezwungen, euer Haus zu überfallen. Wenn ich nicht tue, was sie sagen, töten sie ihn."

Larya Ifirnsfell
Eigenschaften: **MU** 15 **KL** 11 **IN** 12
CH 14 **GE** 17 **FF** 16 **KO** 11 **KK** 10 **SO** 4
LeP 31 **AuP** 32 **MR** 7 **R** **S** 0 **GS** 8
Seelentier: Scheunenkatze
Rapier:
INI 17+1W6 **AT** 17 **PA** 15 **TP** 1W6+3 **DK** N
Wurfdolch:
INI 16+1W6 **FK** 22 **TP** 1W6+1
Waffenlos:
INI 15+1W6 **AT** 14 **PA** 14 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Vorteile/Nachteile: Flink, Glück / Rachsucht 7
Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Linkhand
Talente: Dolche 11, Fechtwaffen (Rapier) 15 (17), Wurfmesser 14, Akrobatik 7, Körperbeherrschung 11, Schleichen 13, Selbstbeherrschung 12, Sich Verstecken 13, Sinnenschärfe (Hören) 13 (15), Reiten 8, Zechen 10, Überreden 15, Etikette 10, Gassenwissen 15, Heilkunde Gift 9, Anatomie 14, Pflanzenkunde 8
Ausrüstung: Rapier, Heiltrank D, sechs am Körper verteilte Wurfdolche, Drolina am linken Unterarm

Die Vertrauenswürdigen

Die nachfolgenden Personen sollten auf der Seite der Helden stehen und moralische Stützen und Hilfen sein. Natürlich mögen auch diese in Verdacht geraten ein Teil der oronischen Schleierverschwörung zu sein, sie sind aber die ganze Zeit auf Seiten der Helden und ihre Verbündeten.

Taref al'Sarjabaran, Besitzer des Roten Kamels, ein Eunuch

Erscheinung: Ein glatzköpfiger Mann mit dunklem Teint, leichten Glupschaugen, einem etwas dicklichen Körper und einer etwas zu hohen Stimme. Gekleidet ist er in einen Kaftan und Pantoffeln. Immer wenn er mit Gästen spricht, gestikuliert er sehr stark und jede zweite Bewegung scheint eine Verbeugung zu sein.
Geschichte: Taref ist der Wirt der Gaststube zum *Roten Kamel*. Seine Familie lebte früher in Elburum, floh jedoch nach Dimionas Machtübernahme nach Zorgan. Taref selbst wurde während der Flucht von Ferkinas gefangen und verstümmelt, so dass nun die meisten Menschen ihn hinter vorgehaltener Hand als Eunuchen betiteln (was er auch ist). Bei seiner Flucht half ihm Assaban von Zorgan, mit dem er manches Abenteuer bestritt und von dem er große Stücke hält (was Taref für die Helden später verdächtig machen könnte – allerdings hat er von Assabans Verführung keine Ahnung).

Taref

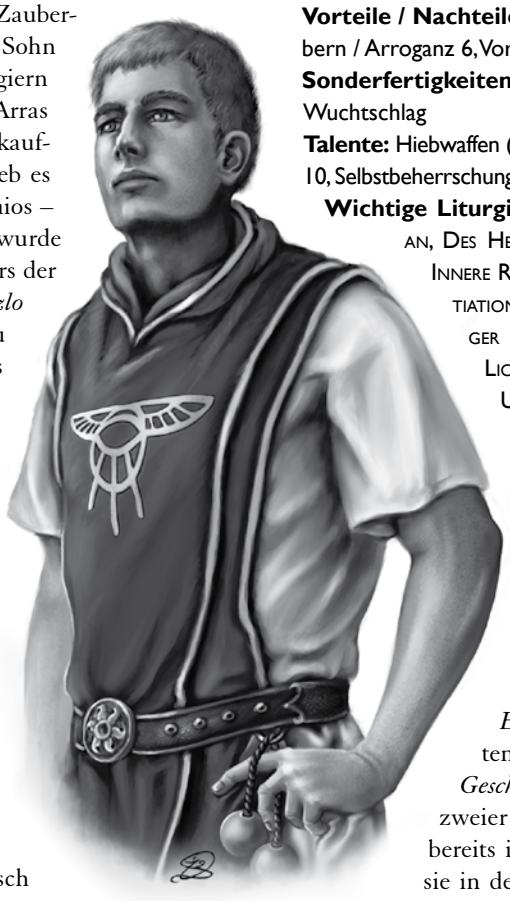
Charakter: Taref ist ein gutmütiger, travia- und phexgefälliger Geselle und die Seele seiner kleinen Karawanserei. Ihn nicht zu mögen ist schlichtweg unmöglich.
Rolle: Er spielt im Abenteuer keine größere Rolle, kann den Helden aber mit Informationen weiterhelfen. Er soll ihnen ein Gefühl von Sicherheit vermitteln.
Moral: Ehrt Travia und die übrigen Götter.
Motivation: Will seine Karawanserei zur besten Karawanserei Araniens machen.
Mittel: Das Vermögen seiner Familie. Er kann auf einige Ressourcen zurückblicken, geht damit aber nicht verschwenderisch um. Hat zwei Wachleute und ein Dutzend Bedienstete.
Loyalität: Den Göttern und seiner Familie.
Konfliktverhalten: Taref mischt sich nicht in Kämpfe ein, sondern versteckt sich oder flieht. Generell scheut er Konflikte.
Zukunft: Tarefs wird auch zukünftig der Wirt des Roten Kamels bleiben.
Zitate: „Oh Effendi, es tut mir ja so leid!"
„Setzt euch, trinkt, esst. In Tarefs Stube soll es euch an nichts fehlen."
„Tretet ein, mein Haus ist das Beste am Platz. Hört nicht darauf, was Ferzuzef über sein Haus, das Weiße Kamel, für Lügen verbreiten lässt. Flöhe und Läuse werdet ihr dort finden! Kehrt bei mir ein, saubere Betten, Musikanten, gutes Essen!"
Falls die Helden ihm in **Hochzeit wider Willen** geholfen haben: „Oh, ihr Söhne des Mutes und Töchter der Weisheit! Kommt nur herein, setzt euch, ich bringe euch unverzüglich Tee und Reiswein!"

Taref
Eigenschaften: **MU** 12 **KL** 14 **IN** 14
CH 15 **FF** 12 **GE** 11 **KO** 12 **KK** 11 **SO** 9
LeP 33 **AuP** 33 **WS** 6 **MR** 7 **RS** 0 **GS** 6
Seelentier: Lursch
Keule:
INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** N
Waffenlos:
INI 11+1W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Vorteile/Nachteile: Begabung Hauswirtschaft, Herausragende Eigenschaft Charisma, Soziale Anpassungsfähigkeit / Goldgier 8
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag
Talente: Gassenwissen 12, Menschenkenntnis 14, Überreden (Feilschen) 11 (13), Schätzen 14, Hauswirtschaft 15
Ausrüstung: Karwanserei

Arras al'Achami, Geweihter des Praios und moralische Instanz

Erscheinung: Ein Praiot Mitte Dreißig, dunkelblond, ausgeprägte Gesichtszüge, durchdringender Blick, einnehmendes Lächeln, braungebrannt, wirkt sehr selbstsicher.

Geschichte: Aufgewachsen ist der charismatische Geweihte an einem Ort, wo man das Wirken Praios niemals erwarten würde: in der schwarzmagischen Zauberschule von Fasar. Dort wurde der Sohn einer Sklavensippe von den Magiern drangsaliert und gedemütigt. Als Arras seinen sechsten Tsatag feierte, kaufte ihn sein Vater frei. Hungrig trieb es den Jungen in den Tempel des Praios – dort wo man Magie hasste. Hier wurde er schnell zum Mündel des Wahrers der Ordnung der Tulamidenlande, *Lazlo Fitz Stratzburg*, der den Jungen zu einem Geweihten des Sonnengottes ausbildete. Er plante Arras' Glauben, dass Rastullah und Praios dieselbe Entität sind, dereinst zu nutzen, um die Novadis zum Glauben an den Sonnengott zu bekehren.



Arras

Charakter: Freundlich, besonnen, aufrecht. Er lügt zwar nicht, aber er ist auch bereit zu unterscheiden, worin Praios Prioritäten setzen würde.

Moral: Weiß, dass man manches Mal Dinge tun muss, die sich nur schwer mit den Dogmen des Praios-Kultes vereinbaren lassen.

Motivation: Religiosität, der Wunsch schädliche Magie aus der Welt zu verbannen.

Mittel: Dank seiner Predigten und regelmäßigen Zahlungen aus Fasar verfügt er über ansehnliche Geldmittel.

Loyalität: Praios, den einfachen Menschen

Konfliktverhalten: Arras wird sich nicht scheuen, seine Gegner direkt anzugreifen. Bei Menschen wird er üblicherweise Gnade zeigen, sobald sie sich ergeben (mit Ausnahme von Paktierern u.ä. Widersachern). Bei Dämonen und anderen übernatürlichen Wesen wird er selten innehalten. Er attackiert direkt und sofort, meistens mit *Wuchtschlägen* (bis zu +2).

Zukunft: Mit dem Wiederfinden des Ewigen Lichtes wird der Tempel zu Malqis geweiht, dem Arras daraufhin ein Jahr vorsteht, bevor er zuerst als Hofkaplan an den Zorganer Sultanshof berufen wird und dann schließlich nach Fasar zurückkehrt, wo er bestrebt ist, die Stellung seines Ziehvaters einzunehmen, um aus Fasar das Gareth des Südens zu machen.

Zitate: „Wenn ich hier und heute sterbe, dann weiß ich, dass der Herr Praios anderes mit mir vor hat. Doch ich glaube, dass meine Aufgabe in dieser Welt liegt!"

„Habt keine Angst, Praios ist auf unserer Seite!"

„Ich glaube nicht an Zufälle. Also, was schlendert ihr hier mitten in der Nacht umher. Habt keine Angst vor der Wahrheit."

Arras

Eigenschaften: **MU** 16 **KL** 13 **IN** 12 **CH** 17
GE 12 **FF** 10 **KO** 15 **KK** 13 **SO** 8 **LeP** 35
AuP 34 **KaP** 31 **MR** 11 (+3) **RS** 0 **GS** 8

Sonnenszepter:
INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N

Vorteile / Nachteile: Hohe Magieresistenz, Schwer zu verzaubern / Arroganz 6, Vorurteile (Zauberer) 8

Sonderfertigkeiten: Aura der Heiligkeit, Eiserner Wille I+II, Wuchtschlag

Talente: Hiebwaffen (Sonnenzepter) 11 (13), Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 14, Überzeugen 16, Liturgiekenntnis 13

Wichtige Liturgien: 12 Segnungen, Blendstrahl aus Alveran, Des Herrn goldener Mittag, Göttliches Zeichen, Innere Ruhe, Objektsegen (II), Goldene Rüstung, Initiation, Ucuris Geleit, Wort der Wahrheit (Heiliger Befehl), (III) Grosser Eidsegen, Exorzismus, Licht des Herrn, Daradors prüfender Blick, Urischars ordnender Blick, (IV) Wille zur Wahrheit

Ausrüstung: Sonnenszepter, 2 Anwendungen Bannstaub D, Sonnenlicht-Elixier C, Pastillen gegen Erschöpfung

Shanya ash Shaya, Tochter der Leidenschaft

Erscheinung: Sie hat mit Pflanzenextrakten ihre Haare blond gefärbt.

Geschichte: Die Khunchomerin ist die Tochter zweier Rahja-Geweihter und trat ihren Dienst bereits in jungen Jahren an. Einige Jahre lebte sie in dem Palmyrer Kloster Sidi Rajaschdi, wo sie ihre Kunst des Tanzens verfeinerte und ein enthaltsames Leben führte.

Charakter: Shanya besitzt ein offenes, freundliches Wesen, gepaart mit großer Intelligenz. Sie kümmert sich um die Menschen in ihrer Nähe und hört sich ihre Sorgen sehr genau an.

Moral: Shanya ist moralisch gefestigt und befolgt die Ideale ihrer Kirche so gut es geht.

Motivation: Ihr wichtigstes Anliegen in Schleiertanz ist der Wiederaufbau des Rahja-Tempels und später möglicherweise der Schutz des Rahja-Schleiers.

Mittel: Sie besitzt keine nennenswerten Ressourcen.

Loyalität: Ihre Loyalität gehört der Göttin, der Kirche und ihren Freunden.

Konfliktverhalten: Als Rahja-Geweihte wird sie Kämpfen aus dem Weg gehen. Ist sie dazu gezwungen sich zu verteidigen, so wird sie ihr Geschick nutzen und mit Ringen-PA ausweichen.

Zukunft: Shanya soll das Abenteuer unversehrt überstehen. Sie wird sich um den Bau des Elburumer Tempels kümmern, selbst aber nicht das Amt einer Tempelvorsteherin annehmen, dafür fühlt sie sich nicht berufen. Sie wird versuchen das Geheimnis des Rahja-Schleiers zu forschen.

Zitate: „Die Göttin hat den Menschen viele Freuden geschenkt. Man muss nur danach Ausschau halten."

„Kommt, lasst uns einen Tee trinken und ihr erzählt mir von euren Sorgen."
„Ich liebe den Tanz und die Musik. Darin offenbart sich für mich die Göttin."

Shanja
Eigenschaften: **MU** 14 **KL** 14 **IN** 14
CH 15 **GE** 14 **FF** 11 **KO** 10 **KK** 10 **SO** 8
LeP 28 **AuP** 31 **KaP** 30 **MR** 6 **RS** 0 **GS** 8
Ringen:
INI 15+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N
Vorteile / Nachteile: Begabung Tanzen, Gut Aussehend, Wohlklang / Neugier 8
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit
Talente: Körperbeherrschung 9, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 10, Tanzen 12, Götter/Kulte (Rahja) 12 (14), Sagen/Legenden (Tulamidenlande) 10 (12), Heilkunde Seele (Trance und Hypnose) 10 (12), Liturgiekenntnis (Rahja) 9
Wichtige Liturgien: 12 Segnungen, Ascandears Hingabe, Gleichklang des geistes, Göttliches Zeichen, Hauch der Leidenschaft, Heiliges Liebesspiel, Objektsegen, Initiation, Rahjas Erquickung, Rahjas Rauchsegen
Ausrüstung: Rahja-Ring, Tharf, Tanzkleidung, Zierdolch

Shanya

Schurken, Lakaien und generische Gegner

Die Horde des Häuters / Söldner
Eigenschaften: **MU** 16 **KL** 9 **IN** 12
CH 9 **FF** 10 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 15 **SO** 4
LeP 34 **AuP** 40 **MR** 8 **RS** 4 **WS** 10 **GS** 7
Brabakengel:
INI 17+1W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W6+4 **DK** N
Sklaventod:
INI 15+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+4 **DK** N
Vorteile: Eisern (WS +2), Ausdauernd, Kampfrausch
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II, Festnageln, Gegenhalten, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I+II, Schildkampf II, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag
Schwarze Gaben: Wundschmerz, Bluttrinker, Karmoth-Hieb
Erfahrene Mitglieder: AT+3, agieren vollkommen hemmungslos und häufig ohne nachzudenken.
Konfliktverhalten: Achten wenig bis gar nicht auf die eigene Deckung. Kämpfen gerne mit Ausfällen und Sturmangriffen, um ihre Gegner aufzuspießen. Schlagen wild mit Wuchtschlägen (bis +6) um sich.

Ferkina
Eigenschaften: **MU** 15 **KL** 10 **IN** 14 **CH** 11
FF 12 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 13 **SO** 4 **LeP** 32
AuP 35 **WS** 8 **RS** 0 **MR** 4 **WS** 8 **GS** 8
Steinaxt:
INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N
Raufen:
INI 11+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+1(A) **DK** H
Wurfspeer: **INI** 12+1W6 **FK** 18 **TP** 1W6+4*
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag
Talente: Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 6, Sich Verstecken 7
Erfahrene Ferkina: AT/PA +2/+1, FK +4, LeP +2, AuP +2, eventuell höhere relevante Eigenschaften (vor allem MU+2; GE+1 und KK+2), Ausweichen I, Kampfreflexe
Konfliktverhalten: Ferkina-Räuber versuchen einen *Hinterhalt* zu legen (siehe **WdS 78**). Von dort aus nehmen sie die Helden zunächst unter Beschuss mit ihren Wurfspeeren, greifen dann aber recht schnell in kleinen Gruppen einzelne Helden an. Sie setzen dabei auf ihre Überzahl und versuchen mit *Wuchtschlägen* (+1 bis +2) die Helden schnell zu überwältigen. Frauen greifen sie nur an, wenn diese sie ebenfalls angreifen. Ansonsten kümmern sie sich nicht weiter um sie. Bei sichtlichem Einsatz übernatürlicher Kräfte seitens der Helden, muss jeder Ferkina eine MU-Probe ablegen, bei deren Misslingen er das Weite sucht. Dies geschieht ebenfalls, wenn die Hälfte der Ferkina kampfunfähig ist, oder der Mannwidder ausgeschaltet wird.

Mannwidder
Veränderungen der Eigenschaften als Mannwidder
MU +7 **KL** –8 **FF** –5 **KO** +5 **KK**+7
MR +5 **INI** +5 **AT** +4 **PA**+2
TP je nach Waffe (KK-Bonus) / Klauen 1W6+2, KK/TP 15/2
RS 5 (Fell, Ein Mannwidder erleidet wegen der dämonisch wirkenden Kräften durch profane Waffen nur halben Schaden)

Konfliktverhalten: Ein Mannwidder verhält sich unvorsichtiger als jeder andere Ferkina, versucht sich sofort auf einen Gegner zu stürzen und kämpft grundsätzlich bis zum Tod oder Kampfunfähigkeit. Am liebsten sagt er zudem hohe Wuchtschläge an (+4 bis +6)

Gardist / Palastwache

Eigenschaften: **MU** 13 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 10
FF 12 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 13 **SO** 7 **LeP** 32
AuP 31 **WS** 6 **RS** 3 **MR** 3 **WS** 6 **GS** 7

Schwert:
INI 13+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+4 **DK** N

Piken:
INI 10 +1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+5 **DK** S

Raufen:
INI 12 +1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+1(A) **DK** H

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Gegenhalten, Niederwerfen, Formation, Ortskenntnis (ein Stadtviertel Elburums), Rüstungsgewöhnung I (Tuchrüstung), Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 6

Erfahrene Gardisten (Weibel): AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, Finte, Meisterparade, eventuell höhere relevante Eigenschaften (vor allem KO +1, KK +1)

Kampfverhalten: Wachen kämpfen, bis sie die Hälfte ihrer LeP eingebüßt haben, danach fliehen sie, um W20+20 KR später mit 1W3 Mann Verstärkung anzukommen (werden auch diese besiegt, wenden sich die Gardisten an eine höhere Instanz). Sie setzen leichte Wuchtschläge ein (+1 bis +2) und versuchen mit den Piken immer auf maximaler DK zu bleiben.

Anmerkungen: Rüstung ist eine Tuchrüstung mit Lederverstärkungen

Schläger /Piraten

Eigenschaften: **MU** 13 **KL** 11 **IN** 12
CH 10 **FF** 12 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 13 **SO** 4
LeP 30 **AuP** 31 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 3 **GS** 8

Säbel:
INI 10+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N

Raufen:
INI 9 +1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+1(A) **DK** H

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Wuchtschlag

Talente: Schleichen 9, Selbstbeherrschung 5, Sich Verstecken 9, Sinnenschärfe 6

Erfahrene Schläger: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, Finte, Meisterparade, eventuell höhere relevante Eigenschaften (vor allem GE +2, KK +1)

Konfliktverhalten: Schläger kämpfen, bis sie 1/3 ihrer LeP eingebüßt haben oder eine Wunde erlitten haben, danach fliehen sie. Sie setzen mittelschwere Finten und Wuchtschläge ein (+2 bis +4) maximaler DK zu bleiben.

Nachtwinde

Eigenschaften: **MU** 15 **KL** 15 **IN** 14 **CH** 14
FF 12 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 12 **SO** 7 **LeP** 30
AuP 31 **AsP** 45 **RS** 0 **MR** 7 **WS** 6 **GS** 8

Dolch:
INI 13+1W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** H

Raufen:
INI 12 +1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6 (A) **DK** H

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Regeneration I, Zauberkontrolle, Zauberroutine **Talente:** Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 6

Zauber: ARMATRUTZ 14, AXXELERATUS 10, BLITZ 13, ECILPTIFACTUS 12, GARDIANUM 15, IGNIFAXIUS 12, KULMINATIO 14, PARALYSIS 11, TRANSVERSALIS 11

Erfahrene Nachtwinde: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, eventuell höhere relevante Eigenschaften (vor allem MU +1)

Konfliktverhalten: Die Nachwinde setzen im Kampf auf ihre effektivsten Zauber. Dabei spielt vor allem der AXXELERATUS und der BLITZ als Vorbereitungszauber eine große Rolle (die sie öfters auch in Artefakte gespeichert haben). Bei einem anschließenden Kampf setzen sie auf den PARALYSIS (gegen Gegner mit vermeintlich schwacher MR), oder auf IGNIFAXIUS

Die Meisterpersonen im Überblick

In diesem Band werden die Helden auf eine sehr große Zahl von Meisterpersonen treffen, so dass Ihnen die folgende Auflistung behilflich sein wird, alle Einträge der Personen zu finden. Dabei sind nicht nur die wichtigsten Handlungsträger aufgelistet, sondern alle erwähnten Personen, so dass Sie diese schnell im Abenteuer finden können.
Beschrieben ist ebenfalls stichpunktartig ihr Aussehen. Zudem finden Sie auch kurze Informationen und Beschreibungen, damit Sie diese sofort griffparat haben.
Ein * markiert Personen, die nach dem Abenteuer Schleiertanz nicht wieder offiziell in Erscheinung treten. Ihr weiteres Schicksal liegt in Ihren Händen. Ein (*) bedeutet, dass eine der beiden Personen überleben soll, die andere Person spielt keine weitere Rolle nach **Schleiertanz**.

Handlungstragende Personen

Abdulon der Große*: Ein gieriger und verschlagener Beyroun aus Malqis, der wie ein Tyrann herrscht. Er ist klein und fresssüchtig, schreckt weder vor Intrigen, noch vor Mord zurück.
9, 34, 40, 41, 43-45, 48-63, 136, 158

Arras al'Achami: Standhafter Praios-Geweihter mit großem Charisma. **35, 44, 45, 47, 48, 50-52, 55-58, 61-64, 126, 127, 130, 135, 136, 160**

Assaban von Zorgan*: Verführter Rahja-Geweihter und Abt des Klosters Nassori. Geliebter Iphemias. Er ist ein Mitglied der Schleierverschwörung im Rang eines Bel, glaubt jedoch,

dass das Oberhaupt der Verschwörung Iphemia ist. Einen Pakt mit Belkelel ist er noch nicht eingegangen.
1, 9, 22, 32, 76, 88, 89, 128, 150, 151, 159

Byrmasha saba Majula*: Eine alte Sternenschwester von den Töchtern Niobaras. Sie gab Khelbara die entscheidenden Hinweise und führte sie auf die Spur von Donations Vermächtnis. **6, 9, 82, 99, 155, 156**

Harlijin der Häuter*: Ein ehemaliger Söldner und Belhalhar-Paktierer, dessen Markenzeichen eine Maske aus Menschenhaut ist. Er tyrannisiert das Yalaiad und ist einer der offensichtlichsten Gegner der Helden. **44, 47, 60, 63, 158**

Iphemia von Elburum*: Die Sultana von Elburum, eine Schöne der Nacht und nach Dimiona höchstes Mitglied der Schleierverschwörung im Rang einer Satrapa. Die dekadente Adlige versucht einen Weg zu finden, Jugend und Schönheit zu erhalten. **151 (durchgängig im AB)**

Jashild saba Dalihah: 25, vergnügungssüchtig und derb, Harani von Yasirabad, vergnügungssüchtige Tochter der Beyrouni der Hafenstadt. Eine von Iphemias Handlangerinnen.
88, 94, 95, 110, 114, 126, 127, 129, 130, 135, 150, 152, 153

Kalidrion Mavion: 30, redet leise und besonnen, autoritätsgläubig und schüchtern. Ein Hesinde-Geweihter aus Methumis, der in den Tulamidenlanden die Geheimnisse der Vergangenheit ergründet. Er ist für die Helden eine große Hilfe bei Nachforschungen. **21, 33, 61, 69**

Khelbara ay Baburia: Eine Elburumer Magierin, seit einigen Jahren auf der Flucht. Wurde von den Töchtern Niobaras auf die Spur von Donations Rätsel gebracht, da sie sie für eine Auserwählte halten, welche die Prophezeiung ihrer Prophetin von einem neuen Zeitalter der Gildenmagie erfüllen kann. **6, 9, 15, 33, 47, 80-85, 88-103, 110-133, 136, 155-157**

Larya Ifirnsfell: Eine Diebin und Meuchlerin, die als Gegenspielerin der Helden auftritt.
15, 32, 33, 59, 61, 62, 64, 68, 69, 71, 92, 158, 159

Mulziber(*): Einer der Anführer der Nachtwinde, ein gefährlicher Magier. **6, 8, 10, 34, 96, 102, 122-124, 148, 149**

Neranziber(*): Einer der Anführer der Nachtwinde, ein gefährlicher Magier. **6, 8, 10, 34, 124, 147, 149**

Salamon ibn Dafar: 39, immer gut gekleidet, gepflegter Bart und ruhige Stimme, Mondsilberwesir von Elburum und größer Konkurrent Sybias innerhalb der Mada Basari.
30, 31, 44, 56, 89, 94, 103-105, 135, 155

Shanya ash Shaya: 24, ausgesprochen sinnlich und hübsch, blondgefärbte Haare, eine junge und neugierige Rahja-Geweihte aus Khunchom, die in Elburum einen neuen Rahja-Tempel erbauen will. Sie kann den Helden bei Fragen zu den Mysterien des Rahja-Kultes weiterhelfen.
87, 89, 94, 103, 133, 135, 145, 160

Shazandra*: Eine von Iphemias Gesandten in Malqis. Eine Hexe von der Schwesternschaft der Wissenden, die Teil der Schleierverschwörung ist und mit Iphemia in schriftlicher Korrespondenz steht. Sie manipuliert Abdulon zum Vorteil der Verschwörung. **9, 34, 35, 41, 43-46, 48-63, 104, 136**

Sybia al'Nabab: Die Mondsilbersultana und Königsmutter. Sie ist die Auftraggeberin der Helden und versucht sowohl Donations Hinterlassenschaften unschädlich zu machen, als auch die Verschwörung aufzudecken.
154 (durchgängig im AB)

Nebenpersonen

Ajafzin ibn Rushman*: 45, groß und dünn, Elementarist des Erzes aus Rashdul, stechenden Augen, wirkt wie ein böser Wesir, residiert mit seinem Gefolge im Palast des Beyrouns, nachdem er wegen Intrigen von der Rashduler Akademie verwiesen wurde. Er möchte Einfluss auf die Politk des Beyrounates ausüben und Sultan Hasrabals Groß-Gorien neue Ländereien zuführen, damit er wieder zurückkehren kann. **54, 58**

Aleif ibn Turosh: 51, 1,93 Schritt, Vollbart, schwarzer Haarkranz, Hafenmeister von Elburum. **101**

Amanalach*: 29, 1,66 Schritt, Narbe im Gesicht, ein verbranntes Ohrläppchen, herunter gekommen, fahrig, Zorganer Schurke im Dienste der Nachtwinde, Vertrauter von Larya. **32**

Andramis*: 78, sehnig, langer Bart, altersgichtig, nervös, in eine zerknitterte Robe gekleidet, stets mindestens ein Buch mit sich führend, alle Informationen und Beobachtungen niederschreibend **55, 56**

Arachan ibn Suleiman*: 43, 1,97 Schritt, Spitzbart, verschiedenfarbige Augen: eines grün, das andere blau, ein Mörder und Rotmantel in Zorgan. **30**

Arischa saba Kazza: 24, langes Haar, sinnlicher Körper, eine berühmte und talentierte Sharisad **94**

Arjunna ay Zedrakkin: 19, aufbrausend, aber überaus sympatisch, Nachfolgerin von Shahane im Amt der Mondsilberwesira von Baburin **31**

Arkos Shah: Der Herrscher Araniens und Sohn Sybias. Er wird von Dimiona in Gestalt seiner rechtmäßigen Gemahlin Eleonora kleingehalten, gefügig gemacht und regiert sein Land nur noch auf ihre Anweisungen. Tritt in diesem Abenteuer nicht direkt in Erscheinung. **21, 26, 80, 132, 154**

Ascharef*: 51, 1,96 Schritt, fett, brünstig, Halbglatze, fischige, dicke Lippen und Glupschaugen, Oroni in Malqis **45**

Asleika al-Sheikafurt*: 34, 1,58 Schritt, braunhaarig mit früh ergrauten Schläfen und tiefen Falten um Mund und Augen, Mondsilberwesira in Zorgan **35**

Assad ibn Merkan: 27, gut aussehend, einer der Prinzen von Baburin und Bruder Eleonoras. Ein geheimer Anhänger Belkeles und Mitglied der Schleierverschwörung, Khelbaras Intimfeind, taucht im Abenteuer nicht direkt auf. **81-83, 92, 103, 107-109, 150, 157**

Aysha: 60, dick und unbeweglich, angenehme Stimme und gute Köchin, Meister Suleymans Schwester und Haushälterin. **20**

Ayshazeth*: 28, 1,59 Schritt, zierlich und mädchenhaft, Rabe *Krograx*), eine Hexe in Iphemias Diensten. **114**

Ayshira Oyan: 24, gewinnendes Lächeln, Turbanträgerin, eine Verwandte von Taref, eine Fernhändlerin **22**

Banazir saba Thyria: 25, 1,60, lange schwarze Haare mit Hexensträhne, eine Hexe und Emira von Ulahshan. **114, 135**

Barabadas*: 42, 1,76 Schritt, dicklich, stinkt, ehemaliger Straßenräuber und Halsabschneider, Mitglied der Horde des Häuters **46**

Barizeth*: Möglicherweise eine Verräterin der Töchter Niobaras (siehe **Gemeinschaften 122**) **99**

Börrdhah*: 36, 1,65 Schritt, fettleibig, trinkt gerne einen Wein, gesellig, aber frech, eine Wäscherin. **136**

Burka*: 37, muskulös, lange Haare, hat immer einen frechen Spruch über Nichtaranier auf den Lippen), Pidda-Verkäufer in Elburum **88**

Buromesh*: 38, 1,89 Schritt, schwarzer Vollbart, alter Kämpfer, Agha Abdulons, kompetenter Offizier **44**

Chadima* : 24, 1,71 Schritt, vollbusig, gilt als lüstern und als Anhängerin des Levthan, Söldnerin in Jashilds Diensten **114**

Chanizeth*: 29, ernst, konzentriert, ruhiges und bedachtes Wesen, kümmert sich vor allem um die Novizen Nassoris **128**

Dalilah al'Mhanachi saba Emissa: 63, verköchert und beider, Beyrouna von Yasirabad **94**

Dashurdin*: 50, 1,95 Schritt, Glatze, vernarbtes Gesicht, ehemaliger Draconiter, wurde bei der Eroberung von Nasir Malkid von den Oroniern gefoltert und sterbend zurück gelassen, aber von einer Hexe gerettet. Rachsüchtig, streitlustig, von den Göttern abgefallener Söldling, Mitglied der Horde des Häuters. **44**

Deliah Alama: 42, kurz schwarze Haare, Tränensäcke, gähnt häufig, Hohe Lehrmeisterin der Hesinde in Zorgan, fasziniert von den oronischen Schriften, abhängig von Feuerschlick. **81, 86, 89, 94, 102, 103, 110, 140, 150**

Delphinya: 66, graue Haare, leerer Blick, ist mittlerweile ein geistiges Wrack und benötigt selbst bei den einfachsten alltäglichen Aufgaben, Efferd-Geweihte und Tempelvorsteherin von Elburum **89**

Der Selemer alias **Hubertu Kesselflicker**: 36, vorgetäuschte tiefe Stimme, Kuttengestalt, begnadeter Alchimist im Maraskanerviertel von Zorgan **21**

Der-vom-Greifen-berührte*: 27, ein Hüne, fettleibig, Glatze, stumm, braun gebrannt, fanatisch praiosgläubig – hat sich selbst die Zunge wegen beständiger Lügen entfernt, nachdem er tagelang umherirrte, Anhänger von Arras **44**

Djamilla*: 30, 1,65 Schritt, vollkommen haarlose, halbnackte Frau, mit zahllosen Ringen durch Lippen, Brustwarzen und intimen Bereichen versehene Gefährtin der Obristin, exzellente Meuchlerin, Oroni in Malqis **45**

Djemilassar ibn Alhuara: 29, verweist weibliche Gläubige gerne an andere Geweihte, wird schnell ohnmächtig, Rahja-Geweihter in Zorgan. **17**

Dimiona (Katze)*: Das Vertrautentier von Iphemia, wird auch Dimi gerufen. **96, 129, 151**

Dimiona (Mhoguli): Tochter Sybias, wollte einst die Herrschaft in Aranien unrechtmäßig an sich reißen, wurde in Perricum inhaftiert, bis Borbarad sie befreite und zu seiner Gefolgsfrau machte, danach Mhoguli von Oron und Trägerin des Belekel-Splitters der Dämonenkrone. Im Krieg der 35 Tage durch Arkos getötet, doch ihre Seele wechselte zu der Gemahlin ihres Bruders, Eleonora. Seitdem Kopf der Schleierverschwörung. **5-10, 30, 39, 44, 52, 54, 62, 63, 80, 81, 114, 119, 123, 129, 131-133, 150, 153, 154, 159**

Djanziber der Lächelnde*: 48, 1,66 Schritt, fett, freundlich, Fistelstimme, Schmuggler, in schreiend bunte Gewänder gehüllt, maraskansicher Freischärler in Malqis **45**

Donation Alrik von Terilia, der Magiergraf von Edas: Adliger und vergnügungssüchtiger Magier zur Zeit der Magierkriege. Anhänger Borbarads, Träger des Lustgürtels, wahnsinniger Schriftsteller. Ersann in seinem Wahnsinn eine Rätselkette, die bis in ein Unheiligtum Belkelels führt. Sein Verbleib ist bis heute ungeklärt. **vor allem 7–19 und 31–35**

Efferdlieb: 22, hübsche braune Lockenhaare, unergründliche Augen, Efferd-Geweihter Elburums. **89**

Elaisha saba Suleika*: 47, groß, hager, langes schwarzes Haar; Hexe aus Malqis, Shazandras Mutter (Vertrautentier: Aranierkater *Ajjaf*). **44, 52, 55, 56, 62, 63**

Eleonora: Die Herrscherin Araniens. Sie wurde bei dem Kampf mit Dimiona getötet, ihr Körper von der Mhoguli übernommen. Ihr Geist mag noch immer in Keshal Taref umherirren. **5, 8, 10, 19, 20, 78, 80, 105, 114, 132, 135, 150, 153, 159**

Erban*: 11, immer lächelndes Gesichts, flink, Botenjunge in Elburum **86**

Fadil ibn Kamal: Tarnname Donations **137**

Falirion zu Hattenfurt: 52, 1,71 Schritt, Praios-Geweihter und Archivar aus Zorgan, dicklich, der Greifenfurter ist stets schweißgebadet und hegt gegenüber dem Malqiser Praioten Arras al'Achami sowie magisch begabten Personen eine Abneigung, väterlich streng **35**

Farissa Namah*: 63, dicklich, Bademeisterin, prunkvoll gekleidet, herrscht mit harter Hand über ihr Badehaus **87**

Frumdjian der Vernarbte*: 45, 1,83 Schritt, maraskanischer Freischärler in Malqis, Haut wie ein neugeborenes Baby **45**

Garakziber, der Geschickte*:* 34, lächelt immer, kann gute Anekdoten und Geschichten erzählen, geschickter Schneidermeister in Zorgan, gilt fälschlicherweise als Mitglied vom Zweiten Finger Tsas. **21, 89**

Hamid*: 29, 1,78 Schritt, lichter werdendes, schwarzes Haar, ein Koch **138**

Hasan ibn Murafiz*: 32, 1,84 Schritt, Vollbart, Glatze, Turban, athletisch, stets übel gelaunt, der Anführer der Söldner Iphemias. Er ist ein Misanthrop und Iphemia vor allem wegen des Goldes loyal ergeben. **114**

Ishannah al'Kira: 40, athletisch und verschleiert, Meister-Balayan aus Elburum **94**

Jiznan*: 30, muskulös, lacht laut und erzählt gerne derbe Witze, der beste Masseur des Klosters Nassori **128**

Kasim*: 15, ein Malqiser Bauersohn **50**

Kementera*: 19, harte Gesichtszüge, beherrscht, Hexe, Tochter Reandras, verspielt, wirkt naiv, ist es aber nicht. Spielt gern das Dummchen um andere Menschen zu täuschen (Vertrautentier: Firunsbärchen *Puschelchen*). **54, 55**

Khalherschia*: 24, 1,76 Schritt, hübsch, Muttermal auf der Wange, lange schwarze Haare, Weinkönigin in Zorgan und Rahja-Akoluthin. **29**

Kiryala saba Reschala*: 33, Mystikerin, spricht oft wie in Trance, Rahja-Geweihte in Zorgan **21**

Korian*: 35, kräftig, konzentriert, wacht über die Einhaltung der Traditionen, ein ausgezeichneter Parfümeur, Assabans Stellvertreter **128**

Korlinde von Barbrück: 31, 1,77 Schritt, Agahi und Adjudantin des Miralay, militärisch knapp und präzise, angesichts der Schrecken in der Schlacht von Zorgan färbten sich ihre Haare weiß **35**

Laaranides*: 32, 1,81 Schritt, ehemaliger oronischer Söldling, der Gefallen daran gefunden hat, Schwächere zu quälen, Mitglied der Horde des Häuters **46**

Laressia ay Mendlicum*: 44, 1,73 Schritt, Monsilberwesira von Malqis, alternde tulamidische Schönheit, aber gewiefte Händlerin **44**

Lazlo Fitz Stratzburg: Der ehemalige Wahrer der Ordnung der Tulamidenlande. Bereits verstorben. **160**

Leila*: 23, 1,68 Schritt, hat sich die Haare blond gefärbt, kichert auch bei unpassenden Gelegenheiten, Söldnerin in jashilds Diensten **114**

Leilan ibn Nasjeda: 63, emotionslos, faltiges Gesicht, Haushosmeister und Wesir Iphemias **93**

Machmud: 45, groß, Nasenring, still und unauffällig, Wächter im Roten Kamel **22**

Meja*: 25, 1,99 Schritt, blondes, strohiges Haar, alles an ihr wirkt groß, aber unfraulich, eine Balayan **138**

Murakziber: 40, kurze schwarze Haare, lächelt immer, Gärtner aus Elburum, Bruder von Garakziber **89**

Muraschim ibn Bashra*: Rosenritter, 31, 1,86 Schritt, Spiegelpanzer, eher feingliedrig, aber gewandt **36**

Mustafa ben Ali: Novadischer Krieger **85, 94**

Nadschazeth*: 40, eine Sternenschwester **82, 99**

Niobara von Anchopal: Die legendäre Sterndeuterin und Vertraute Rohals. Ihr Schicksal ist ungewiss. **6, 8, 9, 15, 80–83, 87, 91, 98, 99, 101, 110, 133, 156**

Pashraman*: 40, 2,07 Schritt, riesiger Utulu, fürchtet sich vor allem und jammert immer, der Leibkoch Iphemias **114**

Peradian Ulfdjak*: 36, 1,73 Schritt, Peraine-Geweihter, Halbmaraskaner, nachdenklich, vergeistigt und wortkarg **35**

Perainhelm Guntrabad*: 28, 1,69 Schritt, strahlend blaue Augen, lange Haare, gestutzter Bart, Periane-Geweihter aus Malqis, entrückter Blick, prangert die Oronische Zeit an und nutzt deren Schrecken, um seine Zuhörer auf sich einzuschwören **43**

Perishan Yezeminsunyara al'Jhalafai: 57, ungezähmte Haarmähne, intrigante Hofzauberin und Vize-Spektabilität der Schule des Seienden Scheins, siehe **HaM 218** **35**

Prasi Melekmar: 38, Kapitän der *Storchenbein*, klein und rundlich, spricht akzentreich und unverständlich, Goldzähne, ein Thalusier **37**

Ramazan: 30, klein, hässliche Zähne, Ferkina, Wächter im *Roten Kamel* **32**

Rasulan: Khelbaras levthansgefälliger Lehrmeister. Tritt nicht in dem Abenteuer auf. **156**

Reandara*: 35, 1,55 Schritt, gewandt, herbe Gesichtszüge, blond, Hexe, ist eine Jägerin, die gerne mit ihrer Beute spielt und aus dem Hinterhalt angreift (Vertrautentier: Parder *Zaturim*) **54**

Reshemin: Dämonenbalg und Satrapa des Yalaiads, verstorben während des Krieges-der-35-Tage **34, 39, 49, 50, 54, 62, 63**

Rondrishar*: *59*, 1,71 Schritt, ein garetisch-stämmiger Großbauer, der sich von Arras erhofft dereinst von seinen Sünden frei gesprochen zu werden **44**

Rovena Keandra: 29, 1,77 Schritt, Wesira Sybias, wunderschön, wirkt wie aus 1001 Rausch entsprungen, äußerst kompetent – wird die Helden im Auge behalten **35**

Rurim und Grorim*: zwei Perldrachen an der Küste von Malqis **39, 40**

Sajida*: 24, auffällig geschminkte Augen, rauchige Stimme, Hure aus Alt-Zorrigan **21**

Salim*: 34, zusammengewachsene Augenbraue, markante Nase, Stadtgardist in Elburum **86**

Samishaq saba Eslamjad*: 52, 1,68 Schritt, rote Haare, dicklich, herrisch gegenüber Untergebenen, unterwürfig bei Höhergestellte, Haushofmeisterin und Vögtin des Abdulon **44**

Sefira*: 25, Hennah-Verzierungen an den Händen, Stadtgardistin in Elburum **86**

Selinde ak'Shahabra: 43, 1,66 Schritt, Hesinde-Geweihte aus Zorgan, runde Augengläser, züchtig gekleidet, einzig Rätsel zu lösen, bereitet der weltfremden Theoretikerin Freude **35**

Seyshan*: 33, 1,96 Schritt, schlank, stets lächelnd, trägt edle Lederkleidung, ist ein ehemaliger oronischer Rotmantel, den Iphemia immer noch in ihren Diensten hält und der nun das Amt des Foltermeisters der Sultana innehatte **114**

Shahane ay Zedrakkins: ehemalige Mondsilberwesira **31, 131**

Shahira'zharrak*: 36, 1,73 Schritt, ausgezehrt, in eine schwarze Lederrüstung gekleidet, gute Strategin, betet Levthan an, oronische Obristin in Malqis **45**

Sharamylar: 54, alte, schmutzige Kleidung, wirkt wie eine Straßenhure, Wahrsagerin und Hehlerin aus dem Suq in Elburum **87**

Shealdja ay Zedrakkin: 20, frühere Karriere als Diebin und Streunerin, Nachfolgerin von Shahane im Amt der Mondsilberwesira von Baburin **31**

Sheriwan*: 29, glutäugig, weibliche Rundungen, eine Sharisad in Zorgan, die zur Rahja-Geweihten geweiht wird **23**

Sheraina ay Unchalaban: 51 Jahre, 1,57 Schritt, korpulent, Haare zu einem Dutt geflochten, immer von wenigstens einer ihrer zahlreichen, arroganten, lästernden Töchter begleitet, Nachbarin der Helden **29**

Shulinai al'Guatra: Agahi der Madamalgarde von Elburum, siehe **Gemeinschaften 122** **87**

Shurisham ibn Tulkurach*: 30, 1,83 Schritt, Mondsilberhadjin in Malqis, vernarbtes Gesicht, ansonsten so unscheinbar wie möglich **44**

Silberschuppe: alter Perldrache an der Küste von Malqis **40**

Suleika*: 35, schwarze lange Haare, geschminkte Augen, gekleidet wie eine Sharisad, Hure im Suq von Elburum **88**

Suleyman ibn Said*:* 67, weißes Haar, langer Bart, hat immer eine Weisheit der Urtulamiden parat, alter, blinder Balayan-Meister in Alt-Zorrigan **19, 20**

Taref as'Sarjabaran: Mitte Dreizßig, dicklich, Glupschaugen, Eunuch und Besitzer des Roten Kamels. **10, 21, 22, 33, 128, 135, 136, 159**

Temura Mirhabosunya: 43, sinister, erotische Stimme, Waldmenschenfrau, Hexe und Mitglied der Qabalya der Erben der Gräber, wohnt in Alt-Zorrigan **19-21**

Tsakiri saba Suleika*:* 32, 1,63 Schritt, Archivarin der Schreiberschule aus Zorgan, blond, braun gebrannt, freundlich **35**

Ulaman: 47, Gelehrter aus Rashdul, ergraut, redet in blumigen Sätzen, Leiter des Hauses der rettenden Hand in Elburum **89**

Ulwijan*: 38, 1,75 Schritt, Beni Bornrech, guter Kämpfer und passionierter Philosoph, maraskansicher Freischärler in Malqis **54**

Ulwinja*: 50, 1,75 Schritt, rassige, schwarze Lockenmähne, die an den Schläfen einige graue Strähnen aufweist, feuriger und stolzer Blick, an den Mundwinkeln tiefe Falten. Ist in einfache Gewänder gehüllt. Neigt zu vorschnellen Reaktionen und kann die erste Verbündete der Helden im Zirkel werden – wenn diese sie überzeugen können, nichts über Shazandras wahre Herkunft zu wissen (Vertrautentier: Aranierkater *Balthar*). **54**

Uschpatar: Erz-Dschinn und Hausmeister der Sternenwarte unter dem leuchtenden Hügel. Taucht körperlich nicht auf. **99**

Yabmal asath Bhalkalim: Belkelel-Priester von Yerkesh in den Dunklen Zeiten. Mittlerweile verstorben. **6, 7**

Yanaesta*: 34, 1,67 Schritt, sadistisches Grinsen, lange Fingernägel, ist die Schülerin Tanamins und steht im ersten Kreis der Verdammnis Belkelels **114, 117**

Yelaya: 24, 1,68 Schritt, betörend schön, lüstern, nicht die Klügste, Hexe aus Malqis, Elaishas Tochter (Vertratutentier: Scheunenkatze Aljidija) **53, 54**

Yussuf *: 28, 1,78, schwarzer Schnurrbart, Fez, Weste, schiefes Lächeln, Stallknecht **138**

Zulhamina Dschelasunni*: 23, schwarze Haare, gute Tänzerin, ergreift gerne die Initiative, Rahja-Geweihte in Zorgan **21**

Zulhaminja*: 26, lange schwarze Haare, gutmütiges Wesen, etwas naiv, Bademeisterin des Kloster Nassori, Assabans Opfer **127, 128**

Anhang IV – Das Flair Araniens

An dieser Stelle wollen wir Ihnen noch einige Tipps für Aranien mit auf den Weg geben.

Die kleinen Unterschiede

Frau und Mann: Einer der wichtigsten Unterschiede zu anderen Ländern Aventuriens, ist der Unterschied der gesellschaftlichen Stellung von Mann und Frau. In Aranien gibt es ein faktisches Matriarchat, bei dem der Mann zwar als das nominelle Familienoberhaupt gilt, die wirkliche Entscheidungsgewalt aber bei der Frau liegt. Dies hat dazu geführt, dass in Aranien viele Domänen, wie Handel, Politik oder die Armee, von Frauen geleitet werden.
Wichtig ist ebenfalls die Tatsache, dass die Frauen ihren Söhnen die passende Ehegattin suchen. Darüber hinaus ist die tulamidische Vielehe in Aranien nicht besonders verbreitet, da sich manche Frau einfach nicht der Hauptfrau unterstellen will. Regional gibt es allerdings auch Ausnahmen, wie etwa das Sultanat Baburin, das seit jeher von der männlichen Linie beherrscht wird.

Magie: Schon immer galten die Tulamidenlande als Inbegriff der Magie. Durch die Verheerungen in den Magierkriegen und dem *Aranischen Exodus* der Magierschaft gibt es jedoch in Aranien kaum Gildenmagier. Hexen haben den Stand inne, der anderswo von den Magiern belegt wird. Und im Gegensatz zum praiosfrommen Mittelreich braucht eine Hexe keine Repressalien zu befürchten. Im Gegenteil. Einige Adlige gehören offen einer Schwesternschaft an (prominente Beispiele dafür dürften Iphemia von Elburum, Mara ay Samra, die ehemalige Sultana von Gorien, und Dimiona sein).
Daneben existierte mit der *Schule des Seienden Scheins* das einzige gildenmagische Institut und während der oronischen Herrschaft die *Schule der Schmerzen* in Elburum, wobei letztere nur sehr wenige vollausgebildete Magier hervor brachte (wie etwa Khelbara). Darüber hinaus findet ein Großteil der magischen Ausbildung über private Lehrmeister und den geheimen Qabalyim-Sekten statt.

Vermischung der Völker: Ursprünglich war Aranien eines der ersten Siedlungsgebiete der Tulamiden. Doch die jahrhundertelange Zugehörigkeit zum Mittelreich lockte zahllose Menschen aus dem Norden in das Land, was zu einer Vermischung der Völker führte. So gibt es Mischformen bei Namen, Bauweisen und Traditionen. Erst in den letzten Jahren zeichnet sich eine Rückkehr zu traditionellen tulamidischen Bräuchen ab. Aus Baronen wurden Beyrounim und aus Grafen Sultane. Eine neue Währung wurde eingeführt und man begann sich auf die Wurzeln der Vergangenheit zu besinnen.

Landschaftliches: Im Süden und Westen wird die Landschaft Araniens von weiten Steppen und häufig eher kahlem, trockenen Land beherrscht. Dennoch gibt es hier viele fruchtbare Gegenden, die von den Araniern zum Obst- und Kornanbau genutzt werden. Aranien gilt als eine der Kornkammern Aventuriens und so reiht sich hier buchstäblich Feld an Feld. Berühmt sind die Arangen und die Orongen, süße Früchte die überall im Land angebaut werden. Darüber hinaus gedeiht auch guter Wein, besonders an den Hängen des Raschtulswalles.

Götterglaube: Betrachtet man die Fruchtbarkeit des Landes, so ist es kein Wunder, dass die wichtigsten Gottheiten der Aranier *Rahja* und *Peraine* sind. In fast jedem Dorf gibt es zumindest einen Schrein der Peraine, während Rahja zumindest in den großen Städten und im ländlichen Palmyramis sehr beliebt ist.
Dies hat zu einem offenen und freundlichen Menschenschlag geführt, so dass man hier nur in den seltensten Fällen wegen seiner Herkunft benachteiligt wird. Da Aranien durch den Handel reich geworden ist, kann man aber auch *Phex* als einen der wichtigsten Götter bezeichnen. Darüber hinaus sind *Rondra* (im Baburiner Raum) und *Efferd* (entlang der Küste und Flussläufe) Gottheiten mit großem Einfluss.

Aranische Namen

An dieser Stelle finden Sie einige aranische Namen, falls Sie schnell Meisterpersonen damit ausstatten müssen.

Weiblich: Aischanka, Ayalind, Ayshulanne, Azizeleth, Belizeth, Birshen, Chanya, Dimiona, Djamila, Dunjanild, Emerbeth, Eshilia, Fadime, Fayrieke, Ferushan, Halimyanis, Hennah, Hidaybeth, Ishannah, Izmaban, Josmabith, Karhima, Kerime, Khelbara, Lailalinde, Manjula, Meriban, Milhibeth, Nazmeya, Nedimsira, Neraida, Niobara, Nurhan, Onchabeth, Oyan, Palmeya, Perainibith, Perizel, Rachpatane, Ranchel, Reshemin, Riftah, Sarjaban, Shahane, shanhazandra, Shilaldara, Shulinai, Sulibeth, Sybia, Tulameth, Yamira, Yasine, Yullabethild, Zulhaminai

Männlich: Abdul, Abdulon, Abubrecht, Achmad, Aley, Alrik, Amaryd, Amirwolf, Arkos, Aytan, Babur, Beyhelm, Chadim, Charefm Cherekh, Deniz, Djafardeon, Dscheridan, Erkhaban, Eslam, Faizal, Farukol, Feruzef, Ftaihif, Gulshef, Habled, Hamarbald, Hamed, Haruman, Harunian, Haschnabah, Hilal, Ismeth, Jassafer, Jedrech, Jikhbald, Kasim, Kazan, Khorim, Marwamir, Melekhelm, Mordai, Mukarribald, Najara, Nazir, Neriman, Nar(e)bold, Omar, Omjaralf, Pakhizal, Perhiman, Ratid, Rashman, Retoban, Rezzan, Rohaldor, Sahil, Saiman, Selimwar, Shabobert, Shafiro, Tuleffried, Tuleyman, Umran, Yadail, Yali, Yelmiz, Yussufried, Zachaban, Zahir, Zulhamid

Währungen

Seit seiner Unabhängigkeit besitzt Aranien eine eigene Währung. Nominell entspricht diese vom Wert her dem mittelreichischen Dukaten, de facto bewerten die Aranier ausländische Münzen mit geringerem Wert:

Aranien	**Mittelreich**
1 Dinar	1 Dukat
1 Schekel	1 Silbertaler
1 Hallah	1 Heller
1 Kurush	1 Kreuzer

Musiktipps

Einige Tipps zur musikalischen Untermalung des Abenteuers:
DSA Soundtracks – Klar zum Entern
Erdenstern – 25 Jahre DSA
Erdenstern – Into the Gold
Harry Gregson-Williams – Prince of Persia, Kingdom of Heaven

Weiterhin wollen wir Ihnen einige Soundtracks vorstellen, die Sie für bestimmte Themen nutzen können – etwa ein Lied das bei Rätseln genutzt wird und eines das bei Entdeckungen oder in Gruselmomenten benutzt wird.

Angelo Badalamenti – Twin Peaks
Charlie Clouser – SAW I – Score
David Hirschfelder – Elisabeth, Elisabeth – The Golden Age
Hans Zimmer – Sherlock Holmes, Angels and Demons, The Da Vinci Code – rätselhaft, linkisch
Graeme Revell – The Crow (Score) – düster
Howard Shore – House of Haunted Hill – schrill, unheimlich
James Horner – The Spiderwick Chronicles
James Newton Howard – Im Namen der Rose, King Kong, The Village
John Williams – Indiana Jones (alle Teile), Harry Potter, Star Wars – geheimnisvoll, actionreich
Joseph LoDuca – Brotherhood of the Wolfes
Marco Beltrami – Mimic
Tom Tykwer – Das Parfüm

Darüber hinaus kann es nicht schaden, über türkische, marokkanische und indische Musik zu verfügen. Auch ein passend eingesetztes Rock- oder Metalstück kann für Akzente sorgen (zum Beispiel in einem Kampf). Allerdings sollten die Stücke nicht allzu bekannt sein, so dass die Spieler nichts damit assoziieren.

Anhang V – Handouts

Die Prophezeiung von der Wahren Erbin Niobaras

Wenn sich das Madamal verdunkelt,
Und sich der Söldner mit der Stute vermählt,
Vom Himmel der Sand der Gor regnet,
Und das Leuchten des Wassers alles überstrahlt.
Dann wird sich enthüllen der Wahre Erbe,
der das Zeichen der Schlange trägt.
Und er wird das zurückbringen, was vergessen wurde,
Erkenntnis, Wissen und die Macht der Auferstehung.

Rätselhinweis aus dem Kitab ash Shifa

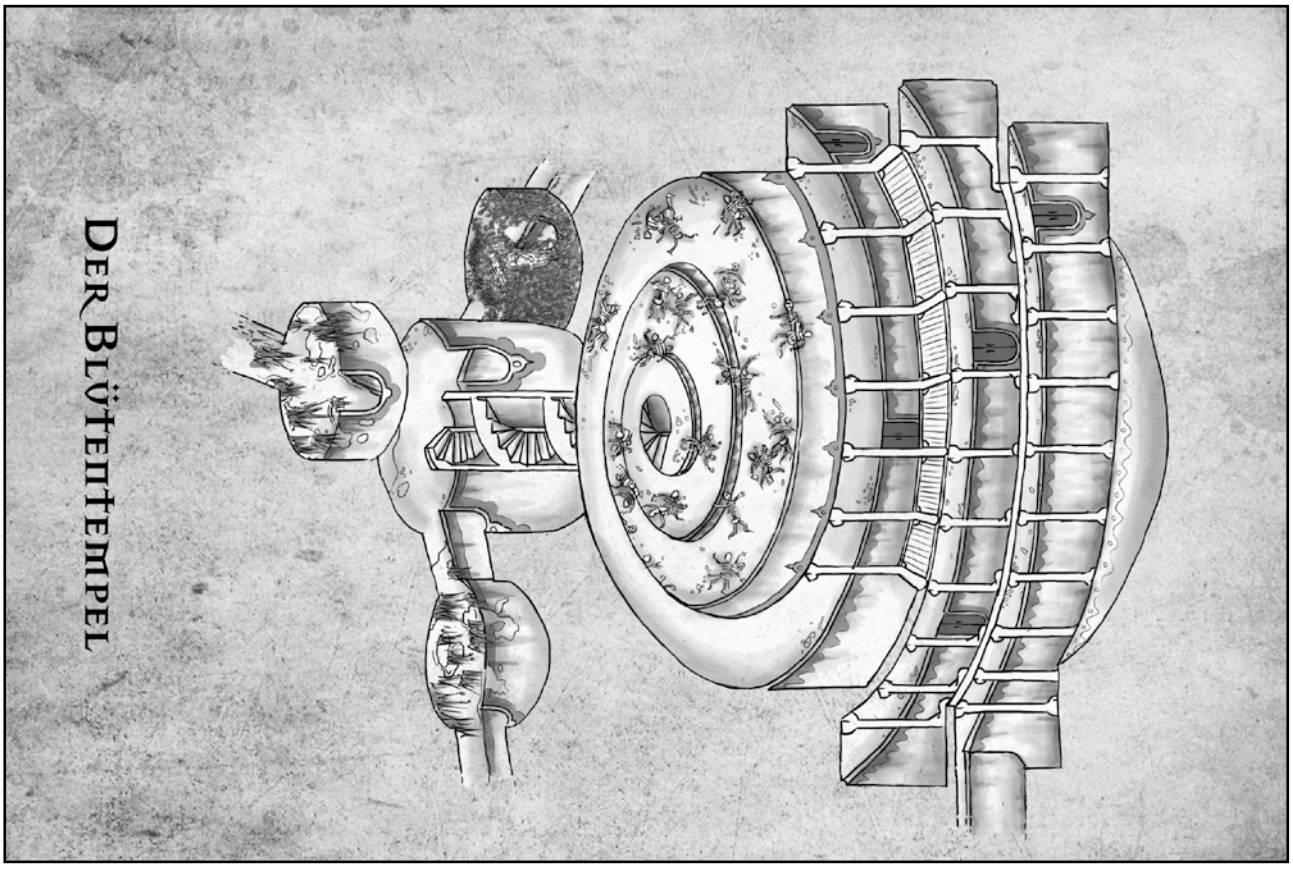
Geheime Linien des Blutes
Alleine die Götter sind unsterblich
Aber auch die Kurzlebigen sinnen nach ewiger Jugend
Augen der Prophetin bewachen das Geheimnis
Erwacht das Blut in der Weißen Stadt
Muss es verderben oder bringt es Heilung
Am Anfang ist dies ungewiss
Die Zahl der Marustaner offenbart den Beginn

Der Komponenten-Hinweis

Mit dem EINEN findet man den Weg.
Mit dem ANDEREN hält man den Schlüssel in seinen Händen.
Mit dem DRITTEN öffnet man das Tor.
Das LETZTE gewährt dir Schutz vor IHRER Macht.

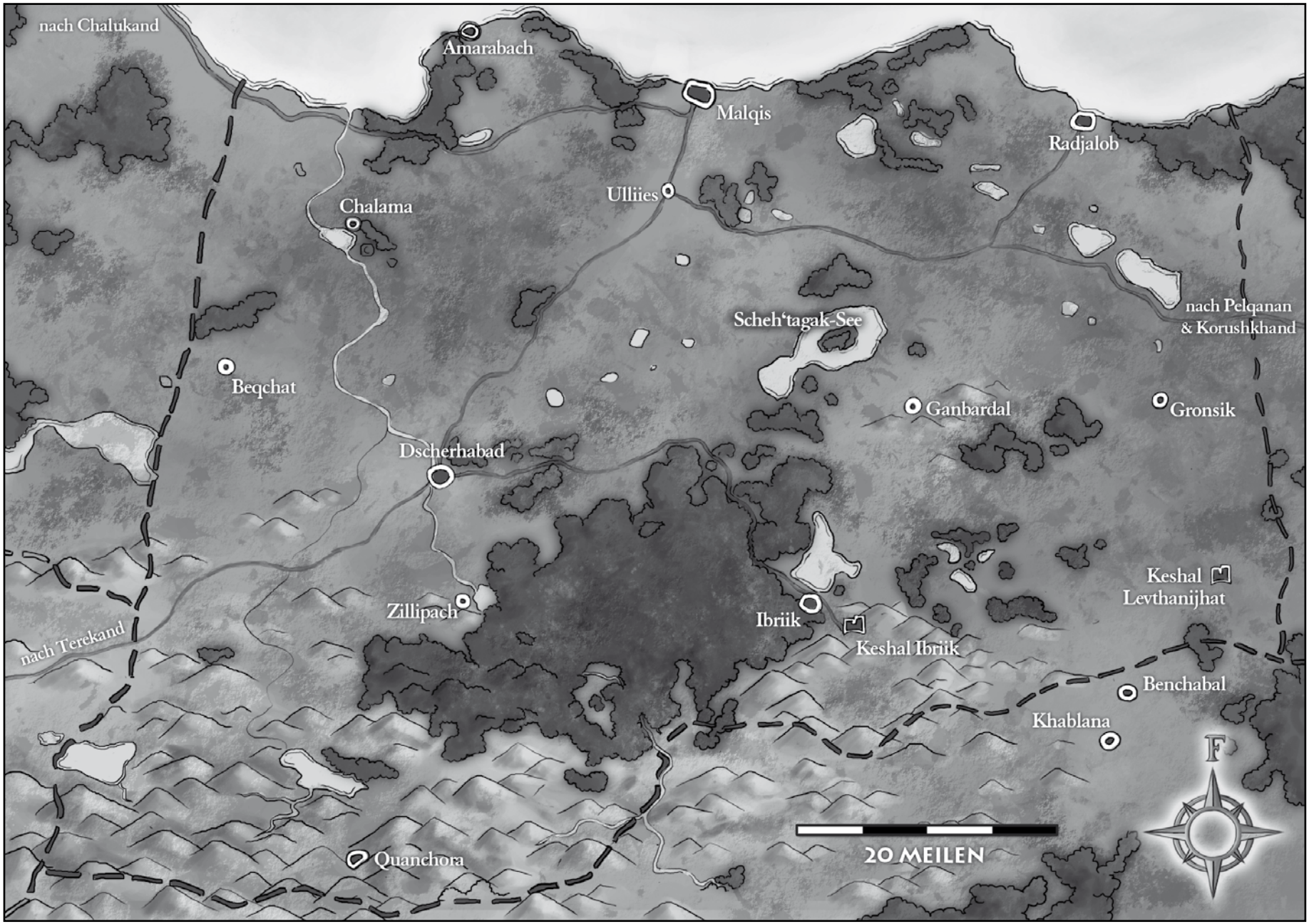
Copyright © 2012 Ulisses Spiele GmbH,Waldems. Diese Seite darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

Anhang VI – Karten



Copyright © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Diese Seite darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

Copyright © 2012 Ulisses Spiele GmbH,Waldems. Diese Seite darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

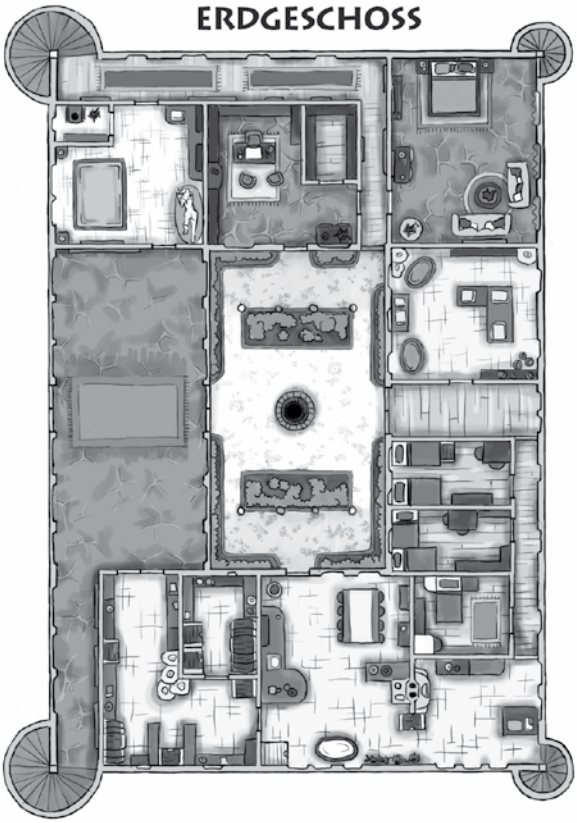


Copyright © 2012 Ulisses Spiele GmbH,Waldems. Diese Seite darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

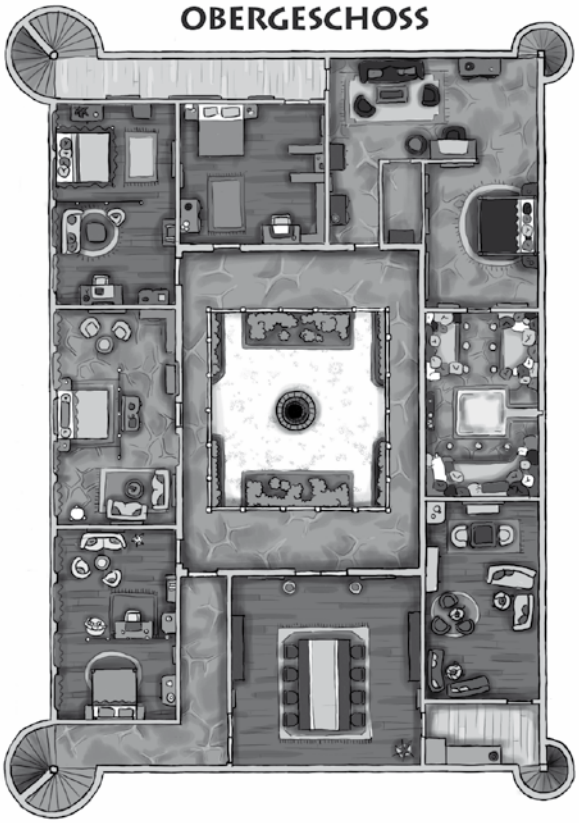
Copyright © 2012 Ulisses Spiele GmbH,Waldems. Diese Seite darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

Donations Stadtvilla

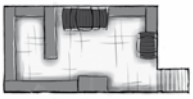
ERDGESCHOSS



OBERGESCHOSS



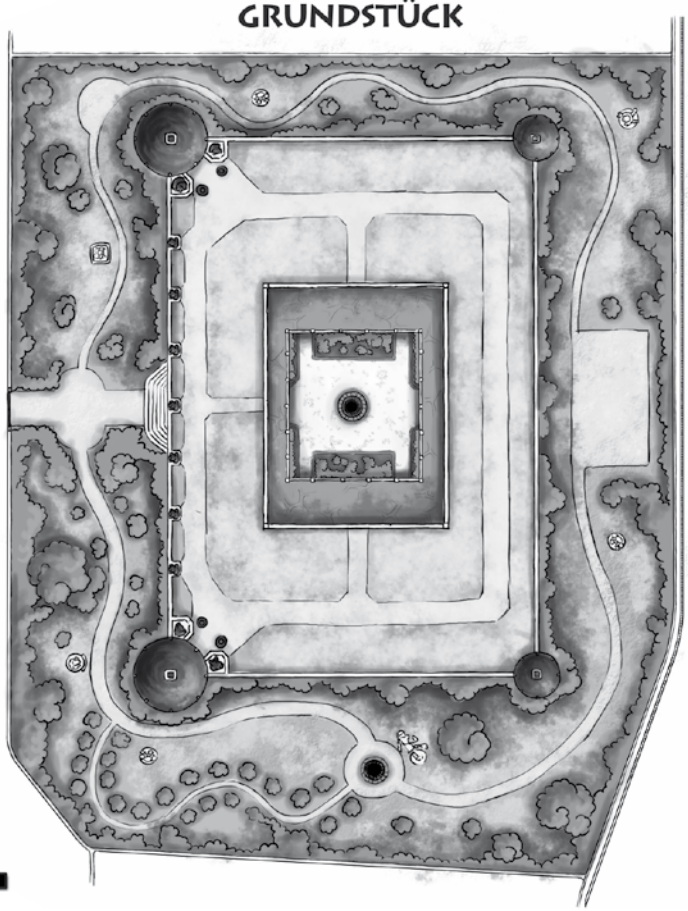
WEINKELLER



KAMMER DES GEHÖRNTEN GOTTES

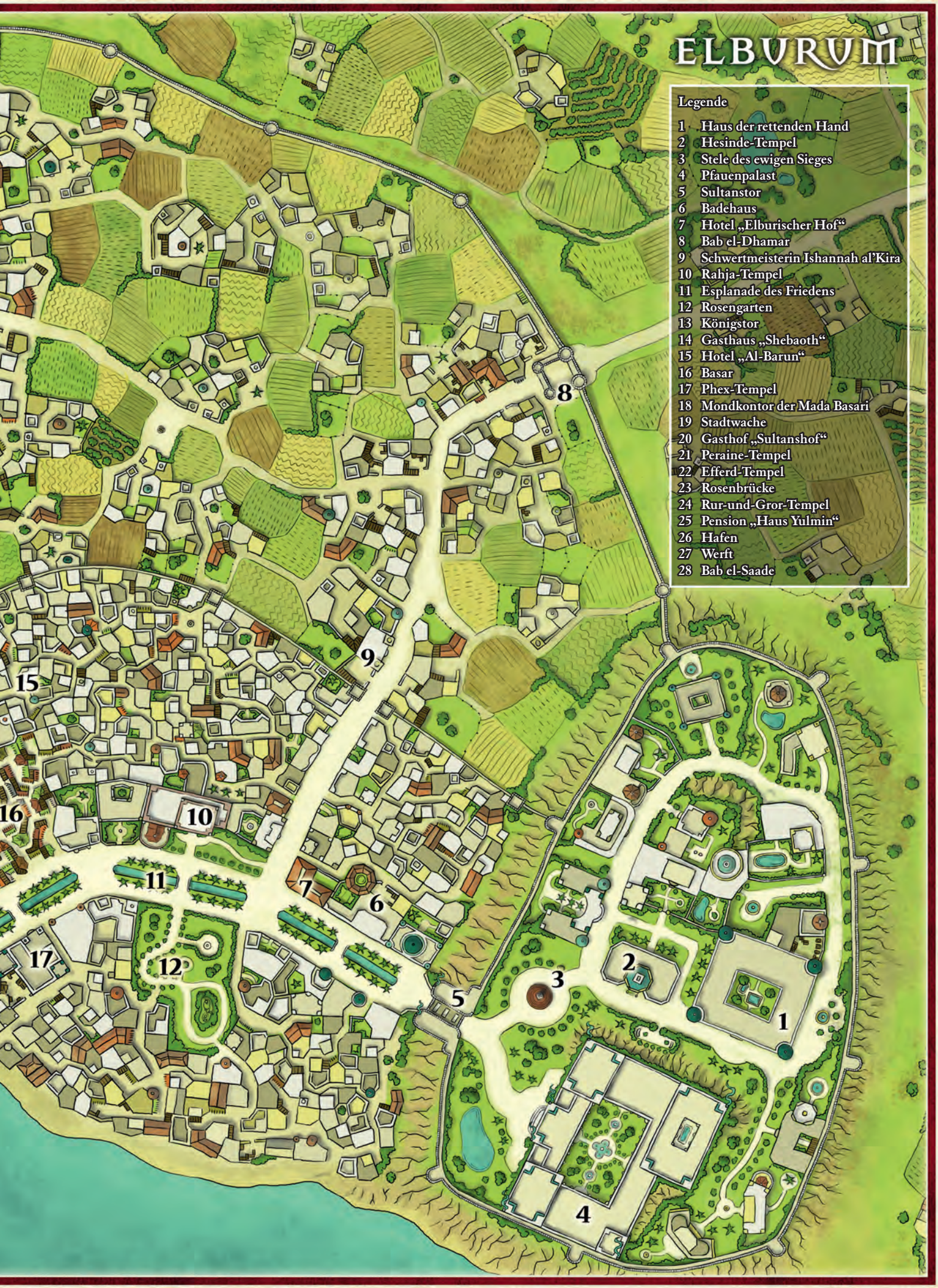
25 SCHRITT

GRUNDSTÜCK



Copyright © 2012 Ulisses Spiele GmbH,Waldems. Diese Seite darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

13
28
14
21
19
15
22
20
16
27
18
26
23
24
25
0
50
100


ELBURUM
Legende
1 Haus der rettenden Hand
2 Hesinde-Tempel
3 Stele des ewigen Sieges
4 Pfauenpalast
5 Sultanstor
6 Badehaus
7 Hotel „Elburischer Hof“
8 Bab el-Dhamar
9 Schwertmeisterin Ishannah al’Kira
10 Rahja-Tempel
11 Esplanade des Friedens
12 Rosengarten
13 Königstor
14 Gasthaus „Shebaoth“
15 Hotel „Al-Barun“
16 Basar
17 Phex-Tempel
18 Mondkontor der Mada Basari
19 Stadtwache
20 Gasthof „Sultanshof“
21 Peraine-Tempel
22 Efferd-Tempel
23 Rosenbrücke
24 Rur-und-Gror-Tempel
25 Pension „Haus Yulmin“
26 Hafen
27 Werft
28 Bab el-Saade

ZORGAN

Legende

1 Kriegshafen
2 Tempel & Kloster der Ewigen Ruhe (Boron)
3 Spiegelpalast
4 Sternenpalast
5 Königstor
6 Herberge „Alt-Zorrigan“
7 Hotel „Altzorgan“
8 Totenhafen
9 Taverne „Rüffeltopf“
10 König-Arkos-Allee
11 Theater
12 Taverne „Madala“
13 Tempel der Schlange (Hesinde)
14 Zorriganer Tor
15 Typographisches Institut
16 Schreiberschule
17 Schule des Seienden Scheins zu Zorgan
18 Herberge „Abu Radjinas Kajüte“
19 Handelshafen
20 Phex-Tempel
21 Mondsilberpalast
22 Efferd-Tempel
23 Praios-Tempel
24 Basar
25 Haupthaus der Blauen Pfeile
26 Travia-Tempel
27 Löwentempel (Rondra) und Niederlassung der Yppolitaner
28 Krak al'Shah
29 Pilgertor
30 Feste Donnersturm
31 Karawanserei „Rotes Kamel“
32 Karawanserei „Weißes Kamel“
33 Niederlassung der Beilunker Reiter
34 Hammam Sultani
35 Firun-Tempel
36 Rosentempel (Rahja)
37 Residenz des Fadil ibn Kamal
38 Elburisches Tor
39 Teehaus „Lotosblüte“
40 Tsa-Tempel
41 Königlich Aranische Stellmacherei
42 Ingerimm-Tempel
43 Rosentempel
44 Hospital unserer gnadenvollen Herrin
45 Sidi-Eslamin-Tempel (Peraine)
46 Efferd-Tor
47 Peraine-Tor

0 100 200

46
45
44
6
47
43
1
42
15
16
41
35
40
34
39
36
38
37
33

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.

Das Schwarze Auge

Abenteuer Nr. 187

SPIELER
1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT
(Meister / Spieler)
hoch / hoch

ERFAHRUNG
(Helden)
Erfahren

ANFORDERUNGEN
(Helden)
Interaktion, Talenteinsatz, Hintergrundwissen

ORT UND ZEIT
Zorgan, Elburum, Yalaiad, Aranien; 1035 BF

SPLITTERDÄMMERUNG

Schleiertanz

Autoren: Marc Jenneßen, Alex Spohr

Nachdem im Krieg-der-35-Tage die Ursupatorin getötet und das Dämonenreich Oron vernichtet wurde, herrscht Frieden in Aranien. Überschwänglich feiert das Volk seinen Heldenkönig Arkos und bejubelt seine alles überstrahlende Gemahlin, die ebenso schöne wie kluge Eleonora.
Doch hinter dem Schleier lebt das untergegangene Moghulat weiter. Im Verborgenen treiben weiterhin die Diener Orons ihr Unwesen und huldigen der verdammten Erzdämonin Belkelel in blutigen Riten. Machtvolle Geheimbünde erheben sich aus dem Schatten der Städte, um mit ihren finsteren Plänen das Land ins Chaos zu stürzen.
Die Helden können in Schleiertanz hinter das sorgfältig gewobene Gespinst aus Täuschung und Intrigen blicken, wenn es gilt in den Schatten der Vergangenheit nach lange verschollenen Spuren zu suchen. Doch der Preis, den sie für diese Erkenntnis zahlen müssen, ist hoch und die Versuchung allgegenwärtig – denn nicht alle Spuren des ebenso verführerischen wie verderbten Oron wurden so gründlich getilgt, wie ein flüchtiger Blick glauben macht.
Wird es den Helden gelingen, den Verlockungen zu widerstehen und das Rätsel des berüchtigten Magiergrafen von Edas zu lüften? Können sie verhindern, dass der Schatten Orons sich ein zweites Mal wie ein blutiger Schleier über Aranien legt? Und welchen Preis sind sie bereit für die Wahrheit zu zahlen, wenn die Grenzen zwischen Rechtschaffenheit und Frevel vor ihren eigenen Augen verschwimmen.

Dieses Abenteuer ist Teil des *Splitterdämmerungs*-Zyklus und behandelt das Schicksal der Heptarchen und der Splitter der Dämonenkrone. Der Band kann auch vom Zyklus losgelöst gespielt werden.

Zum Spielen dieses Abenteuerbandes benötigen Sie Kenntnis der Regelwerke **Wege der Helden, Wege des Schwerts, Wege der Zauberei, Wege der Götter** und des **Liber Cantiones**. Zusätzlich ist die Lektüre der Regionalspielhilfe **Land der ersten Sonne** erforderlich.

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de

ISBN 978-3-86889-590-2

13092PDF