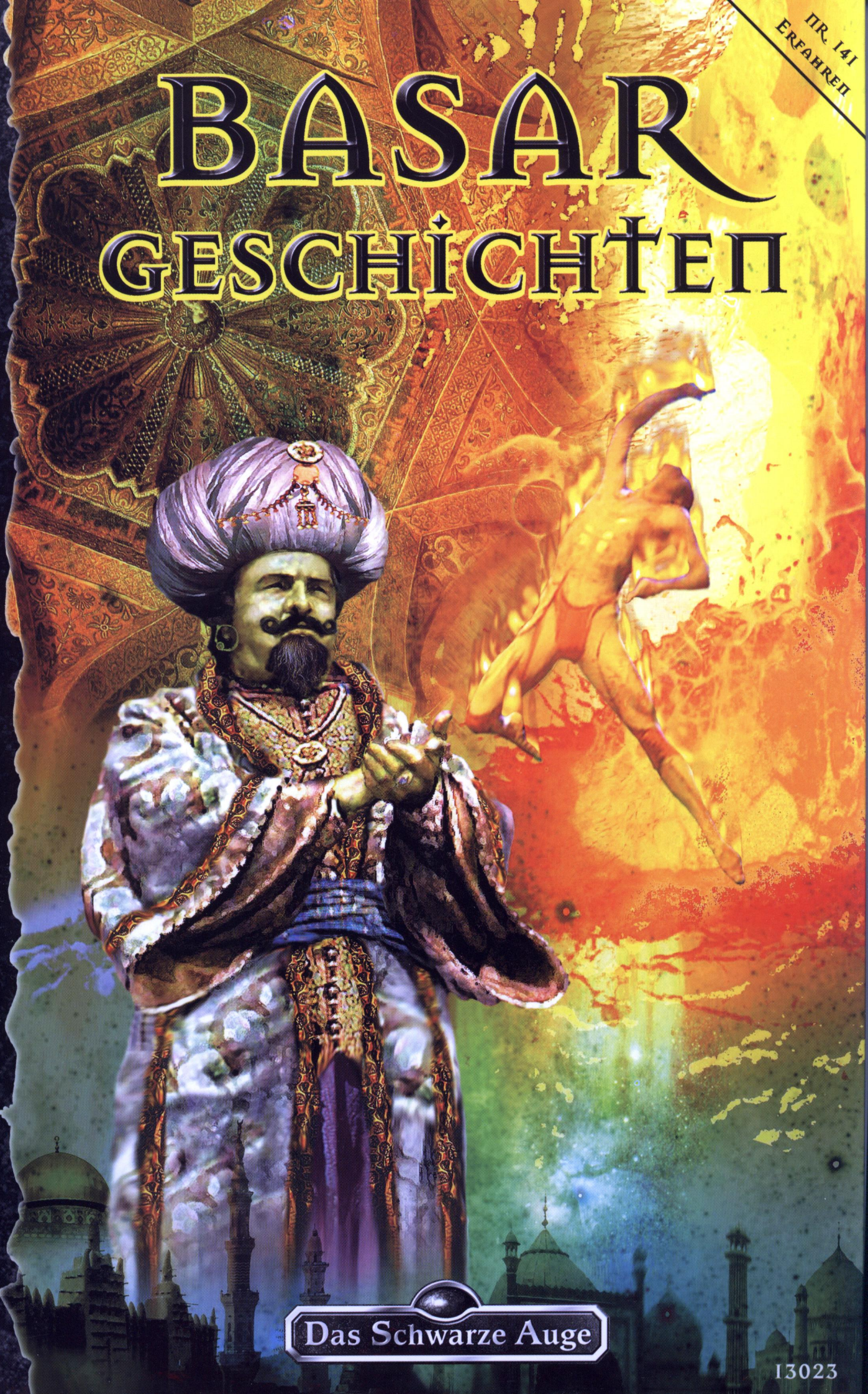
AVENTURIEN

BASAR GESCHICHTEN

TIR 141
ERFAHREN

SIEBEN DSA-KURZABENTEUER FÜR 3 – 5 ERFAHRENE HELDEN



Das Schwarze Auge

13023

Das Schwarze Auge

BASAR GESCHICHTEN

FANTASY PRODUCTIONS

AVENTURIEN

Ulrich Kiesow gewidmet,
dem geistigen Vater der Spielwelt Aventurien.

Gesamtredaktion
Florian Don-Schauen,
Thomas Römer

Lektorat
Florian Don-Schauen,
Momo Evers, Chris Gosse,
Thomas Römer

Coverbild
Jan Patrik Krasny/
Agentur Schlück

**Umschlaggestaltung,
graphische Konzeption und Satz**
Ralf Berszuck

**Innenillustrationen,
Karten und Pläne**
Zoltán Boros/Agentur Kohlstedt,
Markus Brohasga, Caryad, Ina Irrgang,
Daniel Jödemann, Ina Kramer,
Mia Steingräber, Florian Stitz,
Anton Weste, Sabine Weiss

Belichtung, Druck und Aufbindung
SKN Druck und Verlag GmbH & Co., Norden

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von
Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997,
1999, 2005 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch
auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung
des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken
der Vervielfältigung auf photomechanischem oder
ähnlichem Wege nur mir schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Printed in Germany 2005

ISBN-10 3-89064-429-5
ISBN-13 978-3-89064-429-5

Das Schwarze Auge

BASAR GESCHICHTEN

Abenteuer in Mhanadistan, Aranien, Gorien, dem Balash und Thalusien

Redaktion:
Chris Gosse

Geschrieben von
Tobias Hamelmann, Mirko Krech, Martina Noeth,
Stephanie von Ribbeck, Gregor Rot,
Dennis Schmidt und Heike Wolf

Großen Dank an
Tyll Zybura und Philipp Wittmann, deren kritische Blicke so manche Tücke entlarvten, an den 'Echs-perten' Stefan Küppers, Anton Weste für die Überlassung der Mhanadistan-Karte sowie an die Station B 53 des Hans-Susemihl-Krankenhauses in Emden.

FANPRO

Fantasy Productions

Inhalt

Vorwort 5

Die letzte Strophe **7**
Wie alles neu beginnt 8
Die Suche nach dem Weg 11
Zur im Strome ruhenden Insel 13
Stunde der Gerechtigkeit 15
Das Schicksal offenbart sich 16
Epilog 19
Dramatis Personae 19

Der siebente Schleier **21**
Das Abenteuer im Überblick 21
Helden über Nacht 22
Die Stadt der Städte 26
Wie der Vater, so der Sohn? 28
Rettung wider Willen 29
Die Macht des siebenten Schleiers 30
Aram al'Sitta – das Heiligtum der Sechse 34
Der Schleier wird gelüftet 35
Anhang: Betrüger und Betrogene 37

Piratenblut **38**
Das Abenteuer im Überblick 38
Die Perle am Mhanadi 38
Dem Dieb auf der Spur 41
Zwischen Flüssen und Piraten 42
Auf See 45
Jagt die Toten! 49
Dramatis Personae 51

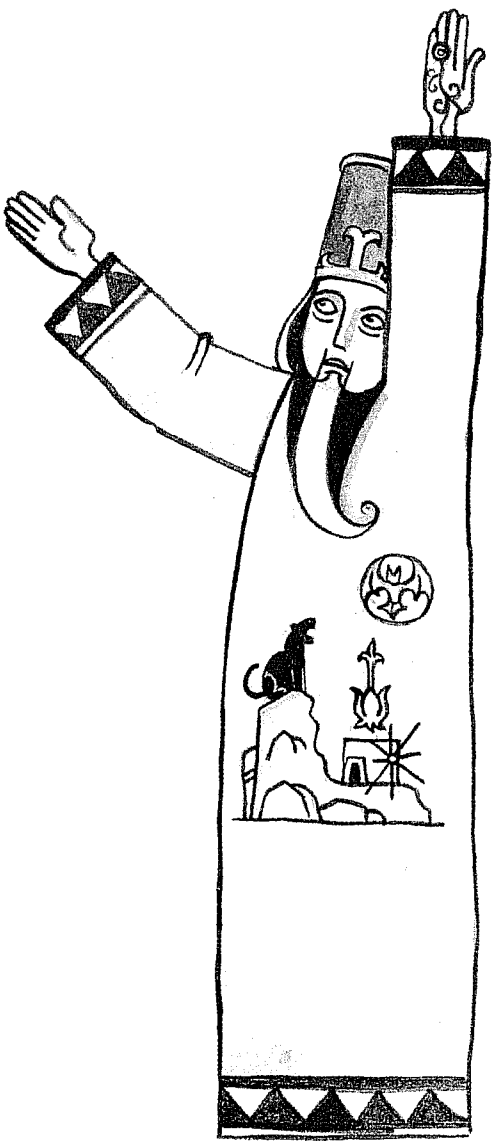
Unter Skorpionen **53**
Das Abenteuer im Überblick 53
Von Zorgan nach Elburum 54
Die Weiße Stadt 55
Licht ins Dunkel 63
Ausklang 65
Anhang: Dramatis Personae 66

Erben alten Blutes **67**
Das Abenteuer im Überblick 67
Fasar – Mutter aller Städte 68
Auf der Suche nach Erkenntis 74
Hinab in dunkle Tiefen – Die Unterwelt 78
Anhang: Dramatis Personae 81

Die Macht des Wassers **83**
Das Wasser soll fließen 85
Die Reise nach Fasar 89
Ende der Trockenheit 91
Streit um das Erbe 93

Der unsichtbare Tod **96**
Das Abenteuer im Überblick 96
Der Tod geht um 96
Dem Rattennest auf der Spur 98
Eine Spur in die Vergangenheit 100
Gegen die Zeit 101
Das Ende 102

Handouts finden Sie in der Kartentasche am Ende des Buches



Vorwort

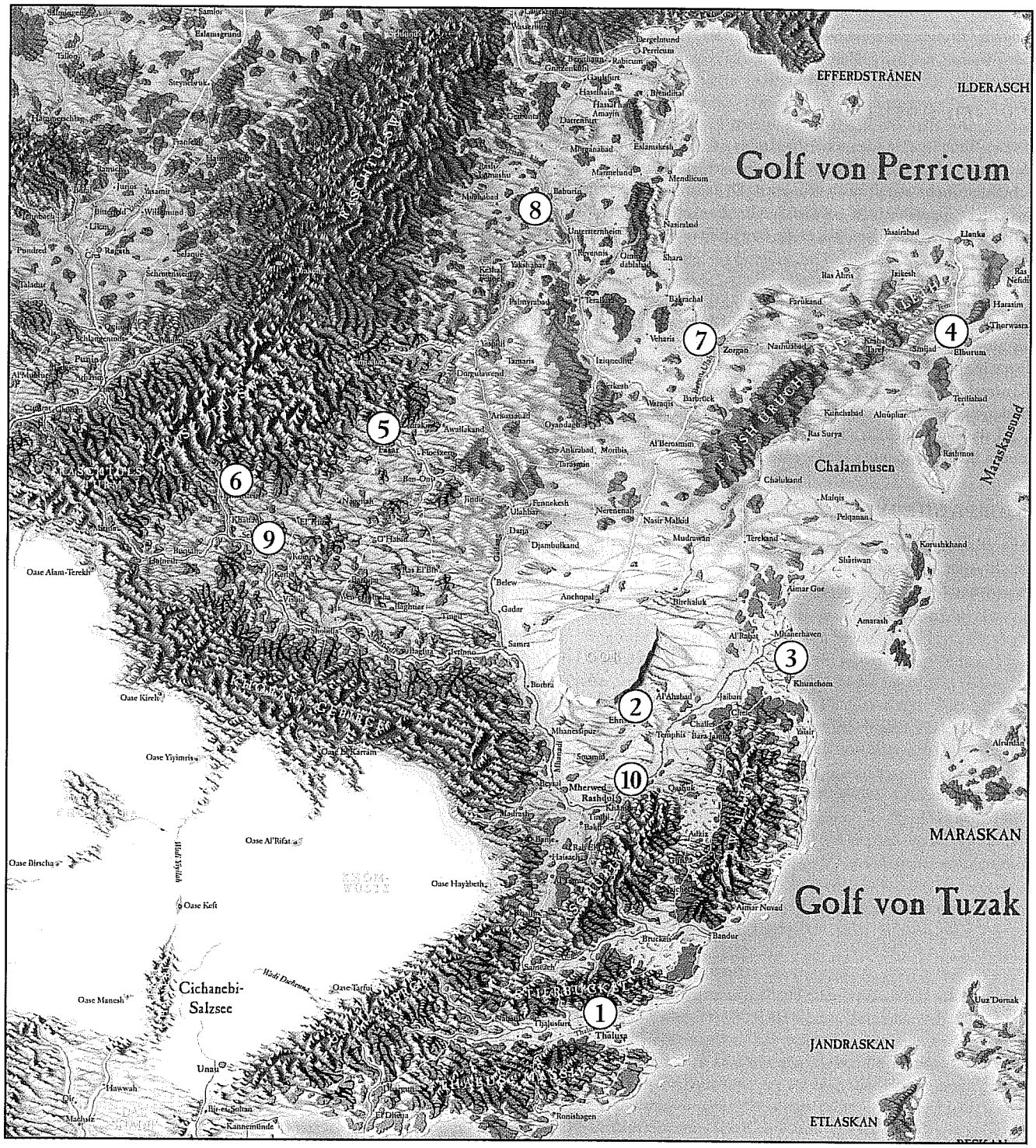
Der Basar ist das Zentrum des tulamidischen Lebens. Hier kauft man nicht nur benötigte Waren und Lebensmittel, hier begegnet man Nachbarn und Freunden, pflegt das gesellschaftliche Leben und tauscht die neusten Nachrichten und Gerüchte aus. Und man hört den Haimamudim, den Geschichtenerzählern, zu, wie sie Abenteuerliches und Unglaubliches zum Besten geben. Dieses Buch bietet eine Hand voll dieser Geschichten:

In **Die letzte Strophe (1)** hören wir vom letzten Diamantenen Sultan, dessen einst mächtiges Großreich von den eroberungswütigen Bosparanern zertrümmert wurde. Bevor er sich selbst den Tod gab, trug er seinem liebsten Hofdichter an, das Vermächtnis des tulamidischen Reiches zu verfassen, ein letztes Mal einen Lobgesang auf die Heimat anzustimmen, bevor das Sultanat untergehen wird.

Der siebente Schleier (2) ist das geheimnisvolle Tuch, mit dem die verstorbene Hauptfrau des Zaubersultans Hasrabal, die Sharisad Nahema, ihren berühmten 'Tanz der Sieben Schleier' aufzuführen pflegte. Jener Schleier war von großer Zauberkraft beseelt und fiel nie zu Boden. Jüngst jedoch ging die Kunde, dass eine bekannte Tänzerin – wie lange vor ihr die Kalifentochter Nedime – an den Hof des Sultans nach Al'Ahabad entführt worden sei und nur durch furchtlose Streiter aus ihrer Gefangenschaft befreit werden könne.

Wenn ein alter Todesfluch die Gebeine nicht ruhen lassen kann, genügt manchmal nur eine Kleinigkeit, um längst verflossenes **Piratenblut (3)** wieder in zornige Wallungen zu versetzen. Von den Toten auferstanden, hält ein Piratensultan aus vergangenen Tagen blutige Ernte unter den Lebenden.

Die tulamidische Höflichkeit täuscht oft darüber hinweg, dass man sich **Unter Skorpionen (4)** befindet, die nur auf eine unachtsame Bewegung warten, um mit dem Stachel voll von tödlichem Gift zuzustechen. Eben dies ist einem aranischen Barden geschehen, dessen Spur



sich im Elburum zur Zeit des dämonischen Moghulats Oron verliert. Wird er noch aus der Skorpiongrube befreit werden können?
Der Staub von Jahrtausenden bewahrt so manches Geheimnis früherer Zeiten. Wenn die Sphinx von Fasar, der 'Mutter aller Städte', ein wundersames Geheimnis offenbart und die **Erben alten Blutes (5)** zusammentreffen, offenbaren sich ungeahnte Geheimnisse von verlockender Macht. Doch wer wird das Ringen für sich entscheiden?
Der Pakt mit einem Elementaren Meister bringt den Fellachen eines kleinen mhanadistanischen Dorfes reiche Ernte. Doch als die Opfergaben ausbleiben, demonstriert der Dschinnenmeister **Die Macht des Wassers (6)**. Nur den Findigsten wird es geling, das Vermächtnis des alten Emirs aufzufinden und den einst geschlossenen Pakt zu erfüllen.
Schließlich geht **Der unsichtbare Tod (7)** in Zorgan um. Erinnerungen an die grauenvolle Seuche vor hundert Jahren werden wieder wach. Es gilt, das Schlimmste zu verhindern – ein Wettlauf gegen die Zeit beginnt.
In all diesen *Basargeschichten* sind Ihre Helden die Protagonisten. Keine fernen Märchen, sondern leibhaftige Abenteuer sind es, die auf die Helden warten. Erwecken Sie die *Basargeschichten* zum Leben!

Norden / Braunschweig im Oktober 2005
Chris Gosse

Zu den Abenteuern

Dieses Buch ist eine Abenteuer-Ergänzung des Regionalbandes **Land der Ersten Sonne**, der Ihnen beim Spielen der vorliegenden Geschichten mehr als hilfreich sein wird. Denn an vielen Stellen kann hier nicht so ausführlich auf Ortsbeschreibungen oder die tulamidische Kultur eingegangen, wie es die Spielhilfe tut.

Die Helden

Die Abenteuer dieses Bandes sind sowohl für tulamidische Helden als auch für Helden fremder Herkunft geeignet. Je nach Zuschnitt Ihrer individuellen Heldengruppe können Sie daher zwischen dem Kennenlernen einer fremden Welt und dem Spiel auf heimatlichem Boden wählen. Die tulamidische Kultur und Geschichte ist so umfassend, dass auch Helden aus dem Land der Ersten Sonne in den Abenteuern noch spannendes Neues entdecken können.

Kampagnenplanung

Alle 'Basargeschichten' können zu einer Kampagne zusammengeschlossen werden. Den Schlüssel hierzu bildet das einleitende Abenteuer **Die letzte Strophe** (siehe rechts). Sie finden dort kurze Vorschläge, wie Sie die übergeordnete Thematik, die Suche nach dem Lied der Tulamiden, in die anderen Abenteuer verweben können.
Ergänzen können Sie diese Sammlung um die an anderer Stelle erschienenen Abenteuer **Der Schwur des letzten Sultans (8)** und **Jungfrau in Nöten (9)** (aus der Anthologie **Drachenodem**), **Damast und Silberglanz (10)** (aus der Anthologie **Verwunschen und Verzaubert**), den Abenteuern aus der Anthologie **Karawanenspuren** sowie den Szenarien der Alveraniare (http://www.alveraniare.com). Mit dieser sehr stattlichen Sammlung an Abenteuern haben Sie genügend Auswahl für eine längere Kampagne im *Land der Ersten Sonne*.

Verwendete Abkürzungen der Regelwerke und Spielhilfen

Basis	**Das Schwarze Auge** Basisbox Regelheft
S&H	die Box **Schwerter und Helden**
AH	**Aventurische Helden** aus der Box **Schwerter und Helden**
MBK	**Mit blitzenden Klingen** aus der Box **Schwerter und Helden**
MFF	**Mit flinken Fingern** aus der Box **Schwerter und Helden**
Z&H	die Box **Zauberei und Hexenwerk**
AZ	**Aventurische Zauberer** aus der Box **Zauberei und Hexenwerk**
MWW	**Mit Wissen und Willen** aus der Box **Zauberei und Hexenwerk**
LC	**Liber Cantiones** aus der Box **Zauberei und Hexenwerk**
G&D	die Box **Götter und Dämonen**
AG	**Aventurische Götterdiener** aus der Box **Götter und Dämonen**
GKM	**Götter, Kulte, Mythen** aus der Box **Götter und Dämonen**
MGS	**Mit Geistermacht und Sphärenkraft** aus der Box **Götter und Dämonen**
Arsenal	**Aventurisches Arsenal**, R1
SRD	**Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**, R2
ZBA	**Zoo-Botanica Aventurica**, R3
GA	**Geographia Aventurica**, RSH0
Meridiana	**In den Dschungeln Meridianas**, RSH 1
Raschtul	**Raschtuls Atem**, RSH 3
Angrosch	**Angroschs Kinder**, RSH 4
Erste Sonne	**Land der Ersten Sonne**, RSH 5
Armorium	**Armorium Ardariticum**

Die letzte Strophe

Ein Abenteuer von Dennis Schmidt. Mit Dank an Eva, die geduldigste Leserin, sowie Mark Günzel, Chris Gosse, Tyll Zybura und Stephanie von Ribbeck für Ideen, Anregungen und Hilfe.

Stichworte zum Abenteuer: Suche nach dem 'Erbe des letzten Diamantenen Sultans'; Reise durch das Land der Ersten Sonne; geeignet als Kampagnen-Rahmen
Spielort: Raschtulswall und Thalusien sowie die Spielorte der diversen Abenteuer
Zeit: in neuerer Zeit
Helden: 3–6, Erfahrung: zu Beginn unerfahren bis mittel
Schwierigkeit: Spieler: mittel, Meister: erfahren

»Als Mhurrak, Schlächter und Weltverhöhner seine Namen, durch die Tore der Stadt trat, mit verfluchtem Blut aus von Götterspeer geschlagener Wunde den heiligen Boden netzend, da waren der Sultan und mit diesem all seine Frauen und Kinder, seine Vertrauten und Getreuen, seine Diener und Sklaven, durch bloßen Willen in eine Welt entflohen, in die der unheilige Name ihnen nicht zu folgen vermochte.«
—Aus dem Epos Asche einer Welt *von Amar al'Sajidi, Khunchom, 1009 BF*

Vom Ende ...

Als die Heerscharen Bosparans unter dem Befehl von Kaiser *Murak-Horas* kurz davor standen, das Diamantene Sultanat zu unterwerfen (**Erste Sonne 21**), rief der letzte Sultan, *Najara ibn Bheraimi*, den Zauberer und Dichter *Ishar ibn Ashra* zu sich und bat ihn, ihm einen letzten Wunsch zu erfüllen. Der Sultan erklärte, dass weder er selbst noch seine Erben den Tag der Schande erleben sollten, da das Reich vergehen würde.

Seinen eigenen Tod, das Ende seines Geschlechts und seiner Welt vor Augen, wünschte sich der Sultan deshalb nur noch eines: Über Generationen hatte seine Familie den mächtigen Al'Mahmoud verehrt, den Herrn über das Schicksal, die Zeit, das Werden und Vergehen. Ihr heiligster Ort war ein verborgener Tempel des Gottes in Thalusien, wo auch das *Buch der Schicksale* verwahrt wurde. Über Jahrhunderte war es Brauch gewesen, dass der Älteste der Familie kurz vor seinem Tod dieses Buch um eine weitere Strophe ergänzte. Diese Tradition war trotz aller Widrigkeiten auch fortgesetzt worden, nachdem das Geschlecht des Sultans die Stammlande längst verloren hatte. So fügte Generation um Generation die in ihrem Leben gewonnenen Erkenntnisse um das zwiespältige Wesen der Gottheit aneinander. Dieses Schicksalsgedicht nun mit einer letzten Strophe zu beenden war der Wunsch des Sultans.

Außer Stande, selbst die weite Reise anzutreten, um die 'letzte Strophe' sicher in das Heiligtum zu bringen, bat er also seinen alten Freund Ishar darum. Nur widerwillig gehorchte der Dichter dem Wunsch seines Herrschers. Noch vor dem letzten Kampf aus der Welt zu gehen gezieme eines großen Fürsten nicht, raunte er. Nur wer kämpfe, dem könnten die Götter die Hand führen. Wer verzage, dem vermochten sie nicht zu helfen – und der lästere ihnen, der dem Willen der Götter kein Werkzeug war. Schließlich aber erklärte ibn Ashra, er werde dennoch gehorchen, wenn der Sultan auch ihm eine Bitte erfülle: Da er nicht mehr der jüngste sei und ihm weite Reisen beschwerlich würden, möge der Sultan ihm erlauben, sich einen Diener zu wählen, der ihn begleiten könne.

Sultan Najara ibn Bheraimi gewährte den Wunsch. Zu seinem Diener aber wählte Ishar *Namuqtal*, den jüngsten Sohn des Sultans. So rettete der Zauberer das Kind vor dem Tod – in der Hoffnung, dass mit Namuqtal dereinst ein neuer Herrscher heranwachsen würde. Doch nach dem Untergang des tulamidischen Reiches war die Welt eine andere. Die Gewaltherrschaft der *Hela-Horas*, Jahre der Wirren und der Finsternis kamen über das Land. Die Häscher der Kaiserin, die auf alle Tulamiden hoher Abstammung Jagd machten, zwangen Ishar ibn Ashra und seinen Schüler, sich zu verbergen. So erfuhren nicht einmal die Kinder Namuqtals von ihrer Abstammung, denn ein falsches Wort konnte ihren Tod bedeuten. Schüler und Meister entschieden, eine fast unsichtbare Fährte zu legen, die, einmal entdeckt, anderen Zeiten davon künden würde, dass die Linie der Herrscher nicht erloschen war. Letztendlich aber ließen sie das Schicksal entscheiden, wann diese Fährte gefunden und ob das Geschlecht Namuqtals bis dahin überleben würde.

... und einem Neuanfang

Vor fast dreißig Jahren stieß der Khunchomer Gelehrte *Amar al'Sajidi* auf Strophen eines angeblichen Todesgedichtes des fast gänzlich vergessenen ibn Ashra. Nach anfänglichen Zweifeln war Amar bald davon überzeugt, hier einen Hinweis auf den Schatz des letzten Sultans in seinen Händen zu halten. Mit Hilfe seiner Schülerin *Rhayada sabsaba Maraya* forschte er weiter und kam zu dem Schluss, dass das Erbe Sultan Najaras an einem der Quellflüsse des Mhanadi im Raschtulswall ('Rashtuls Thron') zu finden sei. Die Expedition scheiterte jedoch kläglich und kostete Rhayadas Mann *Ahmad* das Leben. Sie gab ihrem Meister, den die Expedition beinahe Ansehen und Reputation gekostet hatte, die Schuld am Tod ihres Mannes und arbeitete von nun an für jeden, der für ihr Wissen gutes Gold bot. Amar jedoch forschte weiter – und fand nach Jahren einen Hinweis auf die Ruinenstadt *Rashtur-Em* (nahe der Quelle des Erkin gelegen), wo 'Rashtul thront'. Sofort begann er, eine Expedition zusammenzustellen. Rhayada beschloss daraufhin, sich für ihr vergangenes Leid zu rächen und Amar zuvorzukommen. Unerkannt traf sie sich mit Amars letztem Vertrauten, Kharim ben Arram, dessen Laster sie kannte. Unter dem Einfluss des tückischen Alkohols verriet der Novadi ihr alles, was sie wissen musste.

Das Abenteuer im Überblick

Für die Helden nimmt die Geschichte ihren Anfang, als sie für Amars Expedition angeworben werden. Neben den alltäglichen Hindernissen müssen sich die Helden dabei vor allem der Konkurrenz Rhayadas erwehren. Als sie das Geheimnis des Grabes lüften, stoßen sie auf die Spur des 'Erbes der Diamantenen Sultane', die Ishar ibn Ashra und Namuqtal ibn Najara vor tausend Jahren gelegt haben: Eine rätselhafte Strophe steht am Anfang der Suche nach dem 'Erbe des letzten Sultans', die die Helden nach Thalusa führt. Dort gibt der alte Gelehrte *Sahib Elantar ach'Chanor* ihnen den entscheidenden Hinweis. Kurz darauf werden sie jedoch von Rhayada zum Kampf gestellt. Das Gefecht endet mit dem Eingreifen *Sultan Dolguruks von Thalusa*. Den Helden gelingt die Flucht, während Rhayada und der Sultan ein merkwürdiges Bündnis schließen. Die Helden suchen unterdessen die *Schicksalsinsel*, auf der sich der Tempel des Al'Mahmoud befindet. Doch bevor sie das Geheimnis lüften können, kommen ihre Feinde hinzu.

Das Abenteuer kann auch zu einer Kampagne ausgebaut werden. Hinweise dazu erhalten Sie auf Seite 6.

Auswahl der Helden

Für die Kampagne eignen sich alle Heldentypen, sogar orkische und goblinische Helden sind spielbar, da sie den Tulamiden eher als 'Exoten' denn als 'Monster' gelten. Echsische Charaktere passen zwar gut in die Geschichte, haben aber mit den starken Ressentiments der Tulamiden zu kämpfen. Auch bei der Auswahl der Professionen gibt es keinerlei Einschränkungen. Allerdings sollte einer der Helden sich mit (ur–)tulamidischer Geschichte und Sprache auskennen bezie-

hungsweise sich dieses Wissen im Laufe der Kampagne aneignen können. Ob Geweihte des Zwölfgötterglaubens Spaß an dem Szenario haben, sollten Sie mit einem individuellen Blick auf Ihre Gruppe selbst entscheiden.

Wie alles neu beginnt

»Sehend erwachten meine Augen durch Kuss des Morgen,
Erblickend – Lichtes Quell, über Bergen sich erhebend,
Sich spiegelnd in Lebenswassern,
Aus dem Tod geboren, zum Vater strebend,
Netzend die Füße von Rashtuls Thron.

So wie im Regen zur Quelle der Tropfen
So kehr' im Tode zum Anfang ich zurück –
Tränkend den Baum, dessen Wurzeln
Heißen Erinnerung, dessen Blätter
Heißen Zukunft und Hoffnung.«
—erste und letzte Strophe der Abschiedsverse
von Ishar ibn Ashra, um Bosparans Fall

Die Helden werden von Kharim ben Arram angeworben, einem alten Freund Amar al'Sajidis und Führer seiner Expedition. Wo und wie die Helden zu der Expedition stoßen – schon in Khunchom oder erst in Fasar – können Sie frei entscheiden. Von Kharim erfahren die Helden nur, was sie wissen müssen, um ihre Aufgabe – den Schutz der Karawane – zu erfüllen. Er wird sie auf mögliche Gefahren, insbesondere die Bedrohung durch Ferkinas, hinweisen und vage über das Ziel der Expedition ("das obere Erkintal") informieren. Vor allem wird er sie vor Rhayada warnen, deren Charakter er in den dunkelsten Farben ausmalt. Auf seinen Groll angesprochen, erfahren die Helden (aus einer sehr einseitigen Perspektive) von Rhayadas 'Verrat' an Amar vor 15 Jahren. Seine jüngste Begegnung mit ihr wird er natürlich nicht erwähnen. Als Grund für die Reise nennt er "die Suche nach der letzten Ruhestätte eines großen Magiers". Erst wenn Amar zu den Helden Vertrauen gefasst hat, werden sie von ihm mehr darüber erfahren.

Aufbruch und Reise

Die genaue Ausgestaltung der Reise ins obere Erkintal wird an dieser Stelle Ihnen überlassen. Hilfreiche Beschreibungen der Region finden sich in **Erste Sonne 90**, weitere Hinweise zum Raschtulswall und Reisen im Gebirge in **RA 59–61** beziehungsweise **11–13**. Teilweise nutzbar sind auch die entsprechenden Ausarbeitungen im Abenteuer **Berge aus Gold 59–62** und natürlich das Ferkina-Abenteuer **In den Schluchten des Raschtulwalls** in der Anthologie **Karawanenspuren**.
Da es sich um eine geplante Expedition handelt, wird die Reise zu der für diese Zwecke günstigsten Jahreszeit (zwischen Peraine- und Rahja-Mond) stattfinden. Ansonsten sind Sie in der Terminierung des Abenteuers frei.
Ein wesentlicher Bestandteil der Reise ist das Wettrennen mit der Expedition Rhayadas. Diese ist nicht nur besser ausgestattet, Rhayada scheut auch kaum ein Mittel, um die Konkurrenz abzuhängen: Mal werden die Tiere scheu, weil Eibenzweige unter ihr Futter gemischt wurden, oder Kharim ist unauffindbar, nachdem er von einer Handlangerin Rhayadas zum Alkohol verführt wurde; ein anderes Mal versperrt ein umgestürzter Baum eine enge Passage oder das Seil einer Flussfähre wurde gekappt. So gelangt Rhayada vor den Helden an ihr Ziel.
Haben die Helden das Städtchen Erkenstein verlassen, wird die Natur zur eigentlichen Herausforderung. Steile Hänge und Steinschlag erschweren die Passage, so dass Lasttiere entladen und über riskante Teilstücke geführt werden müssen. Bisweilen muss man sogar umkehren, um den Fluss an einer sicheren Furt zu überqueren und sein Glück am anderen Ufer zu versuchen. Für die etwa zwanzig Meilen bis Rashtur-Em benötigt man daher etwa drei Tage – so denn die Ferkinas, die eigentlichen Herren des Landes, die Reisenden ziehen lassen.

Die Expedition
Die von den Helden begleitete Expedition ist klein und nur mit dem Notwendigsten ausgestattet. Neben den Abenteurern, dem alten Gelehrten Amar und seinem Führer Kharim (42, dunkel, drahtig, unnovadische und heimliche Leidenschaft für Frauen und Alkohol) sind dabei:
- *Ahad ibn Haran*, der junge Schüler Amars (12, mager, glutäugig, Träumer, sehr sprachbegabt)
- vier Arbeiter, die auch als Träger eingesetzt werden, und drei Treiber (einer führt das Kamel, die zwei anderen die vier Maultiere). Darunter sind zum Beispiel *Alef* (32, Rotschopf, unauffällig, geduldig), *Mustafa* (21, klein, dunkelhäutig, schüchtern, wird oft beleidigend 'Ferkina' genannt) und *Yussuf* (28, aufbrausend, Handlanger Rhayadas).

Die Konkurrenz
Die Konkurrenz dagegen ist bestens ausgestattet. Das Material wird auf vier Lastkamelen und zehn Maultieren mitgeführt. Neben zwei Dienerinnen, zwölf Arbeitern und zehn Treibern begleiten acht erfahrene aranische Söldner und der Magier *Assam ibn Zurkan* den Zug. Die Expedition wird von zwei Ferkinas geführt, die für eine sichere Passage durch das Erkintal sorgen.

Die Ruinen von Rashtur-Em

Die Grabkammer des Magiers und Dichters Ishar ibn Ashra findet sich nahe der Quelle des Flusses Erkin ('Lebenswasser', 'zum Vater [Mhanadi] strebend'). Der Fluss speist sich aus einem hoch gelegenen Gletschersee, wird also 'aus dem Tod geboren'. Wie die meisten Tulamiden assoziierte Ishar Eis mit Stillstand und Tod.
Am Ostufer finden sich, an erhöhter Stelle in den Fels gebaut, die Ruinen von Rashtur-Em. Mehrere hundert Menschen lebten hier, bis die Stadt von Soldaten der Hela-Horas niedergebrannt wurde. Sie zerstörten auch eine alte, unmittelbar am Flussufer errichtete Statue des legendären Rashtul al-Sheik: Kopf und Rumpf wurden zerschlagen, nur Beine und Thron blieben erhalten, fielen jedoch der Kraft der Jahrhunderte und des Wassers zum Opfer. Nur aus der Nähe sind die Trümmer als Überreste einer Statue zu erkennen.
Wenn die Helden Rashtur-Em erreichen, hat Rhayada in den Ruinen bereits mit Grabungen begonnen. Einige Arbeiter sind mit Bergungsarbeiten an den Überresten der Statue beschäftigt, das Gros arbeitet aber in den zerstörten Gemäuern und auf den Anhöhen oberhalb der Stadt. Rhayada wird Versuche Amars und der Helden, selbst in den Ruinen zu forschen, notfalls mit Gewalt unterbinden. Die Verzagtheit der Helden und al'Sajidis über die vermeintliche Niederlage sollte aber neuer Zuversicht weichen, wenn sie darauf verfallen, dass der Dichter einst von West nach Ost auf die Ruinen von Rashtur-Em sah (*'Erblickend – Lichtes Quell, über Bergen sich erhebend'*): Das Grab befindet sich also nicht in der Stadt, sondern am Westufer des hier nicht sonderlich tiefen, aber eisig kalten Erkin. Einen weiteren Hinweis auf die Lage des Grabes geben die Verse der letzte Strophe: der "Baum, dessen Wurzeln heißen Erinnerung, dessen Blätter heißen Zukunft und Hoffnung". Tatsächlich wachsen an den unwirtlichen Hängen des Gebirges nur wenige Bäume. Nach einiger Suche und der ein oder anderen gefährlichen Kletterpartie können die Helden schließlich in vierzig Schritt Höhe ein eine uralte Zeder entdecken, die sich auf einem kleinen Plateau gegen die Elemente behauptet. Dahinter ist eine Höhle auszumachen, deren Eingang durch einen mehrere Quader schweren Fels verschlossen ist.

Das Grab

Da sich schwere Arbeitsmaterialen kaum auf das Plateau bringen lassen, muss das Tor in tagelanger Arbeit mit Spitzhacke und Schaufel geöffnet werden: Die Arbeiter graben unter höchsten Anstrengungen eine Mulde in den Fels und versuchen dann Metallstangen als Hebel anzusetzen und den Fels langsam, Finger um Finger zu verschieben. Die Helden können durch schiere Körperkraft, clevere Ideen (z.B. eines zwergischen Konstrukteurs oder eines Mathematicus') und Magie (MOTORICUS, HARTES SCHMELZE o.ä.) behilflich sein. Schließlich ist der Durchgang weit genug freigelegt. Neben den Helden und Kharim betritt Amar, gestützt von seinem Schüler Ahad, die Höhle. Der Gang, der sich vor ihnen auftut, ist natürlichen Ursprungs und abgesehen von den Netzen einiger lichtscheuer Spinnen gibt es keinen Hinweis auf Leben. Nach etwa achtzig Schritt weitet sich der Gang und gibt den Blick auf eine fast kreisrunde, an die zwanzig Schritt breite und vier Schritt hohe Halle frei. An ihrem Ende ist eine zwei Schritt hohe Statue zu erkennen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das Erste, was euch auffällt, sind die zwei Häupter der Statue: Das rechte zeigt ein freundliches Lächeln und strahlende Augen. Das andere hingegen, obwohl ansonsten ein Zwilling des ersten, blickt merkwürdig verschlossen und gleichgültig. Die Gestalt wirkt alterslos, und ihr könnt beim besten Willen nicht sagen, ob die Wesenheit Mann oder Frau, Knabe oder Mädchen ist. Nicht weniger widersprüchlich ist der Ausdruck der Hände, die jeweils einen schweren, silberglänzenden Reif halten. Dieser erinnert, wären da nicht einige feine Ziselierungen, eher an den geöffneten Ring einer Fessel als an Schmuck. Sogar ein kleiner, filigraner Haken ist zu erkennen, der vielleicht einmal zur Befestigung einer Kette gedient haben könnte. Die Statue, die den rechten Arm generös vorstreckt, bietet dem Betrachter den Reif fast wie ein Geschenk dar. Die linke Hand aber hält das zweite Artefakt an die Brust gepresst, wie ein Kind, das sich trotzig weigert, seinen Schatz mit der Welt zu teilen.

Schon nach kurzer Begutachtung wird al'Sajidi (oder ein Held mit 10 TaP* in *Götter/Kulte*) feststellen, dass es sich bei dieser Statue um eine Darstellung der Göttin Fatas handelt. Die alten Tulamiden verehrten Fatas als 'das Schicksal'.

15 TaP:* In Thalusa achtete man Fatas als eine Tochter des mächtigen Al'Mahmoud und in einigen Städten des alten Mhanadistan wurde sie als Stadtgottheit verehrt. Wie dem Schicksal, so schrieb man auch Fatas einen zwiespältigen Charakter zu und stellte sie als Nehmerin und Geberin in einer Person, als Wesen mit zwei Herzen oder zwei Häuptern dar.

Amar warnt davor, den Reif aus der linken Hand zu entwenden. Er glaubt, dass derjenige ein großes Risiko eingeht, "der versucht an sich zu bringen, was Fatas, das Schicksal, nicht für ihn bestimmt hat". Sollte ein Held ihn ignorieren und versuchen, den Reif an sich zu nehmen (mit einer gelungenen FF-Probe +4 gelingt es, den an einer Stelle offenen Armreif dem Griff der Statue zu entwinden), nimmt das Schicksal seinen Lauf: Der Mund der linken Statue beginnt sich zu bewegen, und eine Stimme, die sowohl eine tiefe Frauen- als auch eine hohe Männerstimme sein könnte, erfüllt den Höhlenraum: "So wählt ihr eure Bestimmung."

Dann erzittert der Untergrund, Steine lösen sich aus der Decke ... und wenig später stürzt der gesamte Raum in sich zusammen. Nur unter Aufbietung aller Kräfte können die Helden entkommen.

Der Reif aus der rechten Hand, "so freundlich dargeboten", so al'Sajidi, scheint hingegen dazu bestimmt, aufgenommen zu werden. Nach gründlicher Untersuchung der Statue bittet Amar die Helden, ihm die Ehre zu überlassen, das Artefakt zu bergen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Voll Respekt, das Haupt ehrfurchtsvoll geneigt, nähert sich Amar der Hand, die den Reif anscheinend freundlich darreicht. Ihr seht, wie die Hände des Alten zittern. Für einen Moment hält er inne. Dann greift er entschlossen zu. Für einen Augenblick stockt euch der Atem. Doch die Katastrophe bleibt aus – vorerst. Gerade wollt ihr euch zu Amar gesellen, um den Reif zu begutachten, als der Klang einer fremden Stimme euch aufschrecken lässt. Obwohl euch die Sprache fremd ist, so ist der Klang doch warm und freundlich. Ihr schaut euch um, doch niemand ist eingetreten. Dann wird es euch bewusst: Es ist die Statue, die zu euch spricht – vielmehr: das rechte der beiden Häupter.

'Fatas' spricht nur wenige Worte, bevor sie für immer verstummt. Der Effekt lässt sich nicht wiederholen. Ein ODEM oder ANALYS zeigt, dass die magischen Muster des rechten Hauptes erlöschen. Nur Helden mit guter Kenntnis des *Ur-Tulamidya* (Talentwert 9+) sind in der Lage, die Worte aus der Vergangenheit zu verstehen. Lesen Sie diesen das Gedicht vor. Wenn sich in der Gruppe kein Held mit dieser Fähigkeit findet, kann Amar ihnen später Folgendes übersetzen (da der originale Ausdruck oft mehrere Bedeutungen besitzt, sind einige zusätzlichen Konnotationen in eckigen Klammern angemerkt):

»Zwischen den Furten, welche meines Fürsten [Herrscher, Sultan, Gebieter] Wurzeln [Ursprung, Anfang, Samen] bergen,
Ein Ort, der kennt kein Gestern und Heute und Morgen,
Eine Insel im Strome [Wasserlauf, Lebensborn],
ruhend auf im Strome ruhender Insel.
Dort wird, wenn Gegenwart [Augenblick, Jetzt, das Flüchtigste]
umfesselt von War und Werden,
Meines Fürsten Erbe offenbar und
der Zeiten Werden und Vergehen entsiegeln.«

Was will mir der Dichter damit sagen?
Mit dieser Strophe legte Ishar ibn Ashra eine Spur, die die Helden zum verborgenen Tempel des Gottes Al'Mahmoud und zum 'Erbe des letzten Sultans' führen soll. Der erste Vers (»Zwischen den Furten, welche meines Fürsten Wurzeln bergen«) verweist auf das Land am Waqrun-Ulah, einen Fluss im Süden Thalusiens. Von den 'Furten / Ufern' dieses Stromes stammten die Vorfahren (die 'Wurzeln') des Sultans Najara ibn Bheraimi. Dort liegt der Tempel des Al'Mahmoud (»Ein Ort, der kennt kein Gestern und Heute und Morgen, eine Insel im Strome«, was hier im Fluss der Zeit meint) verborgen auf einer kleinen Flussinsel (»ruhend auf im Strome ruhender Insel«). Hier, so verspricht es der Dichter, wird also des Sultans »Erbe offenbar und der Zeiten Werden und Vergehen entsiegeln«.

"Was sehe ich, wenn ..."
Eine eingehende Untersuchung der Statue bringt Folgendes zutage:

- *Die Statue:* Die Statue ist aus dem Fels der Höhle geschlagen und an der Rückseite immer noch fest mit der Wand verbunden. Kenntnis in *Gesteinskunde* oder *Steinmetz* oder aber eine gelungene *Sinnenschärfe*-Probe +4: Es sind keine Bearbeitungsspuren zu erkennen, die Statue wirkt wie aus dem Fels gewachsen.
- ODEM ARCANUM: Die Statue und die beiden Reife sind stark magisch geladen.
- ANALYS ARCANSTRUKTUR: Werden die Häupter der Statue untersucht, bevor sie gesprochen haben, so ist festzustellen, dass sie mit identischen Zaubern belegt sind (4 ZfP*). Die arkanen Muster auf den Armreifen scheinen unter anderem eine Auslöserfunktion zu haben. Die fremdartigen Muster (8 ZfP*) erinnern an eine Wirkung aus dem Bereich der Verständigungsmagie.
- *Die Armreife:* Die beiden sich zum Verwechseln ähnlich sehende Reife bestehen aus einer Silber-Mindorium-Legierung (was am besten durch eine *Gesteinskunde*-Probe +12 herauszu-

finden ist). Wie ein ANALYS zeigt, sind die magischen Muster jedoch unterschiedlichen Ursprungs.
Linker Reif:
7 ZfP*: Die Muster sind verworren und tragen eine fremdartige Repräsentation. *Magiekunde*-Probe +8: Es handelt sich um Zauber in der Repräsentation der alten tulamidischen Mudramulim.
12 ZfP*: Die Zauber verbinden eine starke elementare Komponente mit destruktiven Merkmalen.
15 ZfP*: Das Auslösen der Zauber würde das elementare Gefüge erschüttern und die Höhle zum Einsturz bringen.
Rechter Reif:
7 ZfP*: Die Muster des rechten Reifs sind noch fremdartiger, von ungewöhnlich starker Komplexität und Symmetrie. Nur Kenner kristallomantischer Magie können den altechsischen Ursprung erkennen.
12 ZfP* und Wissen über Kristallomantie: Der Reif besitzt unter anderem starke temporale Merkmale besitzt. Es handelt sich um eine der beiden 'Fesseln Satinavs' (siehe Seite 20).

Ankündigung eines Todes

Kurz bevor die Helden die Höhle verlassen wollen, erscheint Rhayada, die von einem Ferkina-Kundschafter oder dem Verräter Yussuf informiert wurde, in der Höhle. Ihre Söldner haben, gedeckt von einem SILENTIUM des Magiers, die im Tal und vor der Höhle wartenden Arbeiter leicht überwältigt. Drei Söldner bewachen die Gefangenen, während Rhayada, fünf Söldner und der Magus das Grab betreten, immer noch im Schutz des Zaubers, den er erst fallen lässt, wenn die Helden die Eindringlinge entdeckt haben. Aufmerksame Helden bemerken allerdings mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +7 oder *Gefahreninstinkt* +3, dass die Stille der Höhle 'irgendwie anders, vollkommener' geworden ist, und sind gewarnt. Drei der Söldner sind mit Armbrüsten bewaffnet und Rhayada wird, um Widerstand zu vermeiden, darauf hinweisen, dass die Bolzen mit dem Gift Gonede (GA 212) bestrichen sind. D
ie Söldner machen anfangs keine Anstalten, direkt gegen die Helden vorzugehen. Auch Amar wird die Helden mit einem Handzeichen dazu auffordern, sich zurückzuhalten. Kurz überblickt Rhayada die Szene, mustert die Statue – für einen Augenblick hält ihr Blick inne, als sie den Reif in der linken Hand bemerkt – und fixiert eindringlich Amar, die Helden und ihren Fund (so sie diesen nicht schnell verborgen haben). Unterdessen hat der Magier Assam ibn Zurkan einen modifizierten ODEM ARCANUM auf die Umgebung gewirkt und dabei spätestens jetzt das Artefakt im Besitz der Helden entdeckt. Sofort neigt er sich daraufhin seiner Auftraggeberin zu und teilt ihr seine Entdeckung mit.
All dies dauert nur Augenblicke. Schildern Sie diese Ereignisse schnell und beiläufig, während Sie die Helden ihre Reaktionen erklären lassen. Die Handlung setzt dann mit dem Dialog zwischen Rhayada und Amar wieder ein.

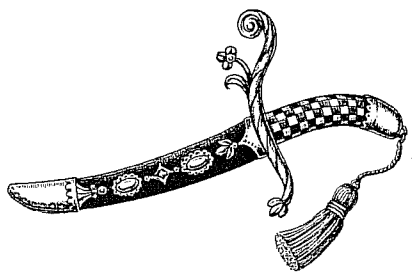
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Was willst du noch von mir, meine Schülerin?", fragt Amar in die waffenstarrende Stille hinein. Da wendet sich die stolze, hoch gewachsene Frau ihm zu. Ihre Lippen zucken. Fast scheint es, als sei es ihr widerlich, auch nur das Wort an ihn zu richten. "Das ist es also, mein alter Meister?"
Ihre Augen wandern abermals abschätzend durch die Höhle. "Welch' Scherz der Götter, dass es so mit Euch enden soll!"
Sie lacht. Doch ihr meint Bitternis in ihrer Stimme zu hören. "Ihr wisst es vielleicht noch nicht, alam", sagt sie, "aber hier und heute endet Euer Leben. Indes, Ihr gehört zu den Wenigen, die die Art ihres Todes wählen dürfen."
Sie hebt eine Hand, als ob sie einen Gegenstand darin wiegen würde. "Ihr könnt diesen Ort lebend verlassen, wenn Ihr mir Eure Funde überlasst. Ihr mögt dann die Tage überdauern, bis es dem Herrn Boron gefällt, Euch zu sich zu befehlen. Doch wie ein Toter werdet Ihr unter den Lebenden wandeln, in dem Wissen, dass Euch die Erfüllung Eures Lebens verweigert wurde. So, wie auch Ihr mir die Erfüllung meines Lebens verweigert habt."
Sie lacht bitter, während der alte Mann neben euch ächzt wie unter einer schweren Last. "So sicher, wie der Schmutz dem Elend folgt, so würde der Schmerz von nun an Euer Gefährte sein."
"Weigert Ihr Euch aber", und nun hebt sie, abwägend, die andere Hand, "so lasst Ihr mir, zu meinem Bedauern, keine andere Wahl, als sofort Euren Tod zu befehlen."

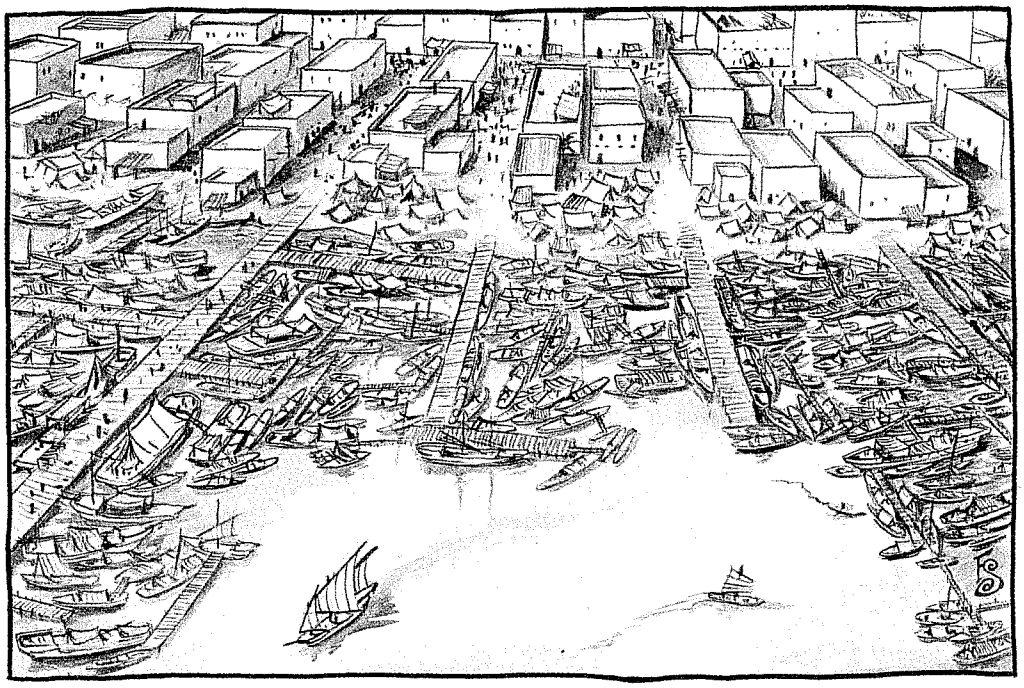
Noch bevor Amar auf die Suada Rhayadas etwas entgegnen kann, stürzt sich Kharim – wenn keiner der Helden ihm zuvorkommen sollte – mit Kampfgeschrei auf den nächststehenden Söldner. Sein Zorn und sein Hass auf Rhayada treiben den Novadi an. Daraufhin schießen die drei Söldner: Neben Kharim geht auch Amar und womöglich einer der Helden getroffen zu Boden (wenn ihm nicht eine nach Ihrem Ermessen erschwerte *Ausweichen*-Probe gelingt). Der Kampf ist nicht mehr aufzuhalten. Gestalten Sie ein spannendes Gefecht, das die Helden nur mit Mühe für sich entscheiden können. Rhayada wird sich dabei so weit es geht heraushalten.
Je nach Verlauf kann auf dem Höhepunkt der Auseinandersetzung auch einer der Söldner (als Beute) oder ein Held (als letzte Rettung) versuchen, der Statue den zweiten Armreif zu entwinden – worauf die Höhle dann einzustürzen beginnt. Rhayada sollte in jedem Fall die Flucht gelingen. Im Zweifelsfall entkommt sie gemeinsam mit Assam ibn Zurkan, der sich mit einem TRANSVERSALIS aus der Höhle rettet.

Tulamidische Söldner
Waffenlos: INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+2 (A) **DK** H
Khunchomer: INI 11+1W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 37 **AuP** 41 **KO** 14 **RS** 3 **GS** 7 **MR** 4
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Gegenhalten, Meisterparade, Niederwerfen, Wuchtschlag

Assam ibn Zurkan (Bewegungsmagier)
MU 13 **KL** 15 **IN** 12 **CH** 14 **FF** 13 **GE** 12 **KK** 11 **KO** 11
Magierstab: INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** N
Langdolch: INI 10+1W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP** 1W6+2 **DK** H
LeP 27 **AsP** 28 (42) **AuP** 32 **RS** 1 **GS** 7 **MR** 6
Wichtige Zauber: Axxeleratus 11, Blitz 6, Fulminictus 9, Karnifilo 6, Motoricus 8, Psychostabilis 7, Sensattacco 9, Transversalis 12 und weitere Zauber v.a. aus den Bereichen Eigenschaften und Telekinese
Vorteile und Sonderfertigkeiten: Ausweichen II, Eiserner Wille, Zauberkontrolle u.a.
Artefakte und Hilfsmittel: zwei APPLICATUS-Artefakte (PSYCHOSTABILIS-Ring und TRANSVERSALIS-Amulett), Zaubertrank (Qualität D)

Wenn die Helden bisher die genauen Hintergründe des Konflikts zwischen Amar und Rhayada noch nicht kennen, sollten sie sie nun erfahren, nachdem Verwundungen und Vergiftungen versorgt oder geheilt wurden. Amar wird die Helden außerdem bitten, ihn nach Khunchom zu begleiten und der Spur nachzugehen, die durch das rätselhafte Gedicht gewiesen wurde. Gerne will er die Helden dafür im Rahmen seiner bescheidenen Möglichkeiten belohnen. Er selbst kann wegen seines Alters und nach der schweren Verletzung einstweilen keine weiteren entbehrungsreichen Reisen unternehmen und wird die Helden von Khunchom aus unterstützen.





verrät, dass die Fatihidim, das Geschlecht des letzten Sultans, dort ihren Ursprung haben), doch Genaueres über die 'Insel im Strome' lässt sich in keiner Quelle finden. So bittet al'Sajidi die Helden, nach Thalusa zu reisen und dort einen Kollegen, den Gelehrten *Elantar ach'Chanor*, aufzusuchen. Allerdings sollen die Helden behutsam vorgehen, denn, so Amar, "unter der Herrschaft Sultan Dolguruks ist Thalusa kein Ort, an dem Fremde wohl gelitten sind". Rhayada, die die Helden beschatten lässt und von Bekannten und Vertrauten z.B. im Hesinde-Tempel von ihrem Vorgehen erfährt, wird ihnen folgen.

Zur Ausgestaltung der Reise finden Sie Hilfe in **Erste Sonne 137**.

Ausbau des Abenteuers zu einer Kampagne

Anstatt die Helden nach einigen Recherchen nun direkt nach Thalusa zu schicken, können Sie hier die übrigen Abenteuer aus diesem Band in die Kampagne einfügen. Auch andere Abenteuer aus dem Angebot von FanPro (siehe auch das **Vorwort** auf Seite 5) oder selbst erdachte Questen lassen sich an dieser Stelle gut einbringen. Ersetzen Sie dazu die Strophe, die die Helden von 'Fatas' erfahren, einfach durch Verse, die den Anfang einer 'Schnitzeljagd' markieren. Auf den unterschiedlichen Stationen können die Helden dann andere Artefakte finden, die eine weitere Strophe offenbaren und so das nächste Ziel verraten – bis die Helden am Ende die entscheidende Strophe finden, die sie nach Thalusa führt. Einige beispielhafte Anbindungen seien hier angeführt:

Das Artefakt, das eine Strophe des Gedichtes verbirgt, könnte nach einigen Irrwegen im *Kulibin-Haus* zu Khunchom gelandet sein, wo es gestohlen wird und die Helden so in das Abenteuer **Piratenblut** hineingeraten. Eine andere Strophe kann der aranische Dichter *Charim al'Ûdef* besessen haben, die Hauptfigur aus **Unter Skorpionen**. Wertvolle Hilfe bei der 'Dechiffrierung' einer Strophe können die Helden bei einem der beiden Kulte aus **Erben alten Blutes** und beim ehemaligen oder jetzigen Emir aus **Die Macht des Wassers** erhalten. In Sultan Hasrabals Palast *Al'Ahabad* ließe sich eventuell ein Hinweis auf eine verschwundene Strophe finden, so dass die Helden nicht nur wegen des Abenteuers **Der siebente Schleier** dorthin reisen müssen. Vielleicht interessiert sich der Sultan aber auch selbst für das Erbe des letzten Sultans.

Wie schwer Sie es Ihren Helden machen wollen, die verlorenen Strophen zu finden, ist Ihnen überlassen. Rhayada kann versuchen, die Helden zu behindern oder ihnen die Strophen vorher abringen (nur bedenken Sie: Rhayada wird für das Finale noch gebraucht). Einige Vorschläge für den Ausbau dieses Szenarios zu einer Kampagne finden Sie auf der Homepage des FanPro-Verlages www.fanpro.com.

Amar nimmt die Helden mit nach Khunchom und bittet sie, ihm vorerst bei der Recherche zu helfen. Allerdings ergibt die Suche in den Archiven der Tempel und Akademien nur wenig Brauchbares. Zwar können die Helden herausfinden, dass des 'Fürsten Wurzeln' in Thalusien liegen (denn ein altes Dokument im Hesinde-Tempel

Thalusa

Thalusa ist unter der Herrschaft des schwarzhäutigen Elfen Dolguruk endgültig zu einem Ort der Angst und Furcht geworden. Kennt man die Tulamiden andernorts als gesellig und gesprächig, sind die Thaluser scheu und einsilbig: Selbst die Mächtigsten haben Angst vor den losen Zungen ihrer Sklaven – ein falsches Wort kann auch ihr Haupt unter das Richtschwert des Sultans bringen. Jeder fürchtet jeden und alle den Sultan.

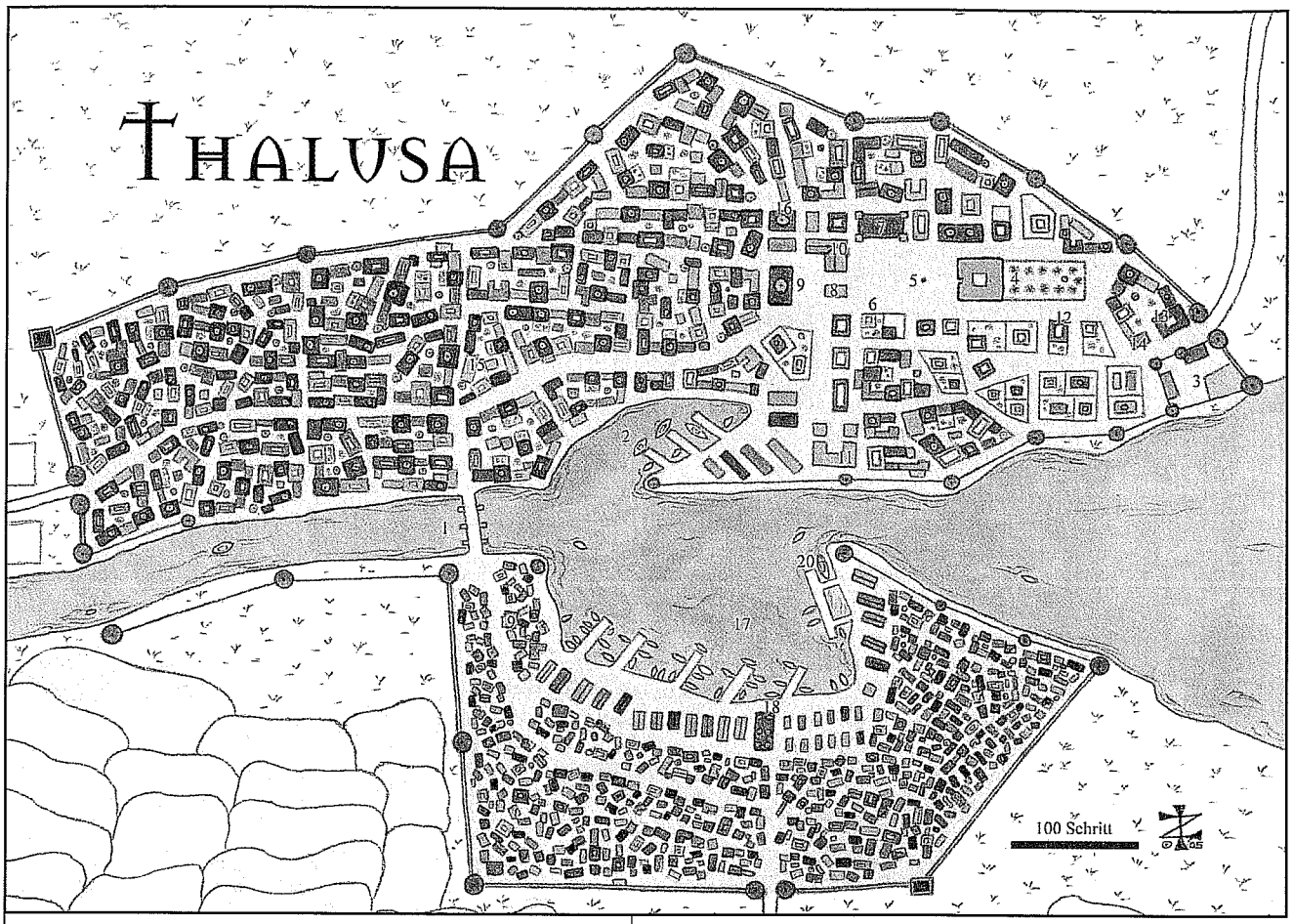
Außerhalb des Hafenviertels sind die Straßen selbst am Tage leer, nur wer unbedingt muss, verlässt sein Haus. Nachts wagt sich erst recht niemand vor die Tür, denn die Armut schafft Räuber und Diebe, deren Banden die dunklen Straßen beherrschen – und nur selten die Leben ihrer Opfer schonen. Wo schon für geringen Diebstahl hohe Strafen drohen, werden Zeugen schnell beseitigt. Reiche lassen sich nur in Sänften, Festungen aus edlen Stoffen und von Söldnern bewacht, über die schlammigen Wege tragen und meiden jeden Kontakt und jedes Wort.

Für die weitere Beschreibung der Stadt, 'wo Sonne und Wasser Hochzeit halten' sei an dieser Stelle auf **Erste Sonne 140** verwiesen. Dort erhalten Sie Anregungen, um den Aufenthalt in der Stadt auszugestalten.

Der Tempel des Al'Mahmoud

Nach einiger Zeit können die Helden zufällig oder auf Nachfrage den kleinen Tempel des Gottes Al'Mahmoud und seiner Kinder Fatas und Ymra entdecken. Das alte Gotteshaus liegt an einem der ärmlichen Straßenzüge inmitten der Südstadt (siehe Stadtplan nächste Seite). Obwohl von außen unscheinbar, ist das Heiligtum leicht zu finden: Fast alle Menschen, die das Haus passieren, bleiben stehen, neigen ihr Haupt und murmeln ein stilles Gebet, bevor sie weitereilen. Die Wenigen, die das Heiligtum betreten, tragen wertvolle Gaben bei sich – kein Thaluser wagt es, die Aufmerksamkeit des Schicksalsgottes auf sich zu ziehen, ohne ihm ein großzügiges Opfer darzubringen.

Der kleine Tempelraum wird durch die drei Schritt hohe Statue einer dreizehngehörnten Hornechse dominiert, der zwei kleinere Statuen beigestellt sind: zur Rechten eine das Schicksal niederschreibende doppelköpfige Göttin, von den Helden unschwer als Fatas zu erkennen; zur Linken Ymra, dargestellt als junger einäugiger Mann, die rechte Hand zu lehrender Geste erhoben. Der Priester Al'Mahmouds, *Esam al'Taarek*, empfängt die Helden höflich, doch mit der allen Thalusern eigenen Zurückhaltung. Nur wenn er die Gelegenheit erhält,



1	Brücke der drei Töchter
2	Nord- bzw. Kriegshafen
3	Perlenbastion
4	Sultanspalast
5	Das 'Loch' (Kerker)
6	Rastullah-Bethaus
7	Stadtgarde-Garnision der Thalusimer
8	Haus des Scharfsrichters
9	Praios-Tempel
10	hem. Kriegerakademie "Ehre und Stahl"
11	Kaserne der *Löwen von Thalusa*
12	Haus des Haschabnah ibn Djinni
13	Karawanserei und Basarviertel
14	Schänke *Zum Osttor*
15	Herberge *Zahrayazamin Aram*
16	Bordell *Pulimantan*
17	Handelshafen
18	Efferd-Tempel
19	Schänke *Windstärke 13*
20	Zedrakke *Sharm en'Nupharim*

den Armreif einen Augenblick in Ruhe zu betrachten (ein flüchtiger Blick genügt nicht), verändert sich sein Verhalten: Zwar ist er nicht in der Lage, die Gravur des Reifs zu entziffern, er erkennt aber inmitten der Symbole das Zeichen der 'fesselnden Fatas'. Im Gespräch können die Helden daraufhin Verschiedenes über den Kult des Al'Mahmoud erfahren.

- Al'Mahmoud ist der allmächtige, aber gefesselte Gott der Zeit und des Schicksals. Seine Kinder, Ymra und Fatas, sind Vergangenheit und Zukunft, Vergangenes und Werdendes. Sie sind untrennbarer ein Teil der Wesenheit des Gottes – und zugleich seine Fesseln. Denn Vergangenheit und Zukunft bestimmen eine Gegenwart, zwingen die Zeit in eine Bahn und somit auch den allmächtigen Gott.
- Es ist selten, dass Ymra und Fatas als 'fesselnde Gottheiten' verehrt werden. Allenfalls einige Magier und Philosophen pflegten in der Vergangenheit diesen Aspekt – einige auch mit dem Ziel, 'Satinav zu entfesseln'. Aber in der Regel verehren die Menschen sie als göttliche Mittler, die Al'Mahmoud milde stimmen und ein gnädiges Schicksal erbitten sollen.
- Es ist üblich, Ymra und Fatas als Paar darzustellen. Allerdings fehlt ein Symbol der fesselnden Ymra auf dem Reif. Es ist deshalb wahrscheinlich, dass ein zweites Artefakt ähnlicher Machart existiert.
- Das Symbol auf diesem Reif ist sehr alt (oder eine hervorragende Kopie) und deutet auf eine ältere, womöglich alt-tulamidische, von echsischer Kultur inspirierte Herkunft hin. (Hier irrt Esam, denn tatsächlich ist der Reif ein ausschließlich echsisches Artefakt.)

Suche nach einem Gelehrten

Die Suche nach dem Gelehrten ach'Chanor gestaltet sich schwierig. Lassen Sie die Helden die Paranoia der Thaluser spüren, die jedem Menschen und insbesondere Fremden größtes Misstrauen entgegenbringen. Da gibt es etwa die Sklavin *Yasmina*, die zwar auf jedes Wort hin freundlich nickt, aber bevor sie davoneilt nur antwortet: "Ja, ja, Sahib, ich kann Euch leider nicht weiterhelfen."

Oder der Straßenjunge *Elkarim*, der die Helden gegen ein wenig Kupfergeld zum Hause ach'Chanors zu bringen vorgibt, sie aber nur tief in die Südstadt führt, wo Bettler und Straßenräuber lauern. Der einsilbige Händler *ibn Jamal* schweigt sich über ach'Chanor aus – obwohl er gelegentlich Schriftrollen und Pergamente von dem Gelehrten erwirbt. Kurz: Es braucht seine Zeit, bis die Helden Elantar ach'Chanor finden.

Der Gelehrte, der vor Dolguruks Zeiten ein Haus in der Nordstadt bewohnte, haust auf einem Kahn in einem entlegenen Winkel des Hafenbeckens (siehe Stadtplan). Das heruntergekommene Fischerboot erreicht man über eine Vielzahl alter Brücken und behelfsmäßiger Stege, die wie ein Irrgarten über das schmutzige, stinkende Wasser führen und zahlreiche alte Kähne miteinander verbinden. Machen sich die Helden bemerkbar, fordert sie eine alte, gebrochene Stimme auf, einzutreten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Durch eine kleine, schmale Luke betretet ihr die dunkle Höhle des Schiffsbauches. Das Elend vor euren Augen wird nur durch einige Sonnenstrahlen erhellt, die durch die löchrige Decke über euch fallen. Abgestandene, faulige Luft behindert euch beim Atmen. Über den Boden verteilt seht ihr alte Folianten, Bücher, Pergamente, teils verschimmelt, teils aufgeweicht vom Wasser, das durch ungezählte undichte Stellen eindringt. Inmitten dieses traurigen Bildes, hingeworfen auf einige verdreckte Laken, kauert ein alter Mann, der Bart wild und von einem schmutzigen Grau, die Augen fiebrig und müde. Den stolzen Gelehrten, der er einst gewesen sein muss, erkennt man nur noch an den Fetzen seiner alten Robe. An einer silbernen Kette um seinen Hals hängt eine kostbare Feder, die ihm aus unerfindlichen Gründen noch nicht geraubt wurde. Inmitten seiner zerstörten Schätze sitzt er da, blättert fahrig in den Büchern und Papieren und murmelt unverständliche Worte.

Der Gelehrte

Nach dem Sturz Fürst Ras Kasans kam das Unglück über Elantar ach'Chanor. Zwar verschonte Dolguruk das Leben des Gelehrten, der früher am Hof der Sultane ein gern gesehener Gast war, doch der Schwarze Sultan wollte den gelehrten Mann, aus Angst vor seinem Wissen, auch nicht ziehen lassen. So begann sein langsames Sterben: Von allen gemieden, fiel ach'Chanor in Armut, der bald die Krankheit folgte. Inzwischen ist der alte Mann dem Tod näher als dem Leben. Die Helden wird er dennoch mit ausgesuchter Freundlichkeit begrüßen – vor allem, wenn sie ihm eröffnen, dass Amar al'Sajidi sie geschickt hat. Dass sich der Kollege seiner erinnert, erfüllt ach'Chanor mit großer Freude und großem Stolz. Herauszufinden, was es mit der 'Insel im Strome' auf sich hat, ist ihm deshalb ein Herzensanliegen. "Ein letzter Dienst der Wissenschaft", flüstert er mit Fieberglanz in den Augen und beginnt sofort, in den Überresten seiner Bücher zu graben und zu suchen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Endlich zerrt der Alte einen fleckig-feuchten Fetzen aus einem Bündel, das einstmals eine Pergamentrolle gewesen sein muss. "Da, seht", er deutet auf einige für euch unleserliche Schriftzeichen: "Das Stammland der Fatahidim liegt am Waqrun-Ulah."
Er hält inne und beugt sich tief über das Dokument. "Was", so hört ihr ihn leise murmeln, "was habe ich dort von einer 'Schicksalsinsel' geschrieben?"
Tränen steigen dem alten Mann in die Augen, während er versucht, die Überreste des Papiers zu entziffern. Schließlich gibt er entkräftet auf. Seine Stimme klingt belegt, als er sich wortreich bei euch entschuldigt. "Ich kann Euch nur sagen: Die Insel, die Ihr sucht, liegt im Strom des Waqrun-Ulah. Meine Schätze, die Rollen, Bücher, Pergamente, die ich bräuchte, um Euch mehr zu sagen, sind schon lange verloren, veräußert, um mein jämmerliches Dasein zu fristen."
Ein Hustenanfall lässt den hinfälligen Greisenkörper erbeben. "Ohne sie kann ich Euch, oh Boten der Gelehrsamkeit, leider nicht weiter helfen. Vergebt mir."
Erschöpft schließt ach'Chanor die Augen. Ihr seid entlassen.

Ein zufälliger Sieg

Während der Recherchen in ach'Chanors Behausung ist es Nacht geworden. Kaum die Hälfte der Strecke über die bedenklich schwankenden Stege ist zurückgelegt und noch immer trennen rund vierzig Schritt schmutzigbraunen, trüben Wassers die Helden vom Land, als sich ihnen einige Bewaffnete in den Weg stellen, die sich in den schwimmenden Behausungen verborgen hatten. Insgesamt lauern [*Zahl der Helden* +4] Halunken und Schlagetots, die von Rhayada über alte Kontakte angeworben wurden, hier den Helden auf. Die Aranierin verlangt, ihr das Artefakt und alle Aufzeichnungen auszuhändigen. Weigern sich die Helden, kommt es zum Kampf. Dabei bleibt Rhayada im Hintergrund. Sich so nahe am Ufer aufgehalten zu haben, wird ihr jedoch zum Schicksal, als wenig später zwanzig 'Thalusimer', Gardisten des Sultans, auftauchen: Rhayada wird überrascht und festgesetzt. Viele ihrer Schläger und die Helden entkommen jedoch – nach einem beherzten Sprung ins Wasser und einer abenteuerlichen Verfolgungsjagd, auf der die eben noch verfeindeten Parteien sich vielleicht plötzlich unfreiwillig gegenseitig helfen.

Thaluser Schlagetot
Waffenlos: INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+2 (A) **DK** H
Dolch: INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** H
Säbel o.ä.: INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N
LeP 34 **AuP** 37 **KO** 12 **RS** 1 **GS** 7 **MR** 4
Vorteile und Sonderfertigkeiten: Balance oder Ortskenntnis, Ausweichen II, Wuchtschlag, Meisterparade oder Niederwerfen oder Improvisierte Waffen, Talentwert Schwimmen 7

Gardist der Thalusimer
Waffenlos: INI 11+1W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP** 1W6+2 (A) **DK** H
Langdolch: INI 11+1W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+2 **DK** H
Säbel o.ä.: INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W6+3 **DK** N
LeP 37 **AuP** 40 **KO** 13 **RS** 2 **GS** 7 **MR** 4
Vorteile und Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis, Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Wuchtschlag, Meisterparade, Niederwerfen, Stumpfer Schlag, Betäubungsschlag oder Finte, Talentwert Schwimmen 5

Alles zum Kampf im und unter Wasser finden Sie in **MBK 34f.** Außerdem sollten die besonderen Umstände des Kampfes (Nacht; schmale, schwankende Wege) berücksichtigt werden. Vor allem Nachtsicht und (Herausragende) Balance sind in dieser Situation von Vorteil.

Zur im Strome ruhenden Insel

Die Helden sollten Thalusa schnellstmöglich verlassen, denn in der Stadt werden sie nun überall gesucht. Ob dies noch in der Nacht gelingt oder am nächsten Tag, ob mit Hilfe der Novadis von der Zedrakke *Sharm en-Nupharim*, durch den Priester al'Taarek, in Zusammenarbeit mit einigen der von Rhayada angeheuerten Halunken oder aus eigener Tatkraft, das sei Ihnen überlassen. Das nächste Ziel der Helden wird die Schicksalsinsel im Waqrun-Ulah sein. Die Reise dorthin können Sie mit Hilfe der entsprechenden Passagen in **Erste Sonne 137ff.** ausgestalten.
Unterdessen kann Rhayada den Sultan und seine 'Richter' von einer Verurteilung abbringen. Sie verrät Dolguruk (zu seiner Person **Erste Sonne 159**), dass die Helden das 'Erbe des letzten Sultans' suchen – und verspricht, ihm zu helfen in den Besitz des Schatzes zu gelangen. Vollends für sich einnehmen kann sie den Sultan, als sie ihm das Motiv ihres Handelns darlegt: Vergeltung für das Leid, das ihr Lehrer Amar al'Sajidi über sie gebracht hat. Dolguruk unterstützt Rhayada bei der Verfolgung der Helden deshalb mit zweierlei Interesse: das Erbe zu erringen und Rhayada 'Gerechtigkeit' zu verschaffen. Eine kurze Befragung des armen ach'Chanor bringt ihn auf die Spur der Helden.

Im Tal des Waqrun-Ulah

Die Helden ahnen nichts von diesen Entwicklungen, als sie das Tal des Waqrun-Ulah erreichen. In kleinen Dörfern rings um Ronishagen leben hier fast achttausend Menschen. Der bescheidene Reichtum des Landes stützt sich auf die ergiebigen Reisernten am Fluss, den Fischfang in der Tränenbucht sowie Handel und Schmuggel. Folgt man

dem Fluss weiter nach Norden, wird die Besiedlung aber bald spärlicher. Dort sind die Felder steinig und wenig ergiebig. Außerdem hält die Bedrohung durch Räuber und Ferkinas aus dem Thalus-Massiv die Menschen fern.

Die Schicksalsinsel

Immer wieder finden sich im Bett des Waqrun-Ulah kleinere Inseln und Flussbänke. Auf die eigentliche 'Schicksalsinsel' stoßen die Helden kurz bevor der Fluss sich im Thalus-Massiv verliert. Schon von weitem können sie zehn Menschen ausmachen, die sich gegenüber einer großen, bewaldeten Flussinsel versammelt haben. Unter Anleitung eines weißbärtigen Mannes, dessen befehlender Bariton weithin zu vernehmen ist, opfern die Männer (Frauen sind keine anwesend) Blumen und Reis in kleinen Holzschalen, die schnell von den Wassern verschluckt werden. Es sind Bauern des gut eine halbe Wegstunde nördlich gelegenen Dorfes Ashanar, die hier zu ihrem Gott Al'Mahmoud um ein günstiges Schicksal beten.

Nähern sich die Helden dem Kultort, unterbrechen die Männer ihre Zeremonie und mustern die Reisenden misstrauisch. Besonders unverschleierte Frauen ziehen verachtende Blicke auf sich. Schließlich tritt *Tariq ibn Ankhra* vor, der alte Priester Al'Mahmouds, und fragt die Helden nach dem Ziel ihrer Reise. Erkundigen sich die Helden nach der Schicksalsinsel oder dem Kult des Al'Mahmoud, bittet ibn Ankhra sie, ihn als seine Gäste in das Dorf zu begleiten. Dort werde er ihnen dann gerne mehr erzählen. Er verbietet ihnen jedoch, die Insel zu betreten.

Das Dorf Ashanar und der Kult des Al'Mahmoud

Zur Blütezeit des Diamantenen Sultanats huldigten die Vorfahren Sultan Najaras in dem alten echsischen Heiligtum auf der Schicksalsinsel dem Gott Al'Mahmoud. Die Tore des Tempels wurden geschlossen, als der Großsultan von Elem Thalusien eroberte. Einen Teil des 'Schlüssels', die 'Fessel Fatas", nahmen die Fatihidim mit sich, den anderen Teil überantworteten sie ihrem Gefolgsmann *Khaar ibn Omar*. Er und seine Nachfahren trugen Sorge dafür, dass die Ältesten der Fatahidim stets sicher nach Ashanar gelangten, um das Buch des Schicksals fortzuführen. Nach dem Ende des Diamantenen Sultanats wurden die Hüter des Schlüssels bald als Priester Al'Mahmouds verehrt. Nur mit ihrer Erlaubnis darf die Schicksalsinsel betreten werden.

Die Insel ist den Ashanarim heilig. Hier opfern sie Reis und Blumen und befragen Al'Mahmoud nach dem Schicksal der Neugeborenen. Dazu werden diese in kleinen Schilfbooten dem Fluss anvertraut. Wählt das Schicksal den rechten Flussarm, deutet dies auf ein glückliches Leben hin (wofür die Familie Dankesopfer bringt); wählt es den linken, bedeutet dies Leid und Unglück (das man durch Opfer abzuwenden versucht). Erst nach dieser Schicksalsprüfung erhalten die Kinder einen Namen. Strandet das Boot aber am Ufer, bleibt das Kind namenlos, denn ihm ist in dieser Welt keine Bestimmung gegeben.

Das Dorf Ashanar

Einwohner: 84, davon etwa 36 Männer im waffenfähigen Alter
Sippen: Khaarim und Achadjanim
Tempel: Schrein der Peradjashda, Schrein der Imm'Rar, Tempel des Al'Mahmoud auf der Schicksalsinsel

Auf einer kleinen Anhöhe über dem Fluss liegt das Dörfchen Ashanar. Im Norden erhebt sich das Thalus-Massiv. Mit den dort lebenden Ferkinas haben sich die Ashanarim arrangiert: Man leistet Tribut in Form von Werkzeug und Waffen. Dennoch ist der Siedlung anzusehen, dass die Menschen sich immer wieder gegen Feinde wehren mussten. Die Häuser der jeweiligen Sippen stehen eng beisammen, so dass die fensterlosen Außenwände einen festen Wall gegen Angriffe bilden. Ein Tor führt in den Hof, der den Lebensmittelpunkt der Sippe bildet.

Dort werden die Helden am abendlichen Lagerfeuer von Tariq ibn Ankrah genauer befragt. Der alte Mann will wissen, was sie nach Ashanar und zur Schicksalsinsel führt. Er selbst gibt Informationen nur zurückhaltend preis – insbesondere, wenn die Helden wie bessere Schatzsucher auftreten. Wirken sie vertrauenswürdig, erzählt er ihnen Folgendes, *bevor* Tariq den ersten Schlüssel zu Gesicht bekommt:

- Al'Mahmoud wird seit Menschengedenken in Ashanar verehrt. Statuen und Abbildungen des Gottes gibt es jedoch nicht, denn sein Wesen ist für Menschen unfassbar. Darstellungen der Gottheiten Imm'Rar (Ymra) und Vataz (Fatas) finden sich aber allerorten. (Genau genommen wurden die Statuen des Dreizehngehörten schon vor Jahrhunderten bei Angriffen der Ferkinas als 'Echsenwerk' zerstört und die Ashanarim wagten es nicht, neue zu erschaffen – diese Hintergründe sind allerdings nicht einmal Tariq bekannt.)
- Die Schicksalsinsel ist heiliger Boden und ein Betreten ohne Erlaubnis der Priester Al'Mahmouds verboten. Eindringlinge werden durch den Gott selbst gerichtet, der sie aus dem Buch der Zukunft und der Erinnerung tilgt – es ist, als ob der Frevler nie gewesen wäre. (Dies ist natürlich nur eine Einschüchterung, um unerlaubtes Betreten zu unterbinden.)
- Auf der Schicksalsinsel befindet sich ein Heiligtum Al'Mahmouds. Doch die Tore des Tempels wurden schon vor Jahrhunderten geschlossen. Erst wenn es dem Gott gefällt, den Menschen einen Blick in das Buch des Schicksals zu erlauben, werden sie sich wieder öffnen. (So falsch liegt die Legende hier nicht.)

Herren des Ersten Schlüssels

Entdeckt ibn Ankhra den Armreif bei einem der Helden, kniet er unversehens vor diesem nieder und ruft aus: "Sahib! So seid Ihr also gekommen, den Zweiten Schlüssel zu holen und das Himmelstor zu öffnen. Lasst mich, Euren unwürdigen Diener, Euch zur Fessel Imm'Rars führen."

Auf Nachfragen erklärt er, dass die 'Fessel Imm'Rars' der zweite Schlüssel zum verborgenen Tempel sei. Nur wer beide Armreife trage, sei imstande, das Tor zu öffnen. Von ibn Ankhra können die Helden nun auch die Geschichte des Tempels erfahren, soweit sie ihm bekannt ist (siehe auch Kasten links: **Das Dorf Ashanar und der Kult des Al'Mahmoud**). Was sich im Heiligtum selbst befindet, kann er nicht sagen – in all der Zeit hat kein Mann und keine Frau seines Stammes jemals das 'Himmelstor' durchschritten. Sollten die Helden Tariq fragen, warum er ihnen plötzlich vertraut, so wird er freimütig entgegnen: "Oh, Effendi, ich vertraue Euch nicht. Aber ich vertraue dem Unergründlichen, dem Schicksal, der Weisheit des allmächtigen Al'Mahmoud. Er hat Euch gesandt. Und wenn er Euch für würdig befindet, wer bin ich – der geringste Wurm unter dem Zelt seiner Sterne –, an seinem Urteil zu zweifeln?"

Ein zweiter Schlüssel

Tariq wird die Helden zum Versteck des zweiten Schlüssels führen, der in einem kleinen Imm'Rar-Schrein aufbewahrt wird. Vor den Augen der Helden öffnet Tariq eine gut versteckte Falltür und führt sie eine schmale Treppe hinab in einen kleinen, niedrigen Keller. An der Stirnseite des Raumes, auf einem einfachen Altar, ist eine kleine bronzene Statue zu erkennen, die eine sitzende Frau darstellt. Ihre Beine sind überkreuzt und von Blüten und Früchten bedeckt. An ihrem zierlichen rechten Arm hängt ein vollkommen überdimensioniert wirkender Armreif – dem Artefakt, das die Helden im Raschtulswall bargen, zum Verwechseln ähnlich. Unter einer Vielzahl von Verneigungen, gemurmelten Segensworten und Entschuldigungen nähert Tariq sich dem Altar und nimmt den Reif, den 'Zweiten Schlüssel', an sich. Dann wird er die Helden bitten, einen der Ihren zum Träger beider Schlüssel zu erwählen. Sobald dies geschehen ist, stimmt Tariq einen leisen Gesang an und legt dem Helden zuerst die Fessel Fatas' am linken und anschließend die Fessel Ymras am rechten Arm an.

"Morgen", verkündet er anschließend, "werde ich Euch vor den verborgenen Tempel führen. Und Ihr werdet Eurem Schicksal und Eurer Bestimmung begegnen."

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Morgendlicher Nebel liegt über dem Tal des Waqrun-Ulah, als der Ruf einer Wache die Stille zerreißt: "Ayâl! Spahija, Spahija!" Reiter nahen!
Sofort stürzen alle auf die flachen Dächer und suchen mit ängstlichen Blicken das Tal ab. Tatsächlich! Dort sind in kaum einer Meile Entfernung die Umrisse von knapp drei Dutzend Reitern auszumachen. Langsam schälen sich die Gestalten aus dem kalten, klammen Nebel – Männer in den weiß-blauen Röcken der 'Thalusimer', Sultan Dolguruks Garde. Bald schon sind erste Einzelheiten auszumachen: Unter den schwer Bewaffneten erkennt ihr nicht nur Rhayada sabsaba Maraya, sondern auch Sultan Dolguruk persönlich. Der Schwarze Sultan reitet, gewandet in einen Kaftan aus dunkelroter Seide, auf einem finsteren Rappen, an seiner Seite das blutdurstige Richtschwert Thalusas, der Tausendjährige Zweihänder, von dem manche sagen, es sei das Schwert des Dämonenkaisers Fran-Horas gewesen. Neben seiner prächtigen, hoch aufragenden Gestalt aber seht ihr einen schmächtigen Menschen. Die dürre Gestalt ist in einen viel zu weiten schmutzig-weißen Kaftan gekleidet, das Haupt ist bedeckt von einer hohen, steifen Kappe – eine traurige, eine verlorene Erscheinung.

Die Helden können beobachten, wie sich Dolguruks Schar dem Dorf bis auf Pfeilschussweite nähert. Dann bleiben die Reiter stehen. Laut lässt der Sultan verkünden, dass er gekommen sei, "Gerechtigkeit zu schaffen, wo Missetaten ungesühnt sind; um Recht zu wahren, wo andere Unrecht wagen".
Er fordert, die Helden sollten sich bis zur Mittagsstunde "der Gnade des Gesetzes überantworten", andernfalls würden sie und all' jene, die mit ihnen gemein machen, "ihr Leben verwirken".
Zwar erklärt Tariq, dass die Ashanarim die Helden verteidigen würden, doch den Helden sollte klar sein, dass Widerstand gegen den Sultan (in seinem Gefolge: zwanzig erfahrene Kämpfer und zehn berittene Bogenschützen) so gut wie aussichtslos ist und selbst ein Sieg das Leben zahlreicher Unschuldiger kosten würde. Sich vor Sultan Dolguruk verbergen zu wollen, ist vergeblich. Auch wenn Tariq die Anwesenheit der Helden leugnet – es scheint, als könnte der Schwarze Sultan die Lüge riechen (er verfügt über die Schwarze Gabe 'Wahrheitssinn'). Die Folge ist, dass Dolguruk die Frist bis zum Erscheinen der Helden weiter verkürzt – und damit droht, dass, wenn einer es wage, den Fürsten ein weiteres Mal zu belügen, bald über alle Gericht gehalten werde.
Erkundigen sich die Helden, erfahren sie über die Anklage: Sie hätten sich gegen den Sultan verschworen und beabsichtigten, sein Eigentum zu stehlen. Denn nichts anderes sei das Vorhaben, das 'Erbe des letzten Sultans' an sich zu bringen.
Gegen diesen Vorwurf sollen sich die Helden nun verteidigen.

Der Richter
Obwohl ein Tyrann, sieht Dolguruk sich selbst nicht als Richter, sondern nur als Vollstrecker. Stets geht seinen Hinrichtungen eine Verurteilung voraus. Richter ernennt der Sultan dazu nach Belieben und ohne Ansehen der Person, deren Urteile er stets wortwörtlich befolgt. Nur selten missfällt ein Urteil dem Sultan aber gänzlich – zu sehr fürchten die 'Richter' seinen kalten Zorn. So richten sie streng und bemühen sich doch, den Anschein der Gerechtigkeit zu wahren. Denn offensichtliche Willkür schätzt der Sultan ebenso wenig wie Gnade und Milde. Daher bemühen sich die 'Richter' um eine gute, wenn auch oft sehr phantasievolle und kuriose Begründung ihrer strengen Urteile.
Das Richteramt in diesem 'Prozess' wird von dem Diener Selim versehen, der seinem Herrn Dolguruk dadurch auffiel, dass er das Brot bei Tisch besonders gleichmäßig und gerecht verteilte. Selim stammt aus einer kleinen thalusischen Händlerfamilie. Dank seiner phexischen Schläue hat er die letzten Jahre am Hofe des Sultans gut überlebt – und daran will er auch nichts ändern. Deshalb setzt er alles daran, den vermeintlichen Willen seines Herren zu erfüllen: So schnell es die Wahrung des Anscheins der Gerechtigkeit eben erlaubt, will er die Helden verurteilen und sie durch den Tausendjährigen Zweihänder, 'das scharfe Schwert der Gerechtigkeit', vom Leben zum Tode befördern lassen. Diesem Ende können die Helden nur durch viel Geschick entgehen.

Rechtsspruch

Als die Helden die schützenden Mauern verlassen, versammeln sich die Ashanarim auf den Dächern ihrer Häuser. Man hört geflüsterte Segenswünsche und leise Anrufungen der Götter, sie möchten den Gesandten Al'Mahmouds beistehen. Im Tal werden die Helden bereits erwartet. Die Thalusimer haben sich in einem weiten Rund aufgestellt, in dessen Mitte der Sultan und sein Richter stehen. Rhayada hält sich abseits auf und beobachtet die Verhandlung.
Zuerst ergreift 'Richter' Selim das Wort. Seine Stimme ist dünn und zittrig. Regelmäßig blickt er zu Dolguruk und registriert jede Regung des Sultans. Selim bezichtigt die Helden einer Verschwörung. Sie hätten beabsichtigt, den 'Schatz des letzten Sultans' zu rauben und Sultan Dolguruk so zu bestehlen. Als Zeugin für diese Behauptung benennt er Rhayada: Er befragt sie lange und ausführlich zu den Verbrechen, die von den Helden zur Vollendung dieses Planes begangen wurden. Verwenden Sie hier all die kleinen und großen Rechtsbrüche, von denen Rhayada Kenntnis haben kann, gegen die Helden. Lassen Sie diese dagegen argumentieren und ihre Taten rechtfertigen. Letztlich wird Selim aber urteilen: "Verbrechen bleibt Verbrechen."
Angriffe auf Rhayada bleiben erfolglos. Zwar bemerken die Helden, dass Dolguruk die Aranierin durchdringend mustert, wenn sie Rhayada konkreter (und wahrer) Verbrechen beschuldigen, 'Richter' Selim aber erklärt nur: "Sie steht hier nicht vor Gericht."
Trotz seiner Unsicherheit ist Selim kein leichter Gegner, denn er ist stur. Er akzeptiert nur die von ihm selbst gesetzten Regeln. Rechtsbräuche und Bücher tut er als "gelehrten Unsinn" ab, Begründungen und Rechtfertigungen wischt er mit einfachen Argumenten und Behauptungen vom Tisch. Treiben Sie Ihre Helden ruhig ein wenig zur Verzweiflung – dieser 'Richter' will sie offensichtlich verurteilen.
Einige Argumente der Helden – und die Entgegnungen des 'Richters':
- "Wir haben nicht gewusst, dass der Sultan Anspruch auf den Schatz hat." – "Rechtsbruch bleibt Rechtsbruch."
- "Wir haben nie beabsichtigt, den Schatz zu heben." – "Eine dreiste Lüge!" (Sollte der betreffende Held diese Aussage nicht wirklich ehrlich meinen, kommentiert Sultan Dolguruk dies durch eine liebevolle Berührung des Richtschwertes.)
- "Wie kommt ihr darauf, dass Sultan Dolguruk auf den Schatz Anspruch hätte? " – "Er ist der Herr Thalusiens und Erbe der Diamantenen Sultane."
- "Wir sind von Al'Mahmoud auserwählt!" – "Lächerlicher Aberglauben!"
- "Wir handeln nur im Auftrag!" – "Das macht euch nicht weniger schuldig!"

Aber eine Argumentation bringt 'Richter' Selim in Verlegenheit. Sollten die Helden nicht selbst darauf kommen, können Sie durch *Rechtskunde*- oder KL-Proben nachhelfen: "Was, wenn es keinen Schatz gibt?", lautet die entscheidende Frage. "Wie können wir schuldig sein, wenn niemand weiß, ob es etwas gibt, das gestohlen werden könnte?"

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Dem 'Richter' ist die Verwirrung ob eurer Frage anzusehen.
"In der Tat", sinniert er, "wie soll ein Durstiger Wasser in der Wüste rauben?"
Noch während er überlegt, bringt eine Geste Dolguruks die Wende: Der Tausendjährige Zweihänder verschwindet mit einem leisen Sirren in seiner blutroten Scheide. Einen Augenblick lang geht 'Richter' Selim noch einmal in sich, dann verkündet er mit mühsam fester Stimme: "Die Allmächtigen hören mein Urteil! Es ist zwar bewiesen, dass ihr willens und fähig wäret, den Schatz des letzten Sultans zu stehlen. Doch es ist nicht erwiesen, dass ihr es könnt, weiß doch unter diesem Himmelszelt keiner zu sagen, ob es diesen Schatz gibt. Und so urteile ich: Finden wir auf dieser Insel den Schatz des letzten Sultans, so sei dieser dem Fürsten von Thalusa zu Eigen und ihr des Todes. Findet sich dieser Schatz dort aber nicht, so seid ihr frei, zu gehen, wohin ihr wollt."
Ein merkwürdiges, ein wahrhaft thalusisches Urteil! Kaum dass es gefällt ist, verlässt der Fürst bereits den Platz. Zum ersten Mal hört ihr die Stimme des Schwarzen Sultans, kalt und tief wie Ifirns Ozean: "Dann wollen wir sehen, was mir geraubt wird – mein Schatz oder meine Zeit!"

Das Schicksal offenbart sich

Begleitet von Rhayada und Sultan Dolguruk sowie dessen Söldnern und Soldaten brechen die Helden mit Tariq zur Schicksalsinsel auf. Mit einem Kahn unternehmen sie die Überfahrt und erreichen nach kaum hundert Schritt eine kleine, runde Lichtung im Zentrum der Insel.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eine schwere Stille liegt über dem Eiland, nur gelegentlich durchbrochen vom traurigen Ruf eines Klagevogels. Wie Säulen ragen die Bäume zum Himmelszelt herauf, ihr Holz ist grau und rissig, die Blätter von einem späten, satten Grün. Aber inmitten der Lichtung steht kein Tempel – nur ein Tor. Ein Portal, hoch wie zwei Männer, an jeder Seite sechs gesichtlose Säulenfiguren in ewiger Wacht. Viel zu kurze, dünne Arme, die Hände wie zum Gebet aneinandergelegt, recken sich gen Himmel. Über den zwölf Wächtern aber thront Al'Mahmoud selbst. Das dreizehngehörnte Haupt der Hornechse ist gewaltig, die handlosen und umketteten Arme streckt er so weit aus, als wolle er die ganze Welt damit umschließen.
Davor steht ein Altar, eingerahmt von zwei Statuen, die sich vor dem archaischen Tor ausnehmen, als entstammten sie einer anderen Welt. Der Marmor ist alt, brüchig und mit Moos bewachsen, doch die Anmut und Schönheit der Figuren ist unverkennbar. Die rechte Statue erinnert euch sofort an das Bildnis der Schicksalsgöttin, das ihr in jenem leeren Grab an den Hängen des Raschtulwalls entdeckt habt. Zwei Häupter blicken euch an und offenbaren die zwei Seelen im Herzen dieser Gottheit.
Wie anders ist es bei Ymra! Wie bei Fatas ist nicht zu erkennen, ob Ymra Frau oder Mann ist. Doch wo Fatas Zwiespältigkeit ist, Nehmen und Geben, Gleichgültigkeit und Mitleid, da ist das Antlitz Ymras voll Gleichmut und Ruhe. Denn Ymra kennt die Vergangenheit der Zeit – unverrückbar und unerschütterbar, das ist das Wesen dieser Gottheit.

"Was sehe ich, wenn ..."

● *Die Statuen:* Die Marmorstatuen von Ymra und Fatas sind unmagisch. Gesteinskundige (7 TaP*) oder Baumeister (12 TaP*) können das Alter der Statuen anhand des Zustandes des Marmors auf etwa 1.600 Jahre schätzen. Zu ähnlichen Ergebnissen kommen Helden, die in (Kunst–)Geschichte bewandert sind (und in einer entsprechenden Probe mindestens 12 TaP* erhalten).

● *Das Tor:* Das Portal, erbaut aus dem hellem Sandstein der Unau-Berge, zeigt deutliche Verwitterungsspuren. Man kann nur vermuten, dass die dargestellten Wesen geschuppt gewesen sein könnten. An sieben der zwölf Darstellungen sind noch Armreifen zu erkennen, die den 'Ketten Satinavs' ähneln. Das Haupt und die Arme der Al'Mahmoud-Darstellung sind hingegen hervorragend erhalten.

Eine Untersuchung führt zu dem Befund, dass dem Zustand nach (7 TaP* in *Gesteinskunde* oder 12 TaP* in *Baukunst*) das Alter des Tores höchstens 1.000 Jahre betragen dürfte, während es von der künstlerischen Darstellung her (12 *Geschichtswissen*-TaP* oder ähnliches) deutlich älter sein müsste. Es ist keiner bekannten menschlichen Kultur zuzuschreiben. Geschichtskundliche Spezialisten können einen echsischen Ursprung bestätigen (13 TaP*) und womöglich auf eine Jhrarhra-Kultur schließen (20 TaP*).

Mit einer Probe auf den ANALYS ist zu erkennen, dass die Ursache für die verlangsamte Alterung des Gesteins ein starker temporaler Schutzzauber ist (6 ZfP*), der jedoch über die Jahrhunderte geschwächt wurde (15 ZfP*) – vermutlich aufgrund der besonderen Natur des Heiligtums. Die Muster der echsischen Magie ansatzweise zu entschlüsseln würde allerdings Jahre dauern.

Zauberkundige mit der Sonderfertigkeit *Kraftlinienmagie* können entdecken, dass das Tor auf dem Kreuzungspunkt einer starken Kraftlinie (eine der beiden 'Ketten Satinavs') mit einer lokalen Kraftlinie liegt, die sich, von Nordwesten aus dem Thalus-Massiv kommend, leicht mäandrierend nach Südwesten verliert.

Der Verborgene Tempel

Es handelt sich bei dem Heiligtum um einen alten echsischen Tempel des Satinav. Die mächtigen Jhrarhra erschufen diesen Ort, um ihrem Gott besonders nahe zu sein. Im Prinzip handelt es sich um eine sehr kleine Globule, in der die Linearität der Zeit aufgehoben ist. Es gibt kein Gestern, Heute oder Morgen – die Ebenen der Zeit überlappen, trennen und verschieben sich. Zeit fließt und vergeht in diesem Heiligtum nicht, sie *ist*.

Eine Orientierung in der chaotischen Viel- und Gleichzeitigkeit des Tempels war nur den Jhrarhra möglich, dank eines Zaubers, den heutige Gelehrte vielleicht als OCULUS TEMPORALIS umschreiben würden. Geringeren Wesen – wie den echsischen Dienervölkern der Jhrarhra oder Ihren Helden – ist ein sicheres Betreten des Tempels nur mit den 'Fesseln Satinavs' möglich: Die Fessel Ymras verankert den Träger in der Vergangenheit seiner Zeit außerhalb des Tempels, die Fessel Fatas' bindet ihn an seine stetig Gegenwart werdende Zukunft.

Ein im Tempel gewirkter ANALYS oder OCULUS ASTRALIS lässt erkennen, dass die Reifen ihren Träger an den Fluss einer bestimmten Zeitebene ketten. Ohne die Fesseln wäre man 'ohne Zeit' und ginge unweigerlich in der Gleich- und Vielzeitigkeit des Tempels verloren.

Der Tempel war nicht nur Ort des Gebetes, sondern auch des Begräbnisses. Die Priester der Jhrarhra wurden hier bestattet – ihre Diener folgten ihnen und existieren seither wie in einem Traum, verloren in der Zeit. Die Helden können hin und wieder einige von ihnen als geisterhafte Schemen wahrnehmen, die sich kurz verdichten, sich der Zeitebene der Helden annähern und im nächsten Moment wieder verschwinden. Die hier beigesetzten Jhrarhra sind hingegen verschwunden und scheinen in der Zeit aufgegangen zu sein. Auch die Vorfahren Sultan Najaras beobachteten diese 'Geistererscheinungen' und glaubten, Abbilder der Seelen zu sehen – an diesem Ort also dem All-Jetzt des Paradieses Al'Mahmouds besonders nahe zu sein. Sie pflegten darum den Brauch 'ohne Ketten' vor ihren Gott zu treten, wenn sie ihre Zeit gekommen sahen. So können die Helden nicht nur die 'Geister' einiger Echsenmenschen durch die Zeit irren sehen – auch einige alte und vereinzelte junge Tulamiden sind darunter. Erscheinungen aus der Zukunft begegnen den Helden allerdings nicht. Dies liegt an der Struktur der Fesseln, die das 'Jetzt' von zukünftigen Zeitebenen abschirmen – wollten die Jhrarhra doch nicht, dass ihre Diener Wissen um die Zukunft erlangten.

Personen und Objekte in das 'Jetzt' zu holen ist so gut wie unmöglich. Zwar könnte der Fesselträger diese in einem Moment absoluter Gleichzeitigkeit in seiner Gegenwart festhalten – doch die Zahl temporaler Ebenen ist unendlich und der Moment der Gleichzeitigkeit dauert weniger als einen Augenblick.

Einzig der Wille Al'Mahmouds kann hier Unmögliches möglich machen. Es liegt demnach in der Hand des Spielleiters als Verkörperung des Schicksals, ob die Helden Artefakte, Visionen oder Wissen erhalten, die den Beginn eines neuen Abenteuers bedeuten. Es zu bestehen hieße, einen weiteren Mosaikstein in dem unergründlichen Plan Al'Mahmouds an seinen Platz zu legen.

Sobald der Fesselträger vor das Tor tritt, öffnet sich dieses wie von selbst und geisterhaft leise. Tariq kniet nieder und versinkt im Gebet, während die Helden verblüfft erkennen, dass der Torbogen von einem gegenstandslosen grauen Nichts erfüllt ist. Statt Wildnis erblicken sie etwas, das ihnen wie ein Riss erscheint, ein Loch in der Wirklichkeit. Ängstlich weichen Selim und die Soldaten zurück, während der Sultan keine Regung zeigt. Er wird diesen Ort auf keinen Fall betreten – aus Sorge, er könnte dem Limbus und der gefürchteten Domäne seines Herrn Blakharaz zu nahe kommen.

Wollen die Helden in das Heiligtum eindringen, weist Tariq sie darauf hin, dass sie sich nur in unmittelbarer Nähe des Fesselträgers sicher bewegen können. Regeltechnisch bedeutet dies, dass nur in einer Zone von vier Schritt um den Träger herum die Fesseln ihre schützende Wirkung entfalten. Wer diese Zone verlässt, läuft Gefahr, in der Zeit verloren zu gehen (nach der 1. KR bei einer 19 oder 20 auf W20, nach 2 KR bei 17–20, nach 3 KR bei 15–20 etc.). Sobald klar ist, dass nur Wenige das Heiligtum betreten können, erklärt Rhayada, dass sie die Helden begleiten werde – denn ihnen sei nicht zu trauen. Nach einem kurzen Blick auf den Sultan stimmt ihr 'Richter' Selim zu und bedeutet den Helden, sie sollten besser mit der Aranierin zurückkehren. Sonst werde er davon ausgehen, dass sie einen Betrug versuchen. Rhayada wird die Helden im Heiligtum nicht behindern – im Gegenteil, sie setzt hier (und nötigenfalls auch vorher) alles daran, dass der Schatz gefunden wird. Denn nach der Hinrichtung der Helden winken ihr unsterblicher Ruhm und die Erniedrigung Amars – die Erfüllung ihres Lebens. Spielen Sie ein wenig mit der Ironie der Geschichte, dass ausgerechnet die Gegnerin der Helden jetzt alles daran setzt, ihnen dabei zu helfen das 'Erbe des letzten Sultans' zu finden – und dass die Helden Rhayada aus der ein oder anderen gefährlichen Situation retten müssen.

Auf einer Insel im Strom der Zeit

Betreten der Fesselträger und seine Gefährten das Heiligtum, umfängt sie dichter grauer Nebel. Räumliche Strukturen sind für den Fesselträger nur vage, für andere fast gar nicht auszumachen. Das Gefühl, im Nichts zu schweben, bereitet vor allem Helden mit Höhen- oder Platzangst Probleme. Lassen Sie die Helden eine Zeit lang durch den Nebel wandern und die eigentümlichen Gefahren des Ortes kennen lernen:

● Plötzlich dichter werdender Nebel nimmt den Helden die Sicht. Sie laufen Gefahr, den Anschluss an den Fesselträger zu verlieren. *Orientierungs-*, *Sinnenschärfe-* und *Selbstbeherrschungs*-Proben sind angebracht, Hellsichtzauber (EXPOSAMI, OCULUS ASTRALIS und ähnliches) hilfreich.

● Geisterhafte Erscheinungen tauchen unvermutet auf und verschwinden ebenso plötzlich: ein brüllender, kampfeslustiger Maru, seine archaische Waffe mit Mörderblick erhoben; ein Tulamide in der alten Tracht der Hof-Mudramulim, der den Helden seine Hand zum Kusse darbietet; ein Achaz, das Haupt mit einer edelsteingeschmückten Kappe bedeckt, der die Helden verwundert anblickt; der Diener eines tulamidischen Potentaten, der sie fragt, zu welchem Hofstaat sie gehören ... Je weiter die Geister von der Zeitebene der Helden entfernt sind, desto schemenhafter ist ihre Erscheinung. Die Regeln zur *Realitätsdichte* (**MWW 33**) können hier als Anhaltspunkt dienen.

● Schmerzensschreie, lockender magischer Gesang, zorniges Kampfgebrüll, kindliches Weinen, die Rezitation eines Gebetes, wirres Gestammel, ein sanftes oder bedrohliches Zischen ... Locken Sie die Helden durch verführerischen Gesang, provozieren Sie Angst und Verunsicherung durch bedrohliche Laute – und verlangen Sie Proben (vor allem auf *Selbstbeherrschung*), um zu überprüfen, ob die Charaktere ihrem Verlangen oder ihrer Furcht nachgeben.

● Nicht nur 'Geister', auch Statuen, reich gefüllte Opferschalen, goldene Schriftrollen, reich verzierte Waffen, Haufen wertvoller Kristalle und Edelsteine, freistehende Säulen, verziert mit unbekannten Arkanoglyphen etc. tauchen unversehens auf und verschwinden ebenso plötzlich, aber nicht, ohne vielleicht allzu (neu–)gierige Menschen in ihr Unglück gestürzt zu haben. Auch hier sind entsprechende Proben angebracht.

Das Erbe des letzten Sultans

Unerwartet teilt sich der graue Nebel und gibt den Blick auf einen einfachen, fast gänzlich schmucklosen Altar frei, der inmitten der grauen Allzeit wie eine Insel der Wirklichkeit aufragt. Die Oberfläche, glatt und von vollendetem Ebenmaß, glänzt matt im grauen, unwirklichen Licht des Heiligtums. Nur ein umlaufendes Band verwirrender Ornamente, die im Stil jenen auf den beiden Armreifen stark ähneln, schmückt den Altar – und bindet diesen (und alles, was sich an, in oder auf ihm befindet) an die Zeit der Welt; eine notwendige Vorrichtung für die Zeremonien der Jhrarhra. Keine Schätze und Reichtümer sind es, die auf dem Altar auf die Helden warten – nur eine Schriftrolle, mürbe und brüchig, sowie eine silberne, mit Diamanten besetzte Brosche.

Entrollen die Helden das Pergament, stellen sie fest, dass es sich um ein Gedicht handelt, dessen einzelne Strophen das Schicksal preisen oder zu ergründen suchen. Die Verse sprechen von Glück und Leid, der Unergründlichkeit des göttlichen Willens und der Weisheit des Planes aller Zeit. Jede Strophe ist erkennbar von anderer Hand geschrieben und verziert mit eleganten Ornamenten und Schriftzeichen, die ein Tulamide unschwer als Tughra – eine Art ornamentale 'Unterschrift' (**Erste Sonne 36**) – identifizieren kann. Ein Schriftkundiger (*Ur-Tulamidya* 11 TaP*) kann die Tughra neben der vorletzten Strophe als das Zeichen des letzten der Diamantenen Sultane, Najara ibn Beraimi, erkennen, der der Nachwelt folgende Verse hinterließ:

»Endende Schönheit, Ende in Schönheit.
Der Schwan stirbt. Doch kommender Tod weckt seine Stimme.
Der Schwan singt.
Letzt' und einzig erhebt vollkommener Klang die Welt.
Der Schwan singt – und stirbt. Der Vollkommenheit folgt nur das Ende.
Mensch und Welt suchen nach Vollendung.*
Nach Vollendung enden Mensch und Welt.«

*) wörtlich: "Ben Tulam", also 'Sohn Tulams': ein Tulamide, gemeint: ein Mensch

In die ausladenden Ornamente seiner Tughra ließ Sultan Najara von seinem Boten Ishar folgende Worte einweben:

»Najara ibn Bheraimi – hört den Schwanensang seines Reiches.
Wie der Schwan, der vor seinem Tod ein einziges und letztes Mal seine Stimme zu einem Gesang von unendlicher Schönheit erhebt, um danach zu sterben, so endet auch dieses Reich in Schönheit und Vollendung.
Preiset Al'Mahmoud, da sich mit dem Tod des Schwanes der göttliche Wille erfüllt und mit Uns alle Zeit endet.«

Die letzte Strophe

Mit dieser Strophe glaubte Sultan Najara das 'Generationengedicht' seines Geschlechtes würdig zu beenden: seine Herrschaft und der stolze, letzte Kampf gegen die bosparanischen 'Barbaren' – ein 'Schwanengesang', auf den nichts Vergleichbares mehr folgen konnte. Doch diese Auffassung blieb nicht unwidersprochen: Denn Najaras Strophe ist nicht die letzte auf diesem Pergament: Das Gedicht endet mit sieben Versen, die mit der (vergleichsweise schlichten) Tughra seines Sohnes, Namuqtal ibn Najara, gezeichnet sind.

»Es endet die Sonne und beginnt die Nacht
und das Hoffen auf einen anderen Tag.
Wenn auch Licht vergeht, Diamanten-Glanz erlischt,
So bleibt doch der Stein – er dauert und ist.
Wenn auch nächtlicher Mantel fällt, Diamanten Herz verhüllt,
So wartet doch der Stein – er duldet und harrt.
Wenn auf die Nacht dann folgt ein anderer Tag,
Sodann, Diamanten-Glanz, erstrahl' in neuem Licht.«

In Namuqtals Versen klingt überdeutlich die Hoffnung an, dass dereinst das Reich der Tulamiden in neuem Glanz erstehen möge. Die kleine, mit zehn Diamanten verzierte Brosche, die neben der Pergamentrolle zu finden ist, bekommt durch diese Zeilen eine neue Bedeutung, harrt sie doch seit über tausend Jahren im Dunkel, um eines Tages im Licht eines neuen Tages zu erstrahlen. Betrachten die Helden die Brosche näher, können sie eine alt-tulamidische Gravur entziffern:

»Dem Willen des Unergründlichen anvertraut:
der Schatz Unseres Herzens.
Seiner Macht unterworfen: die Zukunft Unseres Blutes.
In seiner Hand: Unsere Hoffnung auf einen neuen Tag.«

Dieser Fund scheint zu beweisen, dass das Geschlecht des letzten Diamantenen Sultans den Untergang des Reiches überdauerte und womöglich bis heute im Verborgenen darauf wartet, sein Erbe anzutreten.

Schicksale

Noch während die Helden den Fund studieren, beginnt Rhayada neben ihnen unruhig unverständliche Worte zu murmeln. Ihre Hände zittern, die Stirn ist schweißnass. Da stürzt sie plötzlich und mit einem irren, schrillen Schrei auf den Altar, versucht, die Pergamentrolle zu erlangen und sie zu zerreißen. Sie schreit, weint und kreischt. Unter dem wilden Gestammel können die Helden die folgenden Worte verstehen: "Dafür? Dafür? All' dies – nur dafür? Spottet ihr meiner, ihr Götter? Schicksal? Amar, Ahmad, ich – für ein paar Fetzen lumpiges Pergament, mit Lyrik verschmiert? Dafür?"

Die Helden müssen Rhayada in ihrem Wahn niederringen. Schließlich bricht sie zusammen: Die Vorstellung, dass Ahmad für diesen 'Schatz' sein Leben gelassen und sie ihr eigenes Leben dafür ruiniert hat, raubt ihr den Verstand. Den Helden bleibt nichts anderes, als sie mit sich zu tragen, denn von alleine setzt sie kaum mehr einen Fuß vor den anderen. Wenn es den Anschein macht, sie könne selbst einige Schritte gehen, so versucht sie nur, in den Nebel davonzurennen.

Das Schicksal der Helden jedoch wendet sich zum Besseren. Wenn sie mit Rhayada und ihrem Fund das Heiligtum verlassen, werden sie vom Sultan und seinem Richter erwartet. Es braucht nicht viele Worte, um zu erklären, dass es keinen 'Schatz' des letzten Sultans gibt – nur, womöglich, einen Erben. Eine Behauptung, die Dolguruk mit einem verächtlichen Schnauben abtut. 'Richter' Selim aber mag nicht glauben, dass es keinen Schatz gibt, und unterstellt den Helden, dass sie Rhayada womöglich verzaubert oder verflucht hätten. Auch nach einer Erklärung beschimpft er die Helden zornig als Lügner. Doch bevor er fortfahren kann, bricht der Sultan sein Schweigen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Augen des Sultans mustern euch nun mit durchdringender Schärfe. Keine Regung liegt in diesem Antlitz. Der befehlende Klang seiner Stimme scheint für einen Moment die ganze Welt zu durchdringen. Das leidige Geplapper des 'Richters' ist wie ausgelöscht, als er spricht: "Sie sagen die Wahrheit."
Wie der Nachhall des Donners liegen die Worte in der Luft.
"Der Aranierin ist im Vergessen Gerechtigkeit widerfahren. Und wir", die schwarz glänzenden Perlen seiner Augen fallen auf den 'Richter', "wir gehorchen dem Urteil. Ihr könnt gehen."
Einen Moment noch scheint er das Gewicht seiner Worte und die Waffe in seiner Hand zu wiegen. Euch trifft ein letzter, kalter Blick, der Versprechen und Drohung zugleich ist. Dann wendet sich der Sultan in einer fließenden Bewegung von euch ab, verhüllt die Klinge des Tausendjährigen Zweihänders und geht.
Er ist fort und Ihr seid frei.

Epilog

Nachdem Dolguruk gegangen ist, bleibt die verwirrte Rhayada in der Obhut der Helden zurück. Es ist Ihrer Runde überlassen, wie sie mit ihrer Feindin verfahren – ob sie ihre letzten Tage bei den Noioniten fristet oder vielleicht, in einer Geste der Versöhnung, von Amar und seinem Schüler Ahad aufgenommen und gepflegt wird. Im offiziellen Aventurien wird Rhayada sabsaba Maraya keine Rolle mehr spielen.
Ihr Auftraggeber Amar wird den Helden einen herzlichen Empfang bereiten. Auch wenn das 'Erbe' ein anderes war als von ihm erwartet, so sichert die Entdeckung doch seinen Platz in den Annalen der Forschung.
"So ist mein Leben nicht umsonst gelebt", sagt er dankbar und mit fester Stimme.
Der Aufmerksamkeit Dolguruks können die Helden sich nach diesem Abenteuer sicher sein. Zwar sind sie seinem Richtschwert entkommen, doch wird er die Aufzählung ihrer Verbrechen und Untaten, die er bei Gericht vernahm, so schnell nicht vergessen.
Bei Gelehrten und im Volk sorgt die Entdeckung der Helden für großes Aufsehen. Zwar tun viele die Mär vom 'Erbe des letzten Sultans' als Unsinn ab: Die einen vermuten, die Linie sei längst erloschen; die anderen spotten, bei der Vielzahl der Frauen und Kinder der Sultane sei wohl jeder Tulamide ein Erbe ihres Blutes; andere fragen, wie der Erbe Namuqtals, sollte er tatsächlich erscheinen, seinen Anspruch überhaupt durchsetzen wolle. "Ein Name allein verleiht noch keine Macht", so heißt es. Andere aber, die von neuem Glanz und Einigkeit im Land der Ersten Sonne träumen, wollen die Botschaft gerne glauben und erzählen die Geschichte weiter.
Manch ein Fürst lässt unterdessen im Volk die Nachricht verbreiten, er sei der Erbe des letzten Sultans, unter dessen Führung das Diamantene Sultanat wieder auferstehen würde. Auch erfreuen Märchen aus den alten Tagen sich größerer Beliebtheit denn je – und es gibt kaum einen Haimamud, der diese nicht mit den Worten beenden würde: "So glanzvoll und ruhmreich waren das Reich der Tulamiden und seine Herrscher. Und werden es dereinst wieder sein!"
Nur eine *Basargeschichte* erfreut sich größerer Beliebtheit: die Abenteuer, die große Helden *dieses* Zeitalters überstanden, um das lang verborgene Erbe der Fatahidim zu entdecken. Die Frage, die alle bewegt, ist: Werden die Erben wiederkehren? Und welche Rolle spielt dabei die Diamantenbrosche, die dank der Helden nun wieder im Sonnenlicht erstrahlt?
Diese Frage aber bleibt unbeantwortet – zumindest vorerst.

Der Lohn der Mühen

Für die Bewältigung dieses Abenteuers haben sich die Helden **350 Abenteuerpunkte** verdient. Wenn Teile des Szenarios stark ausgebaut wurden (die Reise von Khunchom nach Thalusa, die Flucht vor Dolguruk, Begegnungen im Tempel und Anderes), können Sie weitere Abenteuerpunkte vergeben. Je eine spezielle Erfahrung können Sie auf die Talente *Götter/Kulte, Geschichtswissen, Sagen/Legenden, Geographie* und *Rechtskunde* sowie weitere viel genutzte Fähigkeiten verteilen. Magier, die sich intensiv mit der Magie des Verborgenen Tempels auseinandergesetzt haben, können außerdem die *Merkmalskenntnis Temporal* um ein Viertel billiger erwerben.

Dramatis Personae

Amar al'Sajidi

Erscheinung: Gestützt auf einen Stock oder seinen Schüler Ahad, wirkt die kleine, gebückte Gestalt Amars sehr zerbrechlich. Seine klaren Augen aber beweisen ungebrochenen Willen. Sein bartloses Haupt, von einem Kranz grauer Haare bedeckt, wirkt übergroß, das Gesicht ist vom Alter und Sorgen zerfurcht.
Geschichte und Charakter: Amar war ein junger Mann, als er auf das Todesgedicht Ishar ibn Ashras stieß. Seitdem setzt er alles daran, das Geheimnis des 'Erben des letzten Sultans' zu lüften. Nach dem Scheitern einer ersten Expedition überwarf er sich mit seiner Schülerin Rhayada, deren Mann Ahmad auf der Queste zu Tode gekommen war. Doch er gab nicht auf und setzte auch in den nächsten Jahren alles daran, Ishars Rätsel zu lösen. Mit dem Alter wich seine unerschütterliche Zuversicht jedoch immer mehr der Verzweiflung: Amar lebt mit der Angst, dass sich all sein Tun als vergeblich erweisen und er sein Dasein an eine Wahnidee verschwendet haben könnte. Die Expedition nach Rashtur-Em sieht er als vermutlich letzte Chance, sein Lebensziel zu erreichen. Diese Bürde lässt den sonst so ruhigen Mann oft unruhig und nervös erscheinen.
Er selbst arbeitet bis zur Erschöpfung und verlangt gleiches von allen anderen. Amar fasst schnell Vertrauen und wird Gelehrte unter den Helden in seine Geheimnisse einweihen. Allerdings wissen andere seine Offenherzigkeit auch auszunutzen.

Geboren: 960 BF *Größe:* 1,61 Schritt
Haarfarbe: grauer Haarkranz *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: kompetenter, bisweilen verbissener Forscher
Herausragende Eigenschaften: Klugheit
Herausragende Talente: Ur-Tulamidya und andere alte menschliche Sprachen und Schriften, Geschichtswissen, Götter/Kulte, Sagen/Legenden, Philosophie
Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Neugier, Unfähigkeit: Menschenkenntnis

Rhayada sabsaba Maraya (+)

Erscheinung: Rhayada ist früh gealtert, aber obwohl sie selbst wenig Mühe darauf verwendet, ist ihre angeborene Schönheit noch immer zu erkennen. Sie ist groß gewachsen und von angenehmer Gestalt. Das schwarze Haar ist von grauen Strähnen durchzogen. Ihr Blick verrät Entschlossenheit – und tiefe Augenränder schlechten Schlaf.
Geschichte und Charakter: Die gebürtige Anchopalerin verlor früh ihre Eltern und wurde von ihrer Großmutter erzogen. Später war ihr Lehrer Amar für sie wie ein Vater. Doch erst als sie ihren Mann Ahmad kennen lernte, glaubte Rhayada in ihrem Leben Erfüllung zu finden. Ihr Glück aber währte nur kurz: Auf der Expedition zu 'Rashtuls Thron' kam Ahmad bei einem Unglück zu Tode, wofür sie Amar die Schuld gibt.

Fortan diente sie mit ihrem Wissen mächtigen und reichen Auftraggebern. Doch weder in der Arbeit noch in der Liebe fand sie Erfüllung. Über die Jahre wuchs einzig ihr Rachewunsch: Amars Leben sollte ebenso vergeblich sein wie das ihre. Sie hintertrieb seine Arbeit, machte ihm Geldgeber abspenstig, erwarb Dokumente und Artefakte, nur um ihm diese vorzuenthalten. Als Amar nach Jahrzehnten dem Erfolg dennoch näher kommt, ist Rhayada entschlossen, alles zu tun, um sein Vorhaben zunichte zu machen.
Trotzdem hofft Rhayada tief in ihrem Herzen immer noch, dass der Schatz gefunden wird – damit das Leid der letzten Jahre und Jahrzehnte nicht umsonst gewesen ist. Allerdings ist sie selbst sich dieser Hoffnung nicht im geringsten bewusst, weshalb sie auch vor Dolguruk behaupten kann, dass sie nicht nach dem 'Erbe des letzten Sultans' strebt. Denn der Wahrheitssinn erkennt nur bewusste Lügen (**MGS 96**). Um so stärker trifft sie aber die Erkenntnis, wofür so viele Menschen ihr Glück und ihr Leben geopfert haben.

Geboren: 979 BF *Größe:* 1,83 Schritt
Haarfarbe: schwarz-grau *Augenfarbe:* schwarz
Kurzcharakteristik: fähige Forscherin und kompetente Schatzsucherin
Herausragende Eigenschaften: Klugheit, Charisma
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung, Orientierung, Geographie, Wildnisleben, Gassenwissen, Ur-Tulamidya, Sagen/Legenden
Nachteil: Rachsucht

Waffenlos: INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+2 (A) **DK** H
Langdolch: INI 11+1W6 **AT** 15 **PA** 17 **TP** 1W6+2 **DK** H
LeP 44 **AuP** 40 **KO** 12 **RS** 1 **GS** 7 **MR** 7
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III, Meisterparade, Linkhand, Defensiver Kampfstil

Sultan Dolguruk

Wohin der Schwarze Sultan auch kommt, er verbreitet Furcht und Schrecken. Der Sultan weidet sich an der Angst der Menschen – doch nicht um der Angst selbst willen. Nicht ihn, sondern die unerbittliche Gerechtigkeit sollen die Menschen fürchten. Er ist nur der Henker – er vollstreckt die Urteile anderer. Es ist eigentlich nicht Dolgoruk, den die Menschen fürchten, sondern ihre Mitmenschen, deren Urteile er ausführt. In besonderer Weise verwirklicht der Schwarze Sultan so das Werk Blakharaz': Er hetzt die Dämonen, die in den Herzen der Menschen wohnen, aufeinander. Daher wird man Dolguruk auch nur selten handelnd erleben. Er spricht nicht, er lässt sprechen. Seine schwarze, schweigsame Präsenz ist Drohung genug.
Eine ausführliche Beschreibung des Sultans mit Werten finden Sie in **Erste Sonne 159.**

Die Fesseln Satinavs

Auch 'Erster und Zweiter Schlüssel', 'Fesseln Fatas' und Ymras', 'Ketten' oder 'Reife' Satinavs genannt. Die 'Fesseln' wurden von den Jhrarhra geschaffen, um einigen auserwählten Dienern den Zutritt zum Tempel zu ermöglichen. Während die anderen Fesseln verloren gingen, fand ein Paar auf verschlungenen Pfaden seinen Weg zu den Menschen und befand sich schließlich über Jahrhunderte im Besitz der Fatihidim, der Vorfahren des letzten Sultans Najara ibn Bheraimi, bevor sich ihre Spur nach dem Untergang des Diamantenen Sultanats verlor.
Die beiden Armreife bestehen aus einer Silber-Mindorium-Legierung und sind mit kunstvollen Ornamenten versehen, in die einige mächtige Symbole eingewebt sind – deren Bedeutung ist aber ebenso unbekannt wie ihre Wirkung. Nur die Zeichen der 'fesselnden Ymra' beziehungsweise 'fesselnden Fatas' sind bis in die Gegenwart überliefert.
Die Fesseln entfalten ihre Wirkung nur gemeinsam. Ihrem Träger erlauben sie, sich sicher im Heiligtum der Jhrarhra zu bewegen. Daneben bieten sie aber auch Schutz gegen andere Versuche temporaler Beeinflussung. Zauber mit dem Merkmal *Temporal* sind gegen den Träger der Fesseln nur erschwert zu wirken (+6), temporale Verschiebungen (Zeitreisen) unmöglich. Ausnahmen sind Zauber, die sich direkt auf die Zeitebene auswirken. So ist der Träger von den Auswirkungen eines TEMPUS STASIS sehr wohl betroffen.
Neben dieser Wirkung haben die Fesseln für Anhänger verschiedener Satinav-Kulte einen hohen symbolischen Wert. Der Träger kann, nicht nur im Dorf Ashanar, als 'Erwählter Satinavs / Al'Mahmouds' angesehen werden. Andere Kulte hingegen, die sich der 'Entfesselung' des Gottes verschrieben haben, sind dem Träger eher feindlich gesonnen.

Der siebente Schleier

Ein Abenteuer von Gregor Rot. Mit herzlichem Dank an Georg Eigelsreiter, Maria Fiby, Thomas Finn, Andreas Olszewski und Markus Tiller, die sich nicht den Blick auf das Wesentliche verschleiern ließen.

Stichworte zum Abenteuer: ein Abenteuer um Sultan Hasrabal und seine Dynastie
Spielort: Khunchom, Al'Ahabad
Zeit: in neuerer Zeit
Helden: 3–6, Erfahrung: Einsteiger bis erfahren
Schwierigkeit: Spieler: niedrig (für Einsteiger geeignet), Meister: mittel

»Aus alten Märchen winkt es
Hervor mit weißer Hand,
Da singt es und da klingt es
Von einem Zauberland ...«
—Dichterliebe, Heine/Schumann

Das Abenteuer im Überblick

Willkommen in Khunchom, der niemals Schlafenden! Lassen Sie sich vom Zauber eines typisch tulamidischen Märchens umweben und tauchen Sie ein in ein feines Gespinst aus Macht, Mythen und Magie. **Der siebente Schleier** ist für einen einzigen Spielabend konzipiert und eignet sich hervorragend als Einstiegsabenteuer – insbesondere, um jungen Helden oder unerfahrenen Spielern das Land der Ersten Sonne näher zu bringen.

Der Plan des Wesirs

Den Hintergrund des Abenteuers bildet eine Intrige, die sich den Helden erst allmählich im Verlauf des Abenteuers entschleiern wird. Sie scheint zunächst von *Nijar ben Hasrabal* auszugehen, dem Wesir von Al'Ahabad. Der zweite Sohn des berühmten gorischen Sultans *Hasrabal ben Yakuban* leidet schon lange unter der Zurücksetzung, die er nicht nur hinter dem Erstgeborenen *Shochan*, sondern vor allem als Statthalter von Al'Ahabad erfahren muss. Denn all die Dschinne und Elementargeister, denen Al'Ahabad den märchenhaften Ruf einer Zauberstadt verdankt, unterstehen ebenso wie der prachtvollste Palast der Stadt nach wie vor einzig seinem Vater.
Hasrabals Kontrolle über die elementaren Diener der Stadt liegt im Altarstein des *Aram al'Sitta* begründet, wo die Geister und Dschinne seit Jahrhunderten gebunden sind. Dieses 'Heiligtum der Sechse' stammt vermutlich noch aus der Zeit der Kophtanim (siehe **Erste Sonne 43**) und liegt tief im Inneren des Felssockels, auf dem die Stadt thront. Es gewährt nur jenem Zutritt, der sich als Meister über alle Elemente erweist. Selbst Sultan Hasrabal erreichte den Tempel erst in seinem sechsundsechzigsten Lebensjahr, und er ließ daraufhin ein Hexagon über dem Zugang errichten, das später zur Eingangshalle der Rechtsschule wurde.
Das Hexagon liegt genau am Kreuzungspunkt der Linien zwischen den jeweils gegensätzlichen elementaren Heiligtümern (siehe dazu **Elementare Heiligtümer**, Seite 26), wodurch Nijar nach dem Studium alter Schriften erst seine Bedeutung erkannte. Um das Aram jedoch auch betreten und seine Macht nutzen zu können, will er sich eines alten Artefaktes bedienen, das sich im Besitz seiner Mutter befindet: Dieser hat nämlich einst die damalige Hauptfrau des Sultans, die berühmte Tänzerin *Nahema*, ihren sagenumwobenen *Siebenten Schleier* hinterlassen, da das Schicksal ihrer Haremsschwestern sie dauerte. Dieser Schleier birgt viele mythische Kräfte, die er (wie auch seine Herkunft) in diesem Abenteuer nur teilweise enthüllen wird.
Nijar kennt die wandelbare Natur des Schleiers (siehe auch **Madas Schleier** auf Seite 35) und die Macht, die dieser einer zauberkräftigen Tänzerin bei Vollmond verleiht. Führt eine solche ihn im *Tanz der sieben Schleier*, vermag er nicht nur den Geist sein Opfers zu verwirren, sondern sogar dessen *ashtarra* ('magische Macht') in sich aufzunehmen. Derart will Nijar seinen Vater bezaubern, um sich selbst den Schleier überzuziehen, der ihm gleichsam Hasrabals magische Aura und damit Zugang zum Aram verleihen wird.
Dazu benötigt Nijar jedoch eine Sharisad, deren Tanzkunst sich mit der Nahemas messen kann. So lockte er mit geschickten Versprechungen die berühmteste novadische Sharisad *Sherizeth saba Nereida* nach Al'Ahabad und hielt um ihre Hand an. Unter gewöhnlichen Umständen hätte Sherizeth dies rundheraus abgelehnt, doch Nijars Mutter wusste die Sharisad geschickt zu umgarnen, indem sie Sorge um die eheliche Zukunft ihres Sohnes vorspielte und ihr den kostbaren Schleier als Hochzeitsgeschenk versprach.
So ließ sich Sherizeth auf den Handel ein, vor der Hochzeitszeremonie für Nijar zu tanzen – und ihm nur dann die Hand zu reichen, wenn er ihrem Zauber widerstehen würde. Denn auch wenn sie nach wie vor nicht an Heirat denkt, konnte sie nicht der Verlockung widerstehen, einmal mit Nahemas Schleier zu tanzen – zumal sie glaubt, Nijars Kräfte zu durchschauen und dadurch gegen jede Täuschung gewappnet zu sein.

Der Weg der Helden

Das Abenteuer beginnt in den Gassen von Khunchom, wo die Helden den kleinen *Mezzek* vor zwei hungrigen Straßenkötern bewahren können. Voll Bewunderung schleift der Junge seine Retter abends zu seinem Freund, dem Haimamud *Ismeth*. Dort hören sie das Märchen von der Befreiung Nedimes aus dem Palast Sultan Hasrabals und erfahren auch von Nahema und ihrem sagenumwobenen Siebenten Schleier. Auf die Klage des Erzählers hin, dass sich jenes Unglück wiederhole und der Sohn der Sultans, *Wesir Nijar*, erneut eine Blume des Kalifats in die Palaststadt Al'Ahabad gefangen halte, drängt Mezzek die Helden, zur Befreiung der Sharisad *Sherizeth* aufzubrechen.
In Al'Ahabad angekommen, erfahren die Helden von der kurz bevorstehenden Hochzeit und werden sogar als Gäste geladen. Von einer Entführung will in der Stadt niemand etwas wissen, doch erst das Eindringen in den Palast und ein Gespräch mit der Sharisad vermag die Helden davon zu überzeugen, dass diese aus freien Stücken handelt. Bei der Hochzeitszeremonie schnappt Nijars Falle aber dennoch zu, denn ein kompliziertes Trugbild des meisterhaften Illusionisten (siehe auch **Die Trugwelt** auf Seite 32) lässt Sultan Hasrabal als seinen Sohn erscheinen, weshalb Sherizeth ihren Zauber auf ihn richtet und tatsächlich Hasrabals *ashtarra* in den Schleier bindet.
Auch Wachen und Rätsel können die Helden nicht daran hindern, Nijar auf seinem Weg zum Aram zu folgen. Im Heiligtum kommt es dann zur Konfrontation mit Nijar, der dort die Elementare Al'Ahabads aus den Diensten seines Vaters entlassen und selbst übernehmen will. Er schickt die Dschinne auch gegen seine Verfolger ins Feld, doch haben die Helden zwei entscheidende Verbündete: Zum einen die übrigen **sechs Schleier** (siehe auch Seite 32) aus Sherizeths Hochzeitstanz, bei dem ein Teil der Macht des siebenten auf sie übertragen wurde, zum anderen den Wasserdschinn *Baradarasch*, mit dem sie beim Eindringen in Sherizeths Gemächer Freundschaft schließen konnten. Mit seiner Hilfe gelingt es den Helden schließlich, aus dem

Aram und Al'Ahabad zu entfliehen, nachdem sie Nijar den Siebenten Schleier abgenommen haben. Der Rückweg nach Khunchom aber hält noch eine letzte Überraschung bereit.

Auswahl der Helden

Die Idealbesetzung stellt eine sechsköpfige Gruppe dar (da dann jeder einen der sechs elementaren Schleier führen kann), doch auch mit weniger Helden ist das Abenteuer ohne Einschränkung spielbar. Zumindest ein Magiekundiger ist empfehlenswert, außerdem sollten einige, im günstigsten Fall sogar alle Helden *keine Novadis* oder *Tulamiden* sein. Denn da **Der siebente Schleier** nicht nur an die Ereignisse des DSA-Klassikers **Nedime – die Tochter des Kalifen** anknüpft, sondern diese zu einem gewissen Grad auch wiederholt, geht es von ortsfremden Recken aus.
Helden, die Nedime selbst befreit haben, würden allerdings beträchtliche Anpassungen erfordern, die nur erfahrenen Spielleitern zu empfehlen sind.
Abgesehen davon stehen aber alle Rassen, Kulturen und Professionen offen (mit dem üblichen Mehraufwand bei der Einbindung von ausgefallenen Rassen – siehe dazu **Wie exotisch darf's denn sein?** in **AH** ab Seite 120). Zudem eignet sich **Der siebente Schleier** hervorragend dazu, neue Helden in eine Gruppe zu integrieren oder gar eine neue Gruppe zu gründen.

Wie bei allen Abenteuern im Land der Ersten Sonne sollte der Spielleiter natürlich stets die Sprachkenntnisse seiner Helden im Auge (oder besser noch im Ohr) behalten, da es bei mangelhaften Tulamidya-Kenntnissen leicht zu Verständigungsproblemen kommen kann. Zu guter Letzt sei noch auf die zahllosen reizvollen Möglichkeiten hingewiesen, die eine Tänzerin als Spielerheldin bietet: Sie könnte eine Schülerin oder Konkurrentin Sherizeths sein oder gar deren Platz im Abenteuer einnehmen.

Zeitpunkt

Für das Abenteuer ist ein enger zeitlicher Rahmen gesteckt, der genau mit dem novadischen Kalender einerseits und den Mondphasen andererseits übereinstimmen sollte. Wenn Sie auf das Zusammentreffen von Vollmond und *Laila-ash-Sharisa* (der Nacht des Tanzes) für die Hochzeitsnacht nicht verzichten mögen, empfehlen wir Ihnen einen der folgenden aktuellen Zeitpunkte für Ihr Abenteuer zu wählen (angegeben sind jeweils der Tag vor der 'Nacht der Tradition' mit dem Abenteuerbeginn / der Hochzeitsnacht / der nächsten Neumondnacht / der nächsten 'Nacht der Tradition' in Fasar):
- **1027 BF:** 26. Rondra / 4. Efferd / 18. Efferd / 24. Efferd
- **1027 BF:** 24. Efferd / 2. Travia / 16. Travia / 21. Travia
- **1028 BF:** 21. Travia / 29. Travia / 13. Boron / 19. Boron
- **1028 BF:** 19. Boron / 27. Boron / 11. Hesinde / 16. Hesinde

Helden über Nacht

Beginnen Sie den Spielabend im Glanz der Abenddämmerung in den Gassen von Khunchom. Nach einer kurzen Einführung in die Stimmung der Stadt stürzen Sie die Helden unmittelbar ins Geschehen:

Ein kleiner Junge in Not

Durch Stimmengewirr und Straßenlärm vernehmen die Helden plötzlich das ängstliche Wimmern einer Kinderstimme. Es führt sie in eine dunkle Sackgasse, an deren Ende ein kleiner Junge mit dem Rücken zur Wand steht. Zwischen den Dächern gespannte Sonnensegel tauchen den Ort in diffuses Halbdunkel (ohne *Dämmerungssicht* alle Kampfwürfe +2). Zwei wolfsgroße Bestien, die den Jungen bedrohlich anknurren, können daher erst aus einer Nähe von fünf Schritt als struppige Straßenköter entlarvt werden.

Straßenköter
Biss: INI 8+W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W6+ **DK** H
LeP 19 **RS** 2 **AuP** 60 **KO** 8 **MR** 2/1 **GS** 12 **GW** 4
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (–3)

Der siebenjährige Junge heißt *Mezzek* und war mit einem in Leinen eingeschlagenen Stück Ziegenleber auf dem Weg zu seinem Freund Ismeth. Die beiden hungrigen Tuzakermischlinge (siehe **ZBA 114**) haben es auf das blutige Bündel abgesehen und den Knaben in diese Sackgasse gedrängt. Mezzeks rechter Arm wurde von einem Biss übel zugerichtet, doch er scheint nicht ans Aufgeben zu denken. Sobald sich die Helden tätlich einmischen, fühlen die beiden Köter sich nun ihrerseits in die Enge gedrängt und greifen die Störenfriede an. (Sie können die Anzahl der struppigen Gegner natürlich auch erhöhen oder auf einen einzigen reduzieren.)

Im Bann der Bewunderung

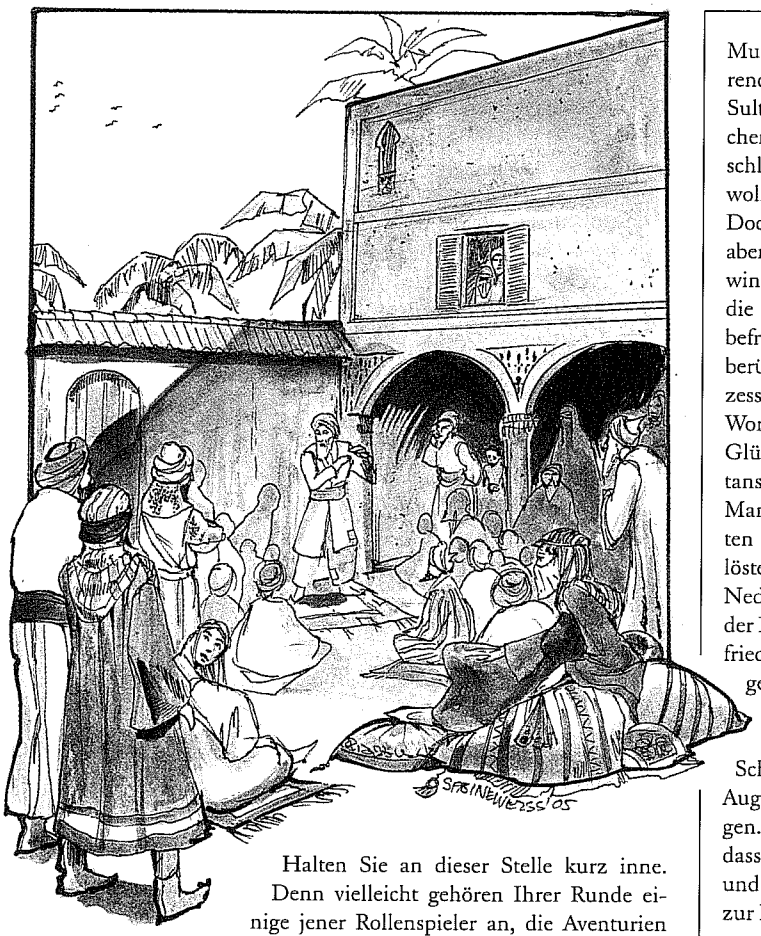
Ob nun durch blitzende Klinge, Magie oder List – kaum haben sich die Helden der Straßenköter entledigt, nimmt der kleine Mezzek sie in Beschlag. Er springt in einem wilden Freudentanz um sie herum, will jeden seiner Retter anfassen und natürlich deren Namen erfahren. Bedenken Sie dabei, dass der Kleine nur Tulamidya spricht.
Ohne auf Widerworte zu achten, fordert Mezzek sie dazu auf, ihm zu seinem Freund, "dem berühmtesten Haimamud überhaupt", zu folgen. Die einzige Verzögerung, die er eventuell in Kauf nimmt, ist die Behandlung seines verwundeten rechten Arms. Seine starken Schmerzen sucht er dabei vor den Helden zu verbergen. Auch während der Behandlung legt er das heiß umkämpfte Stück Leber jedoch für keinen Moment aus der (unverletzten) Hand. Sollten die Helden Magie einsetzen (ein leichter Heilzauber für 5 LeP scheint ob der Tiefe der Wunde angemessen) steigt Mezzeks Ehrfurcht ins Unermessliche.

Der Haimamud

Auf dem Weg zu Ismeth fragt Mezzek die Helden weiter über ihre bisherige Erlebnisse und vor allem weitere Heldentaten aus. Dazwischen erzählt er in blumigen Worten von dem uralten Geschichtenerzähler, der von vielen sogar Ismeth al'Mhanach genannt wird (*Tulamidya:* 'der Altehrwürdige', üblicherweise für ein Buch mit gesammeltem Wissen verwandt). Er reist viel durch alle Lande, erzählt aber (um seine Kräfte zu schonen) nur einmal in jedem Gottesnamen, nämlich in jeder *Laila-al-Mhânash* ('Nacht der Tradition').
So führt Mezzek die Helden in einen kleinen, nur spärlich erhellten Innenhof inmitten eines Badehauses. Der Haimamud ist ein greiser Mann mit sonnenverbrannter Pergamenthaut und schütterem Silberbart, doch aus seinen leuchtenden grauen Augen sprechen Begeisterung und jugendlicher Übermut. Als Mezzek die Helden hinter sich her zieht, um zu seinem Freund Ismeth zu gelangen, macht die Menge ihnen nur murrend Platz; doch der Haimamud begrüßt ihn freudig und lädt ihn samt seinen Begleitern ein, am Rande seines Teppichs Platz zu nehmen.

Eine gar nicht so alte Geschichte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Die Freunde des jungen Mezzek hier an meiner Seite, der sicherlich auch bald in die Geschichten der Haimamudim eingehen wird, sind auch meine Freunde. Nehmt Platz und seid meine Gäste in diesem Land, das euch ebenso fremd zu sein scheint wie jenem Helden, von dem ich euch zu Ehren nun erzählen will: In einer Zeit, die gerade eben so weit zurückliegt, dass ein heute greises Kamel damals seine Mutter verließ, begab es sich, dass der zaubermächtige Sultan Hasrabal ben Yakuban von Gorien einen finsteren Plan ersann, der seine Macht nach Norden ausdehnen sollte. Um den entscheidungsschwachen Kalifen Abu Dhelrumun zu einem Feldzug gegen das erstarkende Aranien zu zwingen, entführte er Nedime, die Tochter des Kalifen, und verschleppte sie in seinen Palast."



Halten Sie an dieser Stelle kurz inne. Denn vielleicht gehören Ihrer Runde einige jener Rollenspieler an, die Aventurien schon seit seinen Kindertagen die Treue halten. Diese werden sicherlich nostalgische Erinnerungen mit dem Namen Nedime verbinden – aber auch unter jüngeren Spielern mag sich der eine oder andere finden, der mit einem längst zu Boron oder in den Ruhestand gegangenen Held einst **Nedime – die Tochter des Kalifen** aus Hasrabals Palast befreit hat. Ermuntern Sie diese Spieler nun, die Geschichte von der Gefangennahme und Befreiung Nedimes selbst zu erzählen, sodass sie am Spieltisch gemeinsam in die Rolle des Haimamud schlüpfen. Andernfalls legen Sie Ismeth die Worte des folgenden Kastens in den Mund oder ergänzen daraus die Erinnerung der Spieler:

Nedime – das Märchen von der Befreiung der Kalifentochter

»Es begab sich also zu jener Zeit, dass der Herrscher aller Rechtgläubigen, Kalif Abu Dhelrumun, welcher der Sohn war von Chamallah al-Gatar, in allen Landen nach einem Helden suchen ließ, der den Mut aufbringen wollte, seine einzige Tochter aus dem Palast des Sultan Hasrabal zu befreien. Unzählige versuchten ihr Glück, doch keiner vermochte den Sultan und seine Wächter zu überlisten – und den wenigen, die zumindest dem Kerker Hasrabals entkamen und erfolglos zurückzukehren wagten, ließ der zornige Kalif den Kopf abschlagen.

So kam es, dass kein Rechtgläubiger mehr sein Leben leichtfertig hingeben wollte in einem Spiel gegen derart übermächtige Gegner. Es flossen die Tage und Nächte dahin, und ebenso wie der Mhanadi stets das gleiche Wasser zu führen scheint, brachten auch sie dem Kalifen keine neue Hoffnung. Schließlich war ein ganzes Jahr ins Land gezogen, und endlich spülte das Schicksal einen Helden heran: Von weither kam er, und die Sitten und Bräuche unseres Landes waren ihm fremd. Auch hatte er noch nichts von des Sultans Zaubermacht oder der Grausamkeit des Kalifen erfahren, und so ließ er sich leichthin vom Leid des trauernden Vaters und dem Versprechen von Ruhm und Reichtum dazu verleiten, sich in das ungewisse Abenteuer zu begeben.

Mutig zog dieser Sohn der Furchtlosigkeit aus und drang während der Mittagszeit, als alle Wächter schliefen, in den Palast des Sultans ein. Dort lauerten seiner viele Gefahren: Mit katzengleicher Gewandtheit musste er sich an Wächtern und Wölfen vorbeischleichen, und von Hasrabal in Mäuseriche verwandelte Diebe wollten ihn gar mit einem Zaubertanz zu ihresgleichen machen. Doch da viele von Hasrabals Dienern den Sultan zwar fürchteten, aber auch hassten, konnte er unter ihnen manchen Mitstreiter gewinnen: So half er etwa dem glücklosen zwergischen Koch, der die herrschaftliche Pastete nicht mehr zuzubereiten wusste, und befreite den gefangenen Flaschengeist Efrit Omar. Selbst mit dem berühmten Meister des Bades Baradarasch, der heimlich in Prinzessin Nedime verliebt gewesen sein soll, sprach er.

Worum ihn jeder Mann aber wohl am meisten beneidet, ist das Glück, die unbeschreibliche Nahema, die Hauptfrau des Sultans, bei ihrem *Tanz der sieben Schleier* beobachtet zu haben. Manche behaupten gar, er hätte den sagenumwobenen Siebenten Schleier noch fallen sehen und wollte ihn greifen, doch er löste sich in silbernes Licht auf.

Nedime aber wurde von einem leibhaftigen Mantikor bewacht, der Löwe und Skorpion zugleich ist. Neider behaupten, es sei ein friedfertiges Tier gewesen, das der Kalifentochter Lieder gesungen hätte, doch muss es wohl ein gewaltiger Kampf gewesen sein, in dem Nedimes Befreier mit Efrit Omar den Mantikor bezwang und die Prinzessin befreite.

Schnell machte er sich da mit Nedime auf, dem Sultan aus den Augen zu kommen und die Geraubte ihrem Vater wiederzubringen. Dieser war so gerührt vom Anblick seiner einzigen Tochter, dass er ihrem Retter in übermäßiger Vaterliebe ihre Hand anbot, und so bekam der fremde Held Nedime, die Blume des Kalifats, zur Frau.«

Und was war dann?

Ismeth schließt mit der rituellen Schlussfloskel aller novadischer Märchen: "Rastullah ist ewig und weise, möge er uns erleuchten!"

Dabei stößt er einen tiefen Seufzer aus, und bedrücktes Schweigen senkt sich über den ganzen Hof. Diese seltsame Stimmung sollte die Helden gehörig verwundern, denn die Geschichte nahm doch ein erbauliches Ende.

Eine *Etikette*-Probe verrät, dass es grob unhöflich wäre, direkt nach dem Grund der Traurigkeit zu fragen. Da die Neugier dennoch gestillt werden will, bleibt den Helden also nichts anderes übrig, als sich vorsichtig nach Einzelheiten der Geschichte zu erkundigen. Vermitteln Sie den Spielern unbedingt Ismeths Weisheit und Mitteilsamkeit. Dabei sollten die Helden dann nach und nach die folgenden Informationen erhalten (helfen Sie dazu notfalls mit Zwischenfragen der anderen Zuhörer nach). Trotz aller teils traurigen Antworten soll die seltsame Stimmung aber zunächst ein Rätsel bleiben.

Nedimes Schicksal

Bringt keiner der Helden den Mut oder das Interesse für eine Frage auf, bricht Klein-Mezzek das Schweigen und drängt seinen Freund Ismeth mit quengelnder Kinderstimme: "Nun erzähl schon, Ismeth, was ist dann mit Nedime passiert?"

Das weitere Schicksal Nedimes hängt wesentlich von dem Verlauf ab, den einige offizielle Abenteuer und Szenarien in 'Ihrem' Aventurien genommen haben: Die Befreiung und Verheiratung Nedimes mit ihrem Retter in dem Soloabenteuer **Nedime – die Tochter des Kalifen** (Printversion vergriffen, noch als DSA-Mobile erhältlich), der Auftrag zur Ermordung von Nedime und ihrer Kinder im Kapitel **Prinzessin Nedime** des Kampagnenbandes zum Khôm-Krieg **Der Löwe und der Rabe II – Malkillah** (Seite 49ff.) sowie die alanfanischen Intrigen um ihren angeblichen Sohn im Szenario **Süßer Tod** aus

dem **Aventurischen Boten 69**. Sollten Widersprüche mit den folgenden Angaben entstehen, ersetzen Sie diese einfach durch den an Ihrem Spieltisch beeinflussten Hergang der Ereignisse. Insbesondere gilt das natürlich für jenen Abenteurer, der Nedime damals befreit hat und der hier entsprechend bisheriger Konventionen (siehe auch **Löwe & Rabe II**, Seite 52) nach dem berühmten Beispielhelden Alrik genannt wird.

● Aus novadischer Sicht nimmt die Geschichte von Nedimes Befreiung kein ungetrübt glückliches Ende: Nicht nur, dass der damalige Kalif die Hand seiner einzigen Tochter einem Ungläubigen schenken musste – sie wurde ihm sogar vollends entrissen, denn Nedimes Retter nahm seine Frau mit in seine ferne Heimat.
● Von Nedime selbst hat man im Kalifat seitdem kaum mehr etwas gehört. Manche behaupten, sie sei noch am Leben und würde sich im Norden als Haimamuda oder sogar Sharisad ausgegeben und ihr Erbe verleugnen.
● Nach der Salbung des damals sehr jungen Kalifen hielt sich ein hartnäckiges Gerücht von angeblichen Kindern Nedimes. Deren schiere Existenz hätte die Kalifenwürde in Frage gestellt, und vor etwa sieben Jahren forderte tatsächlich der angebliche Sohn Nedimes, ein gewisser Al'Rik ibn Abu, den Kalifenthron für sich. Zwar spaltete die Beurteilung seines Anspruchs die Mawdliyat, doch da er ausgerechnet bei den Erzfeinden der Novadis in Al'Anfa Unterschlupf gefunden hatte und zudem kurz darauf ebendort ermordet wurde, geriet diese Episode bald in Vergessenheit (siehe dazu **AB 66, 67** und **70**). Mittlerweile hat sich Malkillah als derart beliebter und fähiger Kalif etabliert, dass kaum ein Novadi mehr offen am Wohlwollen Rastullahs über seiner Herrschaft zweifelt, so erklärt es Ismeth.
● Wollen die Helden wissen, wann die Geschichte um Nedimes Befreiung stattgefunden hat, dann werden sie darauf verwiesen, dass der Haimamud das doch bereits zu Beginn seiner Erzählung gesagt hat. Zitieren Sie notfalls: "In einer Zeit, die gerade eben so weit zurückliegt, dass ein heute greises Kamel damals seine Mutter verließ ..."
Nach einer gelungenen *Tierkunde*-Probe +5 (für Novadis +2) weiß der Held, dass Kamele eine Lebenserwartung von etwa 40 Jahren haben und sich bis zum fünften Lebensjahr stets in Mutternähe aufhalten. Der angesprochene Zeitraum beträgt also etwa 30 Jahre.

Nahema

So interessant Nedimes Schicksal auch sein mag, für den weiteren Verlauf des Abenteuers ist es unerlässlich, das Gespräch auf Nahema zu lenken, die betörende Schleiertänzerin und damalige Hauptfrau des Sultans.
● Nahema war eine Frau von altersloser Schönheit und betörender Sinnlichkeit. Kaum jemand kannte sie, bevor Sultan Hasrabal sie zu seiner Hauptfrau machte. Doch alle seine (männlichen) Gäste, die Zeuge einer von Nahemas seltenen Darbietungen wurden, schworen "bei Rastullahs Lockenpracht", dass sie nie eine Sharisad bewundert hätten, von deren Tänzen größerer Zauber ausging.
● Nahemas Ruhm wurde nur wenig geschmälert von dem Vorwurf anderer Tänzerinnen, dass sie nie bei einer bekannten novadischen Sharisad gelernt habe. Angeblich sei sie also nie in die letzten Feinheiten rastullahgefälliger Tanzkunst eingeweiht worden, mit welcher sie in ihren eigenwilligen Tänzen oft gebrochen habe.
● Man sagte Nahema nach, sie sei grausam gewesen und hätte sich am Leid anderer Menschen und ihrer Macht über sie erfreut.
● Ihr *Tanz der sieben Schleier* war seinerzeit nicht nur im Kalifat berühmt. Sie zog die Zuschauer damit völlig in ihren Bann und wirkte angeblich mit jedem der nach der Reihe fallenden Schleier einen eigenen Zauber.
● Dem letzten, siebenten Schleier Nahemas aber sagt man nach, er habe besondere Zauberkräfte.
● Nahema verstarb vor zehn Jahren. (Nur wenn die Helden explizit nachfragen: Ihr Alter oder die Todesursache sind unbekannt.) Sultan Hasrabal trauerte lange um sie und nahm sich erst fünf Jahre später, am (novadischen) Neujahrstage 263 Rastullah (1022 BF) mit Shanja Eshila von Rashdul eine neue Hauptfrau.

Die Tänzerin und das graue Räblein
Natürlich liegt die Vermutung nahe, dass es sich bei Hasrabals Frau, der große Zauberkräfte und Alterslosigkeit nachgesagt wurden, und der berühmten Magierin **Nahema ai Tamerlein** (dem 'grauen Räblein'), die schon mit so vielen aventurischen Herrschern ihr Spiel trieb, um ein und dieselbe Person handelt (siehe auch **GA 231**). Ihnen, lieber Meister des Schwarzen Auges, sei das Geheimnis anvertraut, dass diese Vermutung der Wahrheit entspricht.
Ismeth sollte den Helden nicht mehr als die oben angegebenen Informationen liefern, keinesfalls aber die Magierin Nahema erwähnen. Spekulationen über eine Identität der beiden Frauen wischt er beiseite, schließlich ist Nahema ein häufiger tulamidischer Name. Somit liegen eventuelle Schlussfolgerungen ganz bei den Spielern und dem, was sie bisher von der Magierin gehört oder sogar mit ihr erlebt haben. Für das vorliegende Abenteuer ist es nur wichtig, dass die Spieler Respekt vor der Tanzmagie der einstigen Sultansfrau haben – das Geheimnis ihrer wahren Identität möge (wenn überhaupt) eine leise, aber unbestätigte Ahnung bleiben.

Der Siebente Schleier

Die folgenden Angaben sind **wichtige Schlüsselinformationen** zur Lösung des Abenteuers. Geben Sie sie unbedingt an die Helden weiter – wenn nicht an dieser Stelle über Ismeth, dann möglicherweise über einen Haimamud, der sich in der Palaststadt Al'Ahabad aufhält.

Interessieren sich die Helden nicht von sich aus für den erwähnten siebenten Schleier, fragt einer der Zuhörer: "Weiser Al'Manach, ist es wahr, dass Nahema sogar den Sultan verzaubert hat, auf dass er sie zur Frau nehme?"
Ismeth antwortet:
● "Nicht der Tänzerin, sondern nur ihrem siebenten Schleier alleine gelang es, den zu bezaubern, dessen starker Geist über *djinnim* und Menschen gebietet. Doch wisset, dass es eine Kraft unter den Augen Rastullahs gibt, die sich niemals der *ashtarra* (tul.: Sternenkraft, magische Macht) beugen wird – und das ist die Liebe! Sie mag ihn bezaubert und seinen Geist verschleiert haben, geliebt aber hat der Sultan sie allein aus der Kraft seines eigenen Herzens heraus."
● "Die Sieben ist eine magische Zahl. Sie bringt die Sechs zur Erfüllung und führt über sie hinaus. Aber sie lässt die Sechs nicht ganz hinter sich, sondern bringt deren Gesetze auch jenseits ihrer Grenzen zur Geltung."
● "Der Schleier ist nicht nur sagen*umwoben*. Es heißt, er sei aus keinem irdischen Garn, sondern vielmehr aus den Träumen und Hoffnungen der Menschen gewirkt, die nachts zum Himmel schweben und als Mondlicht wieder herabfließen."
● "Man sagte Nahema nach, dass ein Blick von ihr genügte, um über den Leib eines Mannes zu gebieten, und ein einziger Tanz bezwang seinen Geist. Mit dem siebenten Schleier jedoch umschlang sie sogar seine Seele und nahm sie in seinem seidenen Gespinst gefangen."
● Seit Nahemas Tod ist der Schleier verschwunden. Viele Sharisadim haben nach ihm gesucht, "doch keiner von ihnen hat Rastullah Glück beschieden". Es heißt, dass sogar Hasrabal selbst vergeblich nach dem Schleier geforscht habe.

Zeit für Helden

Aufmerksam und hoffentlich auch interessiert haben die Helden den Geschichten über Nedimes Schicksal, Nahema und den Siebenten Schleier gelauscht. Und obwohl es dabei vor allem um verflossene Freuden, Verlust und Tod ging, scheinen sie doch nicht für die Niedergeschlagenheit des Publikums nach der Erzählung von Nedimes Befreiung verantwortlich gewesen zu sein.

Dann endlich enthüllt Ismeth den Grund für die sorgenvolle Stimmung. Nach einer wortreichen Klage über die Unvernunft der Menschen erklärt er den Helden, dass sich das Schicksal Nedimes wiederholt habe: "Zwar hat sich der Sultan dem All-Einen reumütig wieder zugewandt, allein die Frucht seiner Lenden treibt es so bunt wie ehedem. Wieder wurde dem Kalifat eine seiner schönsten Blumen geraubt, und wieder eingeschlossen im Palast von Al'Ahabad. Sherizeth saba Nereida ist es, die *Sahiba al'Sharisadim* (tul. etwa: Königin der Tänzerinnen), welche von Nijar ben Hasrabal verschleppt wurde. Doch diesmal findet sich kein Held, sie zu befreien", setzt Ismeth lamentierend fort. "In traurigen Zeiten leben wir, wenn unsere Helden einzig in der Vergangenheit streiten!"

Da springt auch schon der kleine Mezzek auf und schildert in grenzenloser Übertreibung, wie ihn die Helden vor "drei bärengroßen Werwölfen" gerettet hätten, und im Nu ist das ganze Publikum davon überzeugt, die künftigen Retter Sherizeths vor sich zu haben: "Denn kommen sie nicht von ebenso weit her wie jener *Al'Rik as-sîr*? Rastullah selbst hat sie uns geschickt, damit sie die schöne Sherizeth befreien!" Manche malen sich sogar schon schmunzelnd aus, welcher männliche Held die Tänzerin wohl in seinen Harem führen werde.

Kaum vorstellbar, dass sich die Helden nun als "Söhne der Hasenfußes" aus dem Staub machen wollen, und da man dank der flammenden Fürsprache Mezzeks bereits morgen ihren Aufbruch nach Al'Ahabad erwartet, nimmt das Abenteuer seinen Lauf.

Tun sich die Helden schwer, allein der Ehre wegen zur Rettung Sherizeths aufzubrechen, erwähnen Sie, dass sie sich der Gunst der berühmtesten Sharisad im Land der Ersten Sonne sicher sein können und auch der des Kalifen, der die Darbietungen Sherizeths stets schätzt.

Von Sharisad, Serail und Sultanssohn

Wenn auch am Abend nicht mehr viel Zeit bleibt, um Ismeth weitere Fragen zu stellen, können sich die Helden am nächsten Morgen am Basar dafür umso ausführlicher informieren. Sorgen Sie dafür, dass die Helden spätestens während ihrer Reise nach Al'Ahabad ausführliche Erkundigungen über Hasrabal, Sherizeth, Nijar sowie die gorische Palaststadt selbst eingezogen haben. Material dazu finden Sie in den Abschnitten **Betrüger und Betrogene** (S. 37) sowie **Die Stadt der Städte** (S. 26), ergänzend auch in **Erste Sonne** und *Raschtul*. Wichtig sind vor allem folgende Punkte:

- Hasrabal ist nicht mehr der Bösewicht von einst. Er mag immer noch machthungrig sein, doch zumindest sein kompromissloser Umgang mit den Dämonologen an der Rashduler Akademie sollte ihm Sympathie einbringen (mehr zur jüngsten Geschichte Goriens siehe **Erste Sonne** ab Seite 27).
- Sherizeth lebt nur für den Tanz und interessiert sich nicht für Politik und Intrigen. Unzähligen Freiern hat sie bereits die kalte Schulter gezeigt.
- Al'Ahabad wird angeblich zur Hälfte von Dschinnen bewohnt (etwas übertrieben). Der berühmteste von ihnen ist *Baradarasch*, der *Meister des Bades*. Er soll sich einst in Nedime verliebt und ihr zur Flucht verholfen haben.

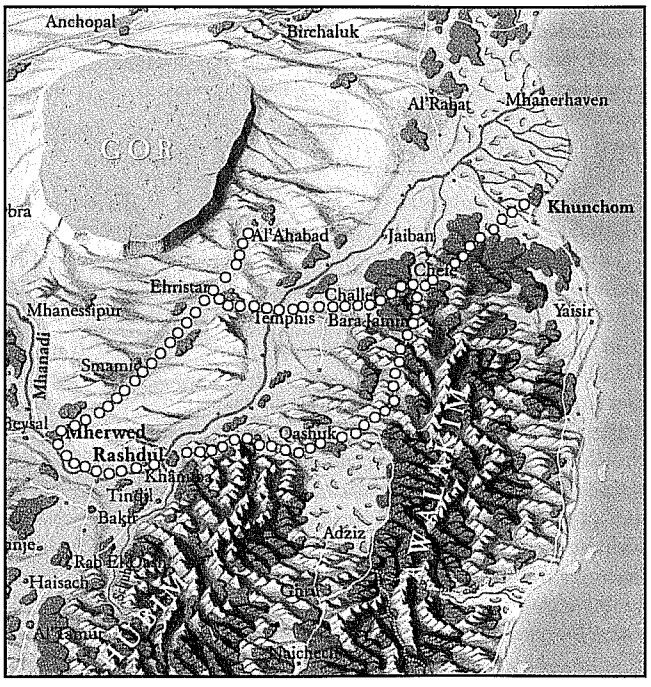
Morgens am Basar

Am nächsten Morgen (bei Langschläfern wohl eher mittags) werden die Helden am Basar ihre Ausrüstung für die bevorstehende Queste ergänzen wollen. Außerdem ist dies eine Möglichkeit, Informationen **Von Sharisad, Serail und Sultanssohn** zu erlangen (verlangen Sie eventuell Proben auf *Menschenkenntnis, Überreden* oder *Tulamidya*). Ismeth werden die Helden vergeblich suchen. Auch Mezzek weiß nicht, wo er die Zeit zwischen seinen Erzählabenden verbringt. Viel Zeit bleibt den Recken aber nicht; der Kleine drängt 'seine Helden' zum baldigen Aufbruch: "Schließlich wartet die schöne Sherizeth auf euch!"

Zwischen fruchtbarem Balash und gorischer Steppe

Von Khunchom führen zwei Wege in die gorische Palaststadt: Die *Sultansstraße* über Chefe und Rashdul nach Mherwed, dann durch die Gorische Steppe über Smamid und Ehristar; oder direkt nach Temphis, dort mit der Fähre über den Mhanadi und über Ehristar nach Al'Ahabad. Die erste Route führt über bessere Straßen, zudem können sich die Helden bis Mherwed einer Karawane anschließen, die ihnen sogar für je eine Zechine am Tag ein Reittier zur Verfügung stellen (und für eine weitere auch Unterkunft und Verpflegung). Damit brauchen sie vier Tage bis Mherwed und weitere drei (beritten nur zwei) bis Al'Ahabad. Die zweite Route ist direkter, sie führt zu Fuß in fünf Tagen, beritten in dreien zum Ziel.

Die Reise selbst braucht nicht ausgespielt werden, im Gegenteil: Lehnen Sie sich nun getrost zurück und überlassen es den Abenteurern, die Eindrücke der letzten Stunden zu verarbeiten, die sie zu **Helden über Nacht** gemacht haben. Und während sie die Geschichten des Haimamud noch einmal nach relevanten Details durchforsten, Befreiungspläne schmieden, sich vielleicht noch gegenseitig bekannt machen und von vergangenen Heldentaten erzählen müssen, vergehen die wenigen Reisetage wie im Flug. Erwähnen Sie nur gelegentlich, wie nach der Regenzeit das Schwemmland zur Aussaat vorbereitet und südlich des Mhanadi Felder bestellt werden – das karge Hochland der Gorischen Steppe im Norden bietet dazu einen scharfen Kontrast. Weitere Bilder von Land und Leuten finden Sie im Band **Land der Ersten Sonne**, speziell zu Gorien ab Seite 108.



Rashdul und Mherwed

In beiden Städten brodelt bereits die Gerüchteküche:

- Angeblich hat Wesir Nijar ben Hasrabal den Willen der Tänzerin bereits gebrochen und will sie in der kommenden *Laila-ash-Sharisa* ('Nacht des Tanzes', die sechste Nacht des Gottesnamens) zur Frau nehmen.
- Ein gerade aus Al'Ahabad kommender Händler bestätigt zwar das Datum der Hochzeit, behauptet aber, dass die Entführung nur ein Gerücht und Sherizeth aus freien Stücken angereist sei (was andere wiederum als Propaganda des Wesirs abtun).

Jedenfalls können Sie die Helden in Rashdul bereits ein erstes Mal mit den **Dienern des Zaubersultans** konfrontieren (**Erste Sonne** 88). Gelingt es ihnen, mit glaubwürdigen Gründen die Oberstadt zu betreten, können sie dort in Erfahrung bringen, dass Sultan Hasrabal gerade in Al'Ahabad weilt, um in wenigen Tagen der Hochzeit seines Sohnes beizuwohnen: höchste Zeit für die Helden, in Aktion zu treten!

Die Stadt der Städte

Al'Ahabad ist ein schwer zu übersetzender Begriff, der von der Vorliebe des Tulamidya für die Steigerung eines Wortes aus sich selbst heraus zeugt. Entsprungen aus *bad* für 'Bau' oder 'Siedlung' bezeichnet der Name nichts anderes als den 'Inbegriff der wundersamen Stadt'. Und die Wunder von Al'Ahabad wirken durch ihre trostlose Umgebung nur noch um so großartiger. Die Palaststadt liegt auf einem Felssockel, der mit gut drei Dutzend Schritt Höhe und wohl zehnfacher Breite wie ein kleines Abbild der lebensfeindlichen Gor wirkt.
Eine Beschreibung von Al'Ahabad finden Sie in **Erste Sonne 110**; an dieser Stelle werden neben einem Plan der Stadt nur die wichtigsten Örtlichkeiten vorgestellt.

Meisterhinweis
In Al'Ahabad werden die Helden oft mit elementarem Wirken in Berührung kommen. Als Vorgriff auf ein Rätsel am Ende des Abenteuers machen Sie den Helden bitte über diese Begegnungen die tulamidischen Wörter für die Elemente bekannt: Sie lauten *Zumuh* (Humus), *Hawa* (Luft), *Mayy* (Wasser), *Djalid* (Eis), *Khor* (Fels) und *Haz* (Feuer).

Karawanserei

Dieses große Gebäude direkt hinter dem Tor der Nacht ist darauf ausgelegt, eine kleine Handelskarawane samt Tieren aufnehmen und verpflegen zu können. Reisende aber suchen hier vergeblich Obdach. Wer keinem Handelszug angehört, gilt als Gast der Sultansfamilie (denn was sollte ihn sonst an diesen Ort verschlagen?) und wird freundlich, aber bestimmt an den Palast verwiesen.

Palastallee und Basar

Anders als in den meisten tulamidischen Städten ist der Basar von Al'Ahabad kein abgegrenzter Stadtteil, sondern liegt beiderseits der Palastallee, während sich die eigentliche Stadt dahinter erstreckt. Die palmengesäumte Prachtstraße ist gänzlich mit blendend weißem Muschelsand bestreut – 100 Meilen von der Küste entfernt.

Der Quadehella

Der 'heilige Bezirk' beginnt an der Palastallee mit dem großen öffentlichen *hammam* (Badehaus) und wird von Gläubigen nur nach ritueller Reinigung betreten. Dahinter folgen der große Hof des *Rastullah-Bethauses* mit seinem Allerheiligsten, und daran anschließend die kuppelgekrönte Bethalle. Das Bethaus wird von Elementarwesen nicht betreten, allerdings dürften auch ungläubige Helden Schwierigkeiten haben, Einlass zu finden.
In der gegenüber liegenden *Rechtsschule* hat Sultan Hasrabal vor einigen Jahren seine eigene Glaubenslehre begründet (siehe **Raschtul 95**), die dank seiner drei Jahre darauf folgenden Machtübernahme in Rashdul als *Schule von Rashdul* bekannt wurde. Mittlerweile haben Mawdliyat von Al'Ahabad kaum mehr nennenswerten Einfluss und sind zu in sich gekehrten Philosophen geworden. (Siehe auch **Das Hexagon** auf Seite 33.)

Elementare Heiligtümer

In der ganzen Stadt verteilt liegen kleine Tempel oder Heiligtümer (tul. *beît*), die den sechs Elementen 'geweiht' sind. Diese Meditationsräume werden von vielen Stadtbewohnern ebenso häufig aufgesucht wie das Bethaus des Rastullah. Tempeldiener, Altäre oder Zeremonien sucht man hier vergebens, die Ehrfurcht gebietende Gegenwart höherer Mächte aber ist deutlich spürbar – unabhängig davon, welche Götter der Tempelbesucher sonst verehrt. Das Verhalten der 'Gläubigen' entspricht dabei auf wundersame Weise stets dem Charakter des jeweiligen Elementes. Unter den Besuchern finden sich nicht selten auch einige Elementarwesen, die hier die Verbindung zu ihrem Ursprung suchen. Die beîtim gelten ihnen als unantastbar, niemals würden sie hier einen menschlichen Wunsch annehmen oder ausführen.

Das **Beît al'Hawa** (Luft) ist die Spitze einer dünnen Felsnadel, die außerhalb der Stadtmauern (und diese weit überragend) aus dem Plateau wächst. Eine durchscheinende Luftbrücke von Dschinnenhand führt von dem an die Rechtsschule grenzenden Eckturm über den Abgrund. Der dünne Turm schwankt stark im Wind, und um die letzten geländerlosen Stufen zu seiner Plattform emporzusteigen, sollte man schwindelfrei sein. Dann kann einem jedoch das seltene Vergnügen zuteil werden, mit einer leibhaftigen Windbraut zu tanzen. Andere hingegen ziehen es vor, nur ihren Geist schweifen zu lassen und dabei die Vögel zu beobachten.

Der Eingang zum **Beît al'Khor** (Fels) liegt in einem unscheinbaren Lehmhaus, von dem eine lange, steile und kerzengerade Treppe in die Tiefe führt. Nach über hundert Stufen gelangt man in eine Kammer, deren rohe Felswände jeden Laut und jedes Licht ersticken (auch wenn es magischen Ursprungs ist). In völliger Stille und Dunkelheit wird jede Wahrnehmung auf den Tastsinn, jedes Sein auf die Körperlichkeit reduziert. (*Orientierung* +5: Die unterirdische Kammer liegt fast am Grund des Plateaus unweit des nordwestlichen Eckturms.)

Das **Beît al'Zumuh** (Humus) ist ein Ring aus zusammengewachsenen Bäumen, deren Anzahl kaum noch zu erkennen ist, so sehr sind ihre Wurzeln, Stämme und Äste ineinander verschlungen. Er steht inmitten eines kleinen Parks, in dem Blumen und Strauchwerk aus vieler Herren Länder wachsen. Seine Erde lässt nur Samen gedeihen, die Reisende aus ihrer Heimat mitgebracht haben. Um den Ring zu betreten, muss man sich durch ein Dickicht aus Zweigen und Ranken zwängen, an denen alle Gegenstände hängen bleiben, die aus toten Materialen wie Metall oder Stein gefertigt wurden. Im Inneren des Rings herrschen Ausgelassenheit und Lebensfreude, manchmal sogar Feste zu Ehren einer Geburt oder der Fruchtbarkeit im Allgemeinen (die den Riten in Tsa- oder Rahja-Tempeln nicht unähnlich sind).

Das **Beît al'Djalid** (Eis) ist die Kuppel des größten Turmes der Palastbibliothek, der zugleich ein Teil der Stadtmauer ist und auch von der Stadt aus betreten werden kann. Sie ist nahezu kugelförmig und besteht aus unzähligen gleichen Seitenflächen, deren Anzahl umso größer zu sein scheint, je näher man der Kuppel kommt. Ihr milchig weißes Material strahlt spürbar Kälte aus, und bei Berührung überzieht sich bloße Haut augenblicklich mit Raureif. Das Innere des Heiligtums wirkt wie ein Palast mit endlosen Fluren und riesigen Hallen, was man sich erst allmählich durch die spiegelnden, eisglatten Wände erklären kann. Sie werfen bizarrerweise nur die Bilder des Heiligtums selbst zurück, nicht aber die seiner Besucher. Viele Flächen sind zudem von Schriftzeichen verschiedenster Sprachen übersät, die von Jahrhunderten flüsternder Andacht künden: Jedes ehrfürchtig gehauchte Wort wird in diesen grabesstillen Hallen wie von Geisterhand für die Ewigkeit festgehalten.

Das **Beît al'Mayy** (Wasser) ist ein kleiner See direkt an der Stadtmauer, von deren Zinnen sich aus über zehn Schritt Höhe ein nie versiegender Wasserfall ergießt. Manche meditieren nur in seinem Sprühnebel am Rand des Sees, andere schwimmen oder tauchen gar (von hilfreichen Elementaren am Ertrinken gehindert). Mutige Jugendliche wagen auch gerne den Sprung von der Mauer in den See.

Das **Beît al'Haz** (Feuer) ist ein überdachter, nach allen Seiten offener Tempel im Garten des Palastes. Er wird traditionell nur mit lodernder Fackel betreten, doch Flammen sucht man hier sonst vergebens. Stattdessen zeugt alles von den formenden und vernichtenden Kräften des Feuers: Die wuchtigen Säulen aus verschiedenen Gesteinen und Metallen nehmen Tag für Tag neue Gestalt an, während ein zentraler Stalagmit nur aus Opfergaben besteht, die noch vor den Augen des Betrachters zu Asche zerfallen – oder aber schmelzend den Opferstein bereichern. Ungestörte Meditation findet man hier nur selten, umso häufiger aber hitzige Streitgespräche.

Der Vater der Geier

Wenn man in Al'Ahabad keine Antwort auf eine Frage weiß, erwidert man gerne *"Zabânû ghulsach!"*, was soviel bedeutet wie: "Das spricht / weiß der Geier!"

Was anfänglich wie eine Redewendung klingen mag, mit der man lästige Fremde loswerden will, stellt sich schon bald als wohlmeinender Ratschlag heraus: Unweit des Elementarheiligtums der Luft lebt bescheiden und zurückgezogen ein kauziger alter Mann. *Ruban ben Alev* (76 Jahre; 1,58 Schritt; etwas rundlich; schlohweißes Haupt- und Barthaar; verschmitzte graue Äuglein und Hakennase) trägt den Ehrennamen *Abu'l Ghulshachim*, was zwar auch für 'Herr der bösen Geister' stehen könnte, in diesem Fall aber mit 'Vater der Geier' einen geachteten Wahrsager bezeichnet.

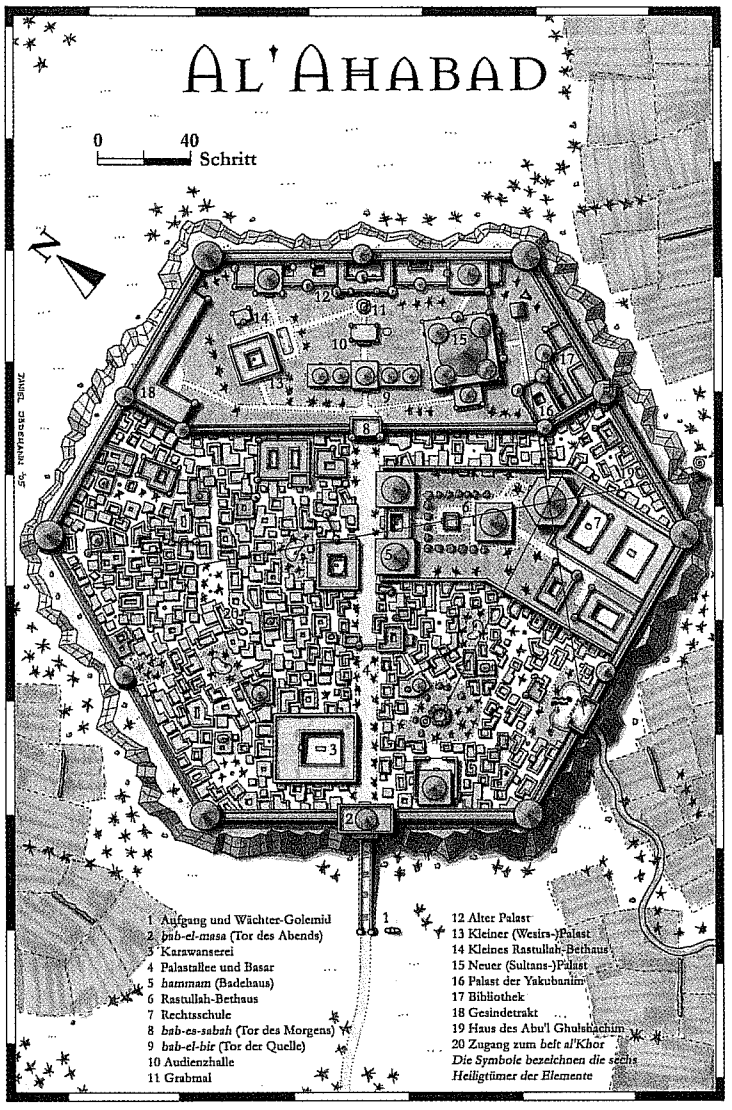
Ruban ist ein Meister der Vogelflugdeutung, der seine Kunst auch mit dem Handlesen und der Kababyloth (siehe **Erste Sonne 42**) verbindet. Dennoch macht er sich gerne über die Leichtgläubigkeit seiner Kunden lustig. Er lässt sie ihren Teesatz lesen und spottet dann darüber, ob sie auch Kameldung zu deuten verstehen, und 'dichtet' mit Vorliebe scherzhafte Weisheiten wie: "Stirbt der Geier am Rastullahellah, nimm dich in Acht vor dem Festschmaus am Teller!"

Wer seinem Humor aber standhält oder ihn sogar erwidert, wird zwischen all den Albernheiten mit weisen Antworten und Ratschläge, ja, mitunter sogar echten Prophezeiungen belohnt, darunter auch der folgende Spruch, der ihm während des Gesprächs mit den Helden urplötzlich in den Sinn kommt:

»Der Siebente über den Sechsen steht,
doch ohne die Sechs er zu Einem vergeht.
Eins ist stets Macht, doch allein,
so einsam kann Sechs niemals sein.«

Über eine mögliche Deutung schweigt sich der Wahrsager aus, doch werden die Zeilen ihren Sinn später noch offenbaren.

Nutzen Sie Ruban, um den Spielern auch andere Hinweise zukommen zu lassen. So können die Helden durch ihn beispielsweise von der Möglichkeit ungestörter Unterhaltung in den elementaren Heiligtümern erfahren: Ruban verbringt selbst viel Zeit auf der Plattform des nahen Luftturms, wo er stundenlang auf dem Rücken liegend den Flug der Geier beobachtet. Dort und in den anderen Heiligtümern fühlt er sich nicht von den vielen Dschinnen überwacht.



Der Serail

Der *Serail* (tul. Palast) von Al'Ahabad ist eine kleine Stadt für sich und kann hier nur in groben Zügen beschrieben werden. Den Palastvorgarten erreicht man durch das **Bab-es-sabah (8)**, das 'Tor des Morgens' – benannt nach dem unvergleichlichen Anblick, den einem der Neue Palast im Licht der hinter ihm aufgehenden Sonne hier bietet. Das pyramidenförmige 'Tor der Quelle' oder **Bab-el-bir (9)** beherbergt unter seinen Kuppeln nicht nur verschiedene Bäder, sondern vor allem Rauch- und Spielzimmer als Warteräume für den **Audienzsaal (10)**. Dahinter liegt als Rundbau mit Katakomben das **Grabmal (11)** der Herrscher von Al'Ahabad, das vor etwa 200 Jahren um einen der höchsten Türme der Stadt erweitert wurde, um den novadischen Begräbnisriten Rechnung zu tragen (siehe **GKM 129**).

Die eigentlichen Paläste sind großteils mehrstöckig angelegte Prachtbauten, deren luftige, in die Höhe strebende Architektur mit Arkaden, Türmchen, freitragenden Kuppeln und verbindenden Brücken vermuten lässt, dass Dschinne nicht nur am Bau, sondern auch an der Planung dieser Wunderwerke beteiligt waren.

Der so genannte **Alte Palast (12)** ist fast so alt wie die Stadt selbst und lag in den Jahrhunderten, in denen Gorien nur von vergangener Macht träumen konnte, zu großen Teilen verwaist. Erst der Aufstieg zu einem neuen Großreich unter Hasrabal brachte in den letzten Jahrzehnten wieder Leben in die alten Mauern. Im Zentralbau liegen Prunkzimmer und Präsentationsräume, die von alter und neuer Macht Goriens künden; der Westflügel bietet standesgemäße Unterkunft für alle erdenklichen Gäste vom Reisbauern bis zum Kalifen; der Ostflügel schließlich beherbergt den vor allem gegenüber fremden Männern streng bewachten Harem Sultan Hasrabals (der bei seinem Umzug nach Rashdul in Al'Ahabad verblieb).

Früher residierte Sultan Hasrabal meist im **Kleinen Palast (13)**, wo einst auch Nedime gefangen gehalten wurde. Heute steht dieser nominell dem Wesir von Al'Ahabad zu, doch Nijar ben Hasrabal lässt es sich nicht nehmen, in den Prunkgemächern des Alten Palastes zu wohnen. Vor allem, seit sein Vater mit dem **Neuen Palast (15)** im Zuge seines wachsenden Reiches ein von unzähligen Kuppeln und Türmen gekröntes Schloss errichten ließ, das allein ihm als Sultan vorbehalten bleibt und dabei das ganze übrige Palastviertel in den Schatten stellt, mag Nijar sich überhaupt nicht mehr mit dem Kleinen Palast begnügen.

Unmittelbar neben dem Neuen Palast ließ Hasrabal zwei deutlich ältere Prachtbauten umgestalten, um nicht nur seinem Herrschaftsanspruch, sondern auch seiner Zaubermacht würdige Denkmäler zu setzen: Die alte **Bibliothek (17)** wurde von ihm stark erweitert und ist mit Büchern, Schriftrollen, Tafeln und Artefakten angefüllt, die bis auf die Zeit der Kophtanim zurückgehen. Der große Turm beherbergt in seiner Kuppel eine Sternwarte und ist durch eine Brücke mit dem **Palast der Yakubanim (16)** verbunden. Diesen widmete der Sultan der Begründung seiner neuen Dynastie von (Zauber-)Herrschern und lässt darin seine magischen Erfolge und Vorbilder ausstellen, aber auch viele seiner Enkel ausbilden.

Ebenfalls innerhalb der Mauern des Serails liegt ein eigenes **Rastullah-Bethaus (14)** sowie der **Gesindetrakt (18)**, der auch Küchen und Stallungen beherbergt.

Wie der Vater, so der Sohn?

Wohin soll ich mich wenden?

Lassen Sie den Helden nach ihrer Ankunft genügend Zeit, das abendliche Al'Ahabad zu erkunden. Vermutlich wollen sie zunächst **Informationen und Gerüchte** (siehe rechts) sammeln und Pläne schmieden, ohne dabei die Aufmerksamkeit von Sultan oder Wesir zu wecken. Doch spätestens wenn sie eine Bleibe für die Nacht suchen, wird diese Heimlichkeit zum Problem: Sich als Handelszug auszugeben, um in der Karawanserei unterzukommen, dürfte ohne entsprechende Güter und Packtiere schwierig (wenn auch nicht unmöglich) sein. Erbitten die Helden hingegen Obdach bei einem Stadtbewohner, sollten sie tunlichst nicht den Eindruck erwecken, den Palast meiden zu wollen, denn dann wird ihnen furchtsam die Tür vor der Nase zugeschlagen. Natürlich werden nicht selten Verwandte und Freunde unter dem eigenen Dach beherbergt, alle anderen brauchen aber schon einen guten Grund, warum sie das luxuriöse und kostenlose Logis verschmähen, das der Wesir jedem Besucher bekanntermaßen bietet.

Wenn die Helden plausible Vorschläge machen, sollte ihnen ruhig die Genugtuung gegönnt werden, für eine Weile unterzutauchen. Spätestens am Tag der Hochzeit werden sie ohnehin **Eine unerwartete Einladung** erhalten. Geben sie sich hingegen geschlagen oder wenden sich gleich an den Palast, werden sie dort bereits erwartet (siehe Seite 29).

Unter ständiger Beobachtung

Al'Ahabad ist eine magische Stadt, die nicht nur ihre Architektur und ihr Klima der allgegenwärtigen Dschinnenkraft verdankt. An jeder Straßenecke können dienstbare Elementarwesen beobachtet werden, die ebenso ihren Beitrag zum reibungslosen Stadtleben leisten wie jeder andere Einwohner:

- Auf dem Basar wird verderbliche Ware mit zerstoßenem Eis frisch gehalten, das aus einem von einem Frostgeist bewohnten Brunnen stammt.
- Nachts sorgen Feuergeister für Beleuchtung, die je nach Laune als tanzende Flämmchen die Nachtschwärmer begleiten oder als leuchtende Lampions von den Palmen hängen.
- Gerade in die Hochzeitsvorbereitungen sind viele Elementare eingebunden: Erzdschinne schleppen Lasten, wandernde Wolken waschen die Paläste von den Mauern bis zu den Teppichen, die von Wirbelwinden getrocknet werden.

Ähnlich wie in Rashdul haben die Helden aber auch das Gefühl, von den Zauberwesen beobachtet und belauscht zu werden. Lassen Sie sich vom Abschnitt **Die Diener des Zaubersultans** in **Erste Sonne 88** inspirieren, um die stete Präsenz der Elementarwesen zu verdeutlichen. Von den Menschen in Al'Ahabad werden sie mit gehörigem Respekt bedacht, sonst aber wie kauzige Nachbarn behandelt. Eine wichtige Erkenntnis für die Helden ist, dass offensichtlich Hasrabal als ihr Gebieter angesehen wird, nicht aber der die Stadt regierende Wesir. Außerdem werden die Helden zur Planung ihrer weiteren Vorhaben Möglichkeit finden müssen, wie sie sich vor den Augen und Ohren Hasrabals verbergen können. Dafür könnten sie einen Ort aufsuchen, den die Elementare nicht betreten (Rastullah-Bethaus) oder sich dort nicht an Hasrabal gebunden fühlen (elementare Heiligtümer). Auch einige Meilen vor der Stadt ist man vor ihnen sicher, denn sie sind an Al'Ahabad gebunden (fragt sich nur, wie die Helden ihren Kurzausflug erklären). Alternativ sollten auch andere innovative Ideen den Helden etwas Ungestörtheit bescheren – sei es ein Ablenkungsmanöver oder eine Zone des ELEMENTARBANNS (in der zwar keine Elementarwesen exorziert, aber ähnlich eines WIDERWILLE zumindest vergrault werden).

Sollten die Helden tatsächlich durch Unvorsichtigkeit oder Planung (etwa weil sie gefangen genommen werden wollen) beim Ränkeschmieden gegen Nijar oder Hasrabal von einem Elementarwesen belauscht werden, zieht dies keinerlei Folgen nach sich. Der Grund dafür wird sich ihnen aber erst später erschließen (siehe **Das wahre Gesicht Ismeths**, S. 36).

Informationen und Gerüchte

Gehen Sie sehr behutsam mit den Auskünften um, die die Helden in der Stadt erhalten. Sie ziehen damit bereits die Fäden für die späteren Ereignisse im Palast, deren überraschende Wendungen nur mit entsprechender Vorbereitung wirken können. Wichtig ist es, den Helden noch vor der Hochzeit und der Verwirklichung ihres Befreiungsplans neben einem allgemeinen Überblick über Al'Ahabad die folgenden Informationen zukommen zu lassen (natürlich geschickt verpackt in Reaktionen und Andeutungen der Stadtbewohner):

- Der Sultan hat seine Augen und Ohren überall, denn seine elementaren Diener berichten ihm von jeder Kleinigkeit, die in Al'Ahabad vorgeht. Sie verlassen die Stadt allerdings kaum, und auch an heiligen Orten ist man vor übler Nachrede an den Sultan sicher (siehe **Unter ständiger Beobachtung**, links).
- Zwischen Sultan Hasrabal und seinem Sohn, dem Wesir Nijar, herrschen starke Spannungen. Hasrabal nutzt Al'Ahabad nach wie vor für prunkvolle Audienzen, und die elementaren Diener hören angeblich nur auf sein Wort. Man munkelt sogar von einem geheimen Ort in der Stadt, den nur der Sahib al'Sitta betreten könnte und der seit Urzeiten die Kontrolle über die Djinnim Al'Ahabads verleiht.
- Sherizeth saba Nereida wurde vor etwa zwei Gottesnamen unter großem Pomp von Wesir Nijar auf seinem fliegenden Teppich in den Palast gebracht, gefolgt von einigen Dienern der Tänzerin. Seitdem wurde sie nur zwei Mal gesehen – bei Spaziergängen mit Nijar im Palastgarten. Der schöne Wesir hat die abweisende Schönheit offenbar mit seinem Charme bezaubert, denn die Hochzeit steht kurz bevor (in der nächsten *Laila-ash-Sharisa*) und es sind auch schon einige (wenige) Gäste aus dem Kalifat eingetroffen.
- Eine angebliche Entführung Sherizeths weisen alle entrüstet von sich, doch können sich die Helden nicht sicher sein, ob das nur aus Angst vor der ständigen Beobachtung geschieht. In einem 'abhörsicheren' Heiligtum befragt, könnte jemand, dessen Vertrauen die Helden gewonnen haben, ihnen seine Zweifel darüber anvertrauen, dass Sherizeth den Wesir freiwillig zum Mann nimmt. Schließlich 'wohnt' sie im selben Palast wie einst Nedime.

Gäste des Wesirs

Stellen sich die Helden nicht selbst beim Palast vor, erhalten sie am Morgen vor der Hochzeitsnacht die Einladung eines Luftgeistes, als Gäste des Wesirs im Palast zu wohnen. In beiden Fällen werden sie am Tor des Morgens vom *serailik pascha* (Haushofmeister) empfangen, der sie zunächst ins Dampfbad des *Bab-el-bir* begleitet, um den Grund ihres Besuches zu erfahren. Je nach ihrer Stellung und ihrem Auftreten wird er ihnen dann angemessene Gemächer im Gästeflügel des Alten Palastes zuweisen und verabschiedet sich mit den Worten: "Es ist Wesir Nijar eine besondere Ehre, euch zum inneren Kreis seiner Hochzeitsgäste zählen zu dürfen. Ihr möget euch bei Anbruch der *Laila-ash-Sharisa* zum *Bab-el-masa* begeben."

Und dezent fügt der Haushofmeister noch hinzu, dass er ihnen bezüglich der Angemessenheit ihrer Gast- und Hochzeitsgeschenke gerne zur Verfügung steht. (Hier können Sie eine kleine Nebenhandlung improvisieren, falls die Helden noch nicht an Geschenke gedacht haben oder Sie sie durch den Haushofmeister etwas schikanieren wollen.)

Sobald die Helden ihre Quartiere bezogen haben, können sie sich nicht nur im Palast frei bewegen, sondern einfachen Bediensteten und Dschinnen auch Dienste antragen, die sich in für Gäste vernünftigem Rahmen bewegen sollten. Dabei ist es ein Leichtes, den Aufenthalt Sherizeths im Kleinen Palast in Erfahrung zu bringen.

Woher auch immer die Helden welche Informationen beziehen: Alles deutet darauf hin, dass sie die arme Sherizeth aus ihrem sprichwörtlichen goldenen Käfig befreien müssen, und zwar möglichst noch *vor* der Nacht der Hochzeitszeremonie. Sollten die Helden zuvor eine Audienz bei Nijar oder Hasrabal erbitten, wird ihnen dies verwehrt – der Wesir ist in Hochzeitsvorbereitungen vertieft, sein Vater Tag und Nacht in der Rechtsschule von Mawdliyat umgeben und darf nicht gestört werden. Zu ihnen durch List oder Gewalt vorzudringen sollte sich schon im Vorfeld als unmöglich erweisen.

Der *Kleine Palast*

Alte DSA-Hasen werden es bereits am Grundriss erkannt haben: Bei diesem Palast handelt es sich um eben jenen, den vor 30 Jahren viele junge Helden auf der Suche nach Nedime durchstreiften. Seit jener Zeit hat sich die Funktion des Palastes aber gewandelt, was auch einige bauliche Veränderungen nach sich zog. So wurde etwa die Küche völlig in den geräumigen Gesindetrakt im Norden verlagert, es wurden zahlreiche schmale Fenster (in etwa zwei Schritt Höhe) in die Außenmauern eingefügt und die unterirdischen Geheimgänge zugeschüttet. Einige Dinge aber haben sich nicht geändert, so ist zum Beispiel nach wie vor die Mittagshitze die beste Zeit, ungesehen einzudringen. Orientieren Sie sich zusätzlich zur folgenden Beschreibung an der im Grundriss angedeuteten Einrichtung.

Wenn Sie und/oder Ihre Spieler das Soloabenteuer **Nedime** gespielt und lieben gelernt haben, steht es Ihnen natürlich frei, den Palast mit weiteren Details daraus zu würzen. Viele seiner damaligen Seltsamkeiten mögen zwar nur schwer mit dem heutigen Aventurienbild vereinbar sein, als schrullige Episoden aber je nach Geschmack und Humor Ihrer Spielgruppe durchaus nostalgischen Wert haben.
Wichtig ist, dass Sie die Spieler zuerst in den West- und Nordteil des Palastes locken, um die Begegnung mit Baradarasch herbeizuführen. Sollten sie sich gleich dem Ostflügel zuwenden wollen, meinen sie von dort Schritte von Wachen (oder ähnlich Abschreckendes) zu vernehmen – in Wirklichkeit nur eine Auswirkung des WIDERWILLE im Schlafgemach (siehe **Der Ostflügel**, S. 30).

Tor- und Wachraum

Das doppelflügelige Hauptportal zum **Torraum** steht meist offen, in allen anderen Durchgängen des Palastes hängen Vorhänge aus schwerem Damast. Um die Hitze draußen zu halten, werden sie zur Mittagszeit geschlossen – ausgenommen nur jene im **Wachraum**, wo zwei Palastwachen ihren Dienst versehen. Während sonst vor dem Tor Wache gestanden wird, hocken sie in der Mittagshitze meist gemütlich auf ihren Teppichen und vertreiben sich die Zeit mit einem Spiel *Rote und Weiße Kamele*. Wer gerade auf den Zug des anderen wartet, lässt seinen Blick über Torraum und Innenhof schweifen. Zu einem Kampf sollte es tunlichst nicht kommen. Werden die Wachen nicht schnellstens überwältigt, stoßen sie einen gellenden Warnruf aus.

Palastwache
Doppelkhunchomer: INI 10+1W6 **AT** 17 **PA** 14 **TP** 1W6+6 **DK** NS
Waqqif: INI 10+1W6 **AT** 16 **PA** 13 **TP** 1W6+2 **DK** H
LeP 35 **RS** 4 **AuP** 40 **KO** 14 **MR** 5 **GS** 5
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (12), Kampfreflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung II, Wuchtschlag, Waffenlos: Unauer Schule (Auspendeln, Griff, Halten, Niederringen, Wurf)

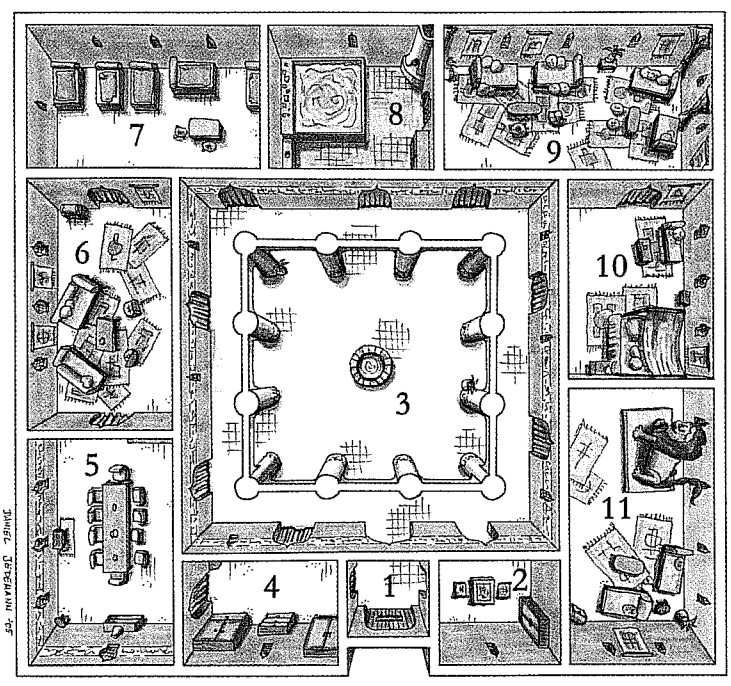
Der Westflügel

Sowohl das **Geschirrzimmer** als auch der **Speiseraum** sind schon seit langer Zeit ungenutzt, wovon eine dicke Staubschicht zeugt. Eine gründliche Suche fördert allenfalls ein längst wirkungslos gewordenes Fläschchen Antidot (das nur noch als Schlafmittel zu verwenden ist) zu Tage. Auch stöbert man dabei zwei kleine graue Mäuse auf, die um die Beine der Helden herumtanzen und sich brennend für diese zu interessieren scheinen. Sie scheinen ein für Mäuse erstaunliches Alter zu haben – handelt es sich doch um Menschen, die vor über 30 Jahren von Hasrabal verwandelt wurden, weil sie sein Schwarzes Auge (siehe S. 30) zu stehlen versuchten. Selbst durch Hellsichtmagie oder gar eine (sehr unwahrscheinliche) Rückverwandlung ist allerdings keine Verständigung mehr mit ihnen möglich, denn das Mäuseleben hat ihre Intelligenz restlos verkümmern lassen.
Der **Rauchsalon** ist gänzlich mit Teppichen ausgekleidet. Seine im ersten Moment unerklärlich schwarze Decke rührt von der Feuerstelle dieser früheren Küche her. Im angrenzenden **Schlafraum der Diener** haben Sherizeths Musiker Quartier bezogen: Der Bandurriaspieler *Alev ben Omar* (42 Jahre; 1,69 Schritt; schulterlanges, schwarzes Haar; drahtig und mürrisch) und der Dabla-Trommler *Harid ben Dêmmal* (35 Jahre; 1,75 Schritt; kurze, braune Haare; impulsiv und stets zu Scherzen aufgelegt) halten hier ihren Mittagsschlaf, wenn sie nicht gerade üben.

Der Nordflügel

Das ganz aus bunt geädertem Marmor bestehende **Bad** wird von einem großen, nur etwa einen Schritt tiefen Becken beherrscht. Es mag befremdlich erscheinen, dass es nur ein einziges Becken ohne Zu- oder Abfluss und zudem den **Abort** im selben Raum beherbergt. Doch der 'Meister des Bades' *Baradarasch* sorgt nicht nur für penibelste Sauberkeit, sondern erfüllt auch alle Wünsche von duftenden Kalt- und Warm- bis zu Dampfbädern.

Der Kleine Palast



In der Kissen- und Teppichlandschaft des **Harems** wohnen derzeit Sherizeths junge Ziehtochter und Schülerin *Palmeya* sowie ihre mohische Leibsklavin *Laila* ('Nacht').

Der Wasserdschinn **Baradarasch** manifestiert sich mit Vorliebe als haariger dicker Mann mit Dreizack und ist von gutmütigem Wesen. Dass er in den letzten Jahrzehnten wenig Gesellschaft hatte und das Bad nicht verlassen durfte, macht ihn zudem recht redselig.
Baradarasch nimmt später eine Schlüsselrolle im Abenteuer ein, für die er unbedingt Freundschaft mit den Helden schließen sollte. Dies dürfte nicht besonders schwer fallen, da der alte Brummbär durch die Erinnerung an Nedime und das noble Ansinnen der Helden zutiefst gerührt ist. Innerhalb des Bades kann er den Helden alle Dienste erfüllen, die einem Wasserdschinn möglich sind (siehe auch **MWW 107ff.**), sowie – allerdings nur auf direkte Nachfrage – viele Auskünfte über Al'Ahabad, Sherizeth und das Aram al'Sitta (siehe Seite 34f.) geben. Achten Sie darauf, den Spielern nicht die Spannung zu nehmen, und lassen Sie im Zweifellsfall den munter drauflos plaudernden Dschinn schnell das Thema wechseln.

Der Ostflügel

Sherizeth selbst hat das **Schlafgemach** bezogen, hält sich jedoch meist im Prunkgemach auf. Das liegt nicht zuletzt an dem Desinteresse, das man schon nach kurzer Zeit für diesen Raum empfindet. Es liegt in dem WIDERWILLE begründet, den Hasrabal auf seinen Schreibtisch gesprochen hat, um ihn samt dem darauf befindlichen *Schwarzen Auge* vor unbefugtem Zugriff zu schützen (und er sieht auch seinen Sohn als unbefugt). Durch mehrfache Stapelung und Kombination mit einem *Ungesehenem Zeichen* (siehe **SRD 14** und **66**) ist der Zauber so stark, dass auch nicht im Entferntesten an die mögliche Existenz eines Tisches in diesem Raum gedacht wird. Im Grunde ist das Schwarze Auge auch nur seiner Unverrückbarkeit und der allgemeinen Vollständigkeit halber erwähnt, soll in diesem Abenteuer aber keine weitere Rolle spielen.
Sherizeth, Palmeya und Laila befinden sich alle im **Prunkgemach**, um für den bevorstehenden Hochzeitstanz zu üben – auch zur Mittagszeit ruhen sie nicht, machen aber bei der tranceartigen Wiederholung ihrer Bewegungen kein Geräusch. Wohl um die Umworbene zu beeindrucken, hat Nijar den einst in diesem Raum Wache haltenden *Mantikor* hier in einer Ecke aufstellen lassen – allerdings ist er mittlerweile ausgestopft.

Sherizeths 'Befreiung'

Die Begegnung mit der Tänzerin müssen Sie ganz entsprechend dem Auftreten der Helden inszenieren. Sie wird vermutlich überrascht und entrüstet auf deren Eindringen reagieren, und wenn die Helden nicht schnell handeln, wird sie vor allem eines tun, mit dem diese sicherlich nicht gerechnet haben: die Wachen rufen. Denn Sherizeth wurde von Nijar keineswegs entführt. Dass dieses Gerücht auf so fruchtbaren Boden fiel, hängt mit dem schlechten Ruf von Hasrabals Sippe zusammen – wer es in die Welt gesetzt hat, wird sich allerdings erst gegen Ende offenbaren.
Hat sich dieser Irrtum erst einmal aufgeklärt und konnten die Helden den Palastwachen entgehen (denn diesen sind die Beweggründe ihres Eindringens herzlich egal), wird die gerührte Sherizeth sie aufklären: Sie sei aus freien Stücken hier, werde den Wesir aber ohnehin nicht ehelichen. Denn dazu müsste er sich vor der Hochzeitszeremonie dem Zauber ihres Tanzes widersetzen – "aber auch sein Blick wird sich trüben wie der des Verdurstenden in der Wüste, und lachend werde ich ihn abweisen wie einen gemeinen Wüstling, der nach meinem Fleische trachtet."
Wahrscheinlich werden die Helden vermuten, dass Sherizeth entweder ihre eigenen Kräfte über- oder aber die des Wesirs unterschätzt. Derartige Bedenken fegt die Sharisad jedoch mit einem undeutbaren Glitzern in den Augen beiseite, denn sie habe "einen ganz besonderen Tanz für den guten Nijar" ausgewählt – mehr will sie dazu nicht sagen. Einzig ein Hinweis auf den unberechenbaren Sultan lässt sie nachdenklich werden, da sie bislang nichts von seiner Anwesenheit erfahren hat. Daher bittet sie die Helden, bei der Hochzeitsfeier ein Auge auf Hasrabal und seinen Sohn zu werfen, auf dass alles mit rechten Dingen und ohne seine Einmischung vonstatten gehe. Dazu verspricht sie den Helden, sie als Einzige vom Zauber ihres Tanzes auszunehmen. Sie erwähnt, dass es eine Ehre sei, einen Schleier fangen zu dürfen, und dass die Helden ruhig versuchen sollten, die ersten sechs Schleier zu ergattern.
Danach wird Sherizeth sie höflich ersuchen zu gehen, um sich wieder ihren Übungen widmen zu können – nicht ohne sie zu bitten, ihr in ein paar Gottesnamen in Unau einen Besuch abzustatten und von ihren bisherigen Abenteuern zu erzählen.
Der Wunsch Sherizeths, den Wesir zu demütigen, dürfte die Helden nach allem, was sie bisher über die Sharisad gehört haben, seltsam anmuten. Wer den Verdacht äußert, Sherizeth würde etwas verbergen, dem bestätigt sich mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +7 die Vermutung, dass sie dies nur vorschützt. Auch direkt darauf angesprochen, besteht sie allerdings darauf, ihre wahren Beweggründe für sich zu behalten (mehr dazu unter **Der Plan des Wesirs**, S. 21), und vertröstet die Helden auf ein Gespräch nach dem Tanz vor dem Wesir.

Die Nacht des siebenten Schleiers

»Und Nebelbilder steigen
wohl aus der Erd' hervor,
und tanzen luft'gen Reigen,
im wunderlichen Chor.

Und blaue Funken brennen
an jedem Blatt und Reis,
und rote Lichter rennen
im irren, wirren Kreis.

Und laute Quellen brechen
aus wildem Marmorstein,
und seltsam in den Bächen
strahlt fort der Widerschein.«

Je nachdem, wie viel Zeit zwischen dem Gespräch mit Sherizeth und der Hochzeitsnacht bleibt und was die Helden in dieser Zeit noch unternehmen wollen, müssen Sie gegebenenfalls improvisieren (denken Sie spätestens jetzt an die Geschenke!). Keinesfalls aber sollten die Helden Kontakt zu Nijar oder Hasrabal aufnehmen können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Hochzeitszeremonie beginnt zu Sonnenuntergang am *Bab-el-masa*, wo sich bereits eine große Menschenmenge versammelt hat. Das weit geöffnete 'Tor des Abends' macht seinem Namen zu dieser Stunde alle Ehre: Flirrend legen sich die Strahlen der sinkenden Sonne auf den Rand der *Al'Mahammadat*, der 'Ehrwürdigsten Hochebene', und tauchen die Gorische Wüste in blutrotes Glühen. Noch fehlen mit Nijar, Hasrabal und Sherizeth die Ehrengäste der Nacht, doch an Prunk fehlt es der Prozession nicht, die nun – flankiert von säbelbewehrten Wachen und umtanzt von plätschernden, glühenden und säuselnden Zauberwesen – die Palastallee hinaufzieht.

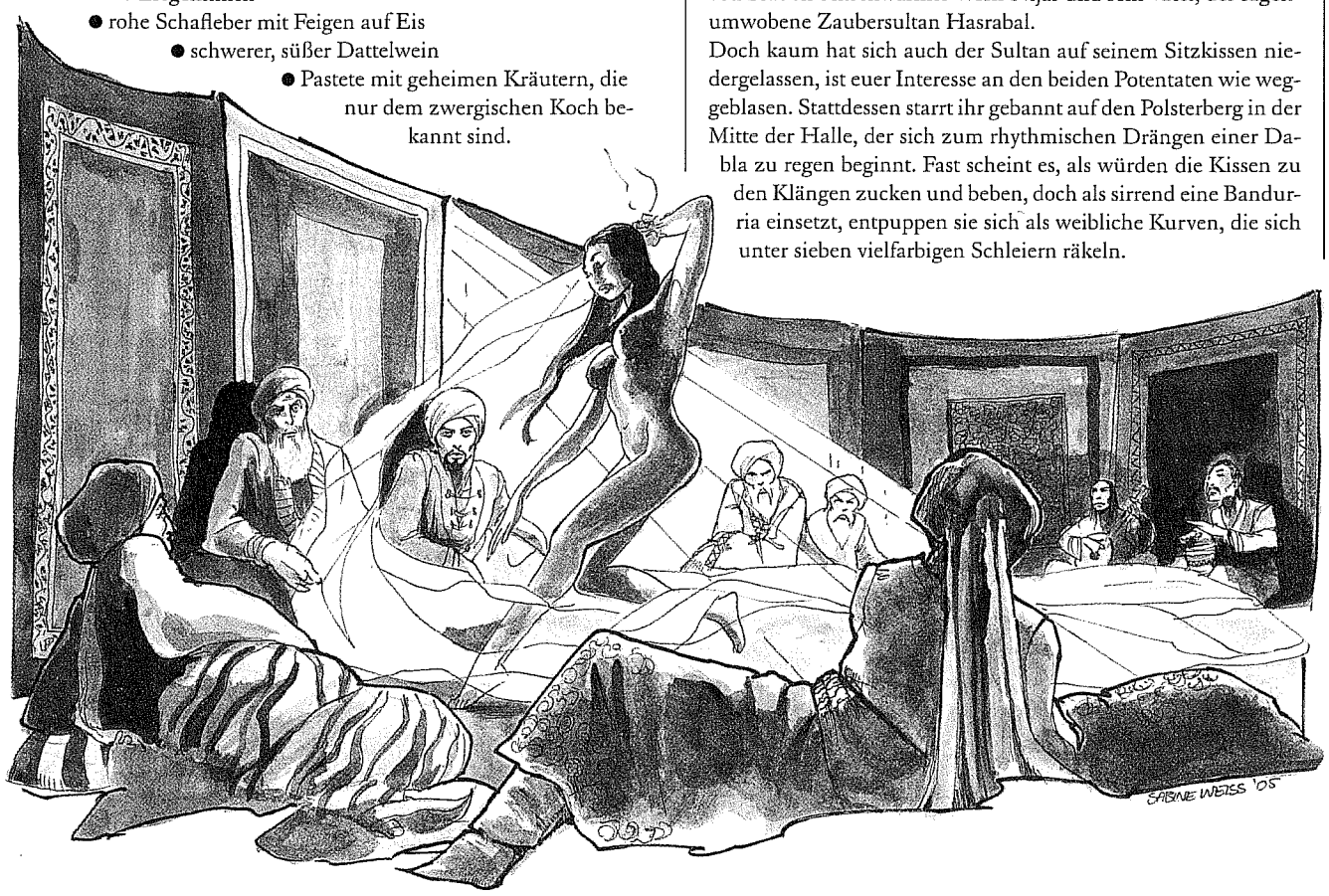
In erlauchtem Kreise

Während die meisten der Prozession nur bis zum *Bab-es-sabah* folgen und sich dann in den Straßen der Unterstadt zu eigenen Festlichkeiten zerstreuen, gehören die Helden zu jenen Auserwählten,

die zunächst ein beruhigendes Bad im *Bab-el-bir* nehmen dürfen und hernach (allenfalls mit einem Waqqif oder einem vergleichbaren Ehrsymbol bewaffnet) in den Audienzsaal geführt werden.
Der Prunkraum ist an diesem Abend gänzlich mit dunklen Teppich und Vorhängen ausgekleidet, nur von wenigen Öllampen erleuchtet und in dicke Schwaden schweren Räucherwerks gehüllt. Eifrige (menschliche) Diener nehmen die Geschenke in Empfang, legen sie zu Füßen der beiden größten Sitzkissen am Kopfende der Halle und führen die Gäste zu ihren Plätzen, die in einem großen Rechteck angeordnet sind. Noch bevor sich alle niedergelassen haben, werden schon einige Vorspeisen gereicht:

- frische Ziegenmilch
- rohe Schafleber mit Feigen auf Eis
- schwerer, süßer Dattelwein
- Pastete mit geheimen Kräutern, die nur dem zwergischen Koch bekannt sind.

Ein schmales Gesicht und eine feine Nase vereinen sich mit glutvollen Augen und wohl gepflegtem Bart zu einem Antlitz, das sicherlich die Träume vieler Frauen bewohnt.
Da teilt sich auf der anderen Seite ein weiteres Mal der Vorhang, und ihr meint, die selben Gesichtszüge wieder zu erkennen – oder vielmehr einen Schatten derselben: Alt und ausgezehrt wirken sie, und auch die wachen grauen Augen können nicht darüber hinwegtäuschen, dass dieser Mann leicht doppelt so viele Sommer gesehen haben mag (wenn es in Al'Ahabad denn Jahreszeiten gäbe ...) wie der Mann neben ihm. Das also sind der von Frauen umschwärmte Wesir Nijar und sein Vater, der sagenumwobene Zaubersultan Hasrabal.
Doch kaum hat sich auch der Sultan auf seinem Sitzkissen niedergelassen, ist euer Interesse an den beiden Potentaten wie weggeblasen. Stattdessen starrt ihr gebannt auf den Polsterberg in der Mitte der Halle, der sich zum rhythmischen Drängen einer Dabla zu regen beginnt. Fast scheint es, als würden die Kissen zu den Klängen zucken und beben, doch als sirrend eine Bandurria einsetzt, entpuppen sie sich als weibliche Kurven, die sich unter sieben vielfarbigen Schleiern räkeln.



Die Hochzeitsgäste

Neben den Helden sind 16 weitere Gäste zu der Hochzeit geladen. Die meisten von ihnen sind Hairans oder Scheichs der Beni Avad aus wohlhabenden Familien Al'Ahabads oder des Umlands. Wenn Sie Ihrer Gruppe Gelegenheit geben wollen, sich ausführlicher mit ihnen zu beschäftigen, wird es Ihnen sicher nicht schwer fallen, einigen davon Leben einzuhauchen. Vermutlich werden die Helden aber nur mit ihren unmittelbaren Sitznachbarn einige Worte wechseln können: Einer von ihnen ist der Wahrsager *Ruban ben Alev* (siehe Seite 27), auf der anderen Seite der Gruppe sitzt der greise Kababyloth *Rar ben Ruz*, einer der engsten Berater Sultan Hasrabals. Entscheiden Sie selbst, wie sehr Sie die Helden damit schikanieren wollen, zwischen einem schelmischen und einem humorlosen (und zudem schwerhörigen) Zahlenmystiker zu sitzen, die grundsätzlich gegensätzlicher Meinung sind.

Der Tanz

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als die Vorspeisen gerade zur Neige gehen, schenken die Diener ein letztes Mal Milch und Wein nach. Dann ertönt von draußen ein zarter, heller Gongschlag. Plötzlich herrscht Stille. Ein Vorhang wird beiseite geschoben, und herein tritt ein groß gewachsener Novadi von makellosem Äußeren, der die Vierzig gerade überschritten haben mag und in der Blüte seines Lebens steht.

Der *Tanz der sieben Schleier* hat begonnen. Legen Sie orientalische oder auch südeuropäisch-mittelalterliche Tanzmusik ein (ideal wäre ein Stück mit großer Steigerung) und lassen die Klänge eine Weile auf die Phantasie der Spieler wirken (bis jetzt wussten sie ja nicht, welcher Tanz sie erwartet). Allmählich beginnen Sie dann, die zunächst zaghaften, aber immer drängenderen Bewegungen einzelner Körperteile zu schildern: Beschreiben Sie Schritte, Fingerspiel, Armgesten und Hüftschwung in eigenen Worten – Sie wissen am besten, wie viel Erotik Sie Ihrer Gruppe zumuten können und wollen.

Sechse enthüllen die Sharisad ...

Der Tanz dauert fast eine Stunde und wandelt sich je nach Charakter des Schleiers, der als Nächstes gelüftet wird. Aus ihrem Wissen über Nahemas Kunst hat Sherizeth einen Tanz abgeleitet, bei dem durch die Kraft des siebenten Schleiers jeder vorhergehende einem der sechs Elemente zugeordnet ist:

- Der *erste Schleier* (Luft / *Hawa*) umschmeichelt die Augen und Arme Sherizeths mehr, als sie zu verhüllen. Er ist hauchdünn, fast nur durch ein Flirren wahrnehmbar und lässt beim Vorbeiwehen leichten Luftzug spüren.
- Der *zweite Schleier* (Eis / *Djalid*) verbirgt Gesicht und Schultern hinter seinem kalten, blau glitzernden Geflecht, das bei jedem Schwung Eiskristalle versprüht.
- Der *dritte Schleier* (Wasser / *Mayy*) aus grünlich-blauer Seide fließt sanft um Waden und Fußgelenke. Lässt Sherizeth ihn über die Zuschauer streifen, fühlen sich diese von unsichtbaren Wogen umspült, ohne nass zu werden.

Die Trugwelt

Die von Nijar gewebte Sinnestäuschung beschränkt sich nicht auf ein einzelnes Trug*bild*, sondern stellt eher eine Trugwelt dar, bei der mehrere Illusionen einander ergänzen (nach einer Technik, die seine berühmte Lehrerin *Methelessa ya Comari* (siehe **Erste Sonne 155**) entwickelt hat. Grundlage bildet ein verlängerter AURIS NASUS mit den bewegten Bildern Hasrabals und Nijars. Letzteres liegt direkt über dem Körper seines Vaters und wird durch einen IMPERSONA verstärkt, der Nijars Gesichtszüge über jene Hasrabals legt. Diesen Zauber hat Nijar schon zuvor mittels APPLICATUS auf Hasrabals Sitzkissen gesprochen, zusammen mit einem modifizierten AURIS NASUS, der auf die Sinne einer Person beschränkt ist und dem Sultan vorgaukelt, sein Sohn säße statt seines eigenen Trugbilds neben ihm. Gekrönt wird das magische Meisterstück durch einen bewusst schwach gehaltenen WIDERWILLE auf beide Sitzkissen, der nur leichtes Desinteresse hervorrufen und die Gäste davon abhalten soll, sich die Trugbilder näher anzusehen (wer keine Magieresistenz von 13 oder mehr hat, muss schon MU-Probe +3 schaffen, um Vater oder Sohn eingehend zu betrachten – erklären Sie dies notfalls mit dem Drang, den Tanz der Sharisad beobachten zu wollen). Ein auf sich selbst gesprochener IGNORANTIA schließlich soll verhindern, dass der hinter einem Vorhang verborgene Urheber entdeckt oder von Sherizeth in die magische Wirkung ihres Tanzes einbezogen wird. Daraus ergeben sich folgende Zuschläge auf eventuelle *Sinnenschärfe*-Proben, um die Illusionen als solche zu erkennen (wohlgemerkt nur auf ausdrücklichen Verdacht der Spieler hin): Trugbild Nijars über Hasrabal +17, Trugbild Hasrabals +11, Nijar selbst +13.
Bei zauberkräftigen Helden (er hat dies zuvor durch Diener prüfen lassen) schützt er seine Trugwelt durch einen HELLSICHT TRÜBEN (**LC 71**) mit 10 ZfP*, den er vorsichtshalber per APPLICATUS auf einen Gegenstand gesprochen hat, um ihn nicht aufrechterhalten zu müssen.

● Der *vierte Schleier* (Feuer / *Haz*) ist fest um Hüfte und Oberschenkel gewunden. Der rote, golddurchwirkte Damast sprüht grelle Funken, als Sherizeth sich ihn mit energischem Ruck vom Leib reißt.
● Der *fünfte Schleier* (Humus / *Zumuh*) umschlingt Brüste und Hals. Er scheint aus dickem, braunem Samt zu bestehen, seine Berührung streichelt die Haut wie die Finger einer Geliebten.
● Der *sechste Schleier* (Fels/*Khor*) aus dunklem Atlas folgt vom Hals an dem Spiel der Rückenmuskeln bis zum Gesäß. Ihn allein lässt Sherizeth nicht fliegen, sondern wie eine schwere Last zu Boden gleiten.

Die sechs Schleier

Die besonderen Eigenschaften der sechs Schleier sollten, zusammen mit dem Zahlenspruch von Ruban ben Alev, unbedingt das Interesse der Spieler wecken. Im Idealfall erreichen Sie durch die folgenden Hinweise, dass die Helden die Schleier beim Verlassen des Raumes mitnehmen, und sei es nur wegen der vagen Vermutung, sie könnten später noch nützlich sein.
● Zumindest einem der Helden sollte es gelingen, einen in seine Richtung fallenden Schleier zu fangen (GE-Probe, um dabei nicht aufzufallen), was als besonderer Gunstbeweis der Tänzerin gilt. So kann er schon während des Tanzes näher betrachtet werden.
● Jeder Schleier hat eine kleine *Glyphe der elementaren Attraktion* (**SRD 65**) in das Muster eingestickt. *Magiekunde* +3 verrät allerdings, dass dieses Zauberzeichen unmöglich allein für die Eigentümlichkeiten der Schleier verantwortlich sein kann.
● Am Ende des Tanzes glühen die sechs Schleier gemeinsam mit dem siebenten leicht auf (ein wichtiges Detail, um ihre Verbundenheit darzustellen).
● Berühren sich die Schleier entgegengesetzter Elemente, werden sie zusehends blasser – was darauf hindeutet, sie besser getrennt zu tragen oder nur neutrale Schleier zu 'kombinieren'. (An Sherizeth war diese Wirkung noch nicht zu beobachten, weil jeder Schleier erst während des Tanzes 'aktiviert' wurde.)
● Eine arkane Analyse fördert die magische Natur der Schleier zutage, insbesondere die Zauberzeichen und die Verbindungen zwischen den einzelnen Schleiern. Gestatten Sie aber unter Verweis auf die derzeit stattfindende Tanzdarbietung keine intensive Analyse, die deutlich mehr Zeit und Konzentration erfordern würde, als gegenwärtig zur Verfügung stehen.

... der siebente den Intrigant

Die Helden werden höchstwahrscheinlich während des Tanzes Hasrabal und Nijar beobachten wollen. Versuchen Sie zunächst, ihre Aufmerksamkeit durch plastische Schilderung des Tanzes auf Sherizeth zu lenken, dann verlangen sie *Selbstbeherrschungs*-Proben, um sich von ihrem Tanz loszureißen, die jedoch mit jedem Schleier um einen Punkt erschwert werden. Erst zuletzt sollten Sie das oben erwähnte (durch den WIDERWILLE erzeugte) Desinteresse beschreiben. Die Spieler sollen durchaus misstrauisch werden und glauben, dass einer der beiden etwas im Schilde führt – es ist allerdings beim besten Willen nicht zu beobachten, dass die beiden anderes tun, als fasziniert zuzusehen (*Magiekunde* bestätigt, dass sie keinerlei erkennbaren Zauber wirken, zusätzliche *Menschenkenntnis* verrät sogar, dass sie wie alle anderen zunehmend in Sherizeths Bann fallen). Sollten die Spieler tatsächlich eine Illusion vermuten und sogar die *Sinnenschärfe*-Proben bestehen, müssen Sie handeln und umso schneller zum finalen siebenten Schleier übergehen.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Die Bandurria sirrt in Ekstase, die Dabla galoppiert und Sherizeths Körper biegt sich in akrobatischen Verrenkungen, als sie endlich den letzten, siebenten Schleier lüftet. Selbst die Standhaftesten unter euch riskieren einen kurzen Blick auf ihre unverhüllte Weiblichkeit. Doch nicht der verlockende Frauenkörper ist es, der eure Augen nun fesselt, sondern der silberne Schleier, der um die Sharisad tanzt. Wie ein Wirbelwind fliegt er mal hierhin, mal dorthin. Sein schimmernder Stoff spiegelt das Silberlicht des Vollmonds wieder – seltsam, ihr hattet bisher zwischen all den Vorhängen gar kein offenes Fenster bemerkt. Fast scheint der Schleier es in sich aufzunehmen, und während sein Tanz einen Kreis beschreibt, wirkt er selbst wie das vom Himmel gefallene Rad der Mada.
> Ihr scheint die Einzigen zu sein, die den Blick von der Sharisad abwenden können. Alle anderen starren sie an wie betrunkene Kamele, und jeder ist in eine schwache Aura aus Silberlicht getaucht. Nun endlich kommt Sherizeth zum Ende ihres Tanzes, nähert sich dem ebenso von ihr faszinierten Nijar und wirft, als ihr Körper schon fast den seinen berührt, den Schleier über sein Haupt.
> Vor Erschöpfung bebend, lässt sie sich kraftlos zu Boden gleiten, das Ende des Schleiers fest in ihrer Hand. Er gleitet sanft vom Haupt des Wesirs herunter, und mit ihm ... der silberne Glanz, der ihn wie alle anderen umgab. Ihr traut euren Augen kaum, doch Nijar sitzt offenbar als Einziger im Schatten, während der Schleier umso mehr leuchtet.

Nun müssen Sie den Spielern kurz Zeit lassen, das Gesehene zu verarbeiten und zu verstehen: Offenbar kann es sich nur um den siebenten Schleier Nahemas handeln und dieser hat offenbar seinen sagenhaften Kräften entsprechend die 'Seele' seines Opfers (oder zumindest irgendeinen Teil seiner Kraft) in sich aufgenommen. Noch bevor die Helden reagieren können, tritt der echte Nijar aus seinem Versteck hervor. Er trägt ein reinweißes Gewand mit silbernem Gürtel und weder Schuhe noch Kopfbedeckung (*Magiekunde*: das Beschwörungsgewand für Elementare). Sobald die Helden ihn sehen, kommt

es auf ihre *erste* Reaktion an (machen Sie die Spieler darauf aufmerksam und geben ihnen nur kurz Zeit zu überlegen):

- Wer einen Blick auf den (vermeintlichen) Wesir und seinen Vater wirft, wird zunächst vom spurlosen Verschwinden Hasrabals überrascht, denn Nijar hat seine Zauber mit dem Verlassen seines Verstecks fallen gelassen. Der echte Hasrabal trägt durch den auf dem Kissen liegenden IMPERSONA aber immer noch Nijars Gesichtszüge (und nur diese). Die Illusion kann durch *Sinnenschärfe* +10 erkannt und durch *Selbstbeherrschung* +10 überwunden werden (halbierte Zuschläge, wenn der Held den nicht zu dem Gesicht passenden alten Körper bemerkt).
- Bleiben die Helden ruhig sitzen, wird Nijar sie ebenfalls für bezaubert halten. Er wirft einen triumphierenden Blick auf seinen regungslosen Vater, bückt sich nach dem Schleier und verlässt mit diesem den Audienzsaal.
- Springen die Helden auf, flieht Nijar ohne einen weiteren Blick zu verschwenden mit dem Schleier. Von draußen sind noch seine Worte zu vernehmen: "Nehmt diese anmaßenden Fremden in Gewahrsam. Sie haben meine Hochzeit gestört!"
- Es kann geschehen, dass die Helden unvorsichtig sind und schon vor Ende des Tanzes deutlich zu erkennen gaben, dass sie unter keinem Zauber stehen (auf Blicke oder kleine Bewegungen achtete Nijar nicht). Dann hält Nijar seinen IGNORANTIA so lange aufrecht, bis er den Wachen vor dem Saal ebenso hörbar obigen Befehl gibt. Den Helden muss in diesem Fall eine *Sinnenschärfe*-Probe +7 gelingen, um Nijar zu entdecken (hier nur der halbierte Zuschlag, da Nijar für kurze Zeit sein Versteck verlässt und den Schleier aufnimmt).

Was tun?

Sherizeth – obgleich nach dem Tanz stark erschöpft – hat begriffen, was vor sich gegangen ist. Sie fürchtet Sultan Hasrabals Zorn und bittet die Helden, Nijars Plan – was es auch immer sein möge – zu durchkreuzen und den Schleier wiederzubeschaffen.

Wenn die Helden die ersten sechs Schleier nicht selbst mitnehmen, wird Sherizeth ihnen kurz darauf folgen (und mit den Helden von Nijar eingeschlossen werden).

Der Weg zum Heiligtum

Sultan Hasrabal und die übrigen Gäste befinden sich in einem Trancezustand, in dem sie nicht ansprechbar sind. Die Helden können nicht auf ihre Hilfe zählen. Je nach ihrer Reaktion (siehe oben) können sie Nijar nun unbemerkt folgen oder müssen zunächst den Palastwachen entgehen (der Audienzsaal hat mehrere Eingänge). Verlangen Sie in jedem Fall einige *Schleichen*- und *Sich Verstecken*-Proben, bei deren Misslingen die Helden 1W6 Wachen begegnen.

Findige Helden könnten aus den gesammelten Gerüchten und der Gewandung Nijars auf seinen Plan schließen und von sich aus zum Aram al'Sitta eilen. Andernfalls müssen sie sich beeilen und dürfen Nijar nicht aus den Augen verlieren.

Das Hexagon

Da Nijar nicht weiß, wie viel Zeit ihm mit dem Schleier bleibt, läuft er direkt zum Palast der Yakubanim. Unterwegs trinkt er noch einen Zaubertrank und wirft die Flasche achtlos weg (sie könnte den Helden als Spur dienen). Im leer stehenden, unbewachten Palast lässt er aus Eile und Aufregung alle Türen offen stehen und benutzt die Brücke vom Turm zur Rechtsschule. Nehmen die Helden denselben Weg, stellen sich ihnen keine weiteren Hindernisse in den Weg, die Portale der Rechtsschule zur Stadt sind nachts hingegen verschlossen (FORAMEN mit 7 AsP oder *Schlösser Knacken* +5).

Im Hexagon angekommen, sollten die Helden tunlichst jeden Lärm vermeiden (*Schleichen*), da im Nebengebäude die Rechtsschüler schlafen. Der sechseckige Bau mit seiner gewaltigen, freitragenden Kuppel hat einen Durchmesser von über 20 Schritt. Seine Wände werden gänzlich von Darstellungen der Elemente als schöpferische Urkräfte eingenommen, die schon fast an personifizierte Gottheiten erinnern. Beginnend mit Feuer beim nördlichen Eingang folgen im Uhrzeigersinn Eis, Luft, Wasser, Humus, Fels – der Lage ihres elementaren Heiligtums jeweils am nächsten. Die Kuppel hingegen trägt ein imposantes Fresko verschiedener wundersamer Naturerscheinungen rund um ein zentrales Auge in der Kuppelmitte – eine Allegorie auf Rastullah (der in seiner Gänze nicht dargestellt werden darf) als Herrn des krönenden siebten Elements.

Die vom Palast kommende Brücke mündet in einer kleinen Türöffnung in 15 Schritt Höhe, von wo eine schmale, geländerlose Treppe quer durch das Luft-Fresko zum Boden führt. Diese Tür steht als einzige offen, sowohl nach außen wie auch zum Hof hin sind alle anderen versperrt. Von Nijar findet sich keine Spur (auch wenn ihm die Helden bis hierher gefolgt sind). Denn er verschwand durch ein schrittbreites Loch im Marmorboden, das Hasrabal seit Jahren mit einem *Ungesehenen Zeichen* schützt. Es verbirgt die Öffnung vor jedem, dessen MR nicht mindestens 14 beträgt (mehr zu diesem Zauberzeichen erfahren Sie in **SRD 66**). Antworten Sie auf Fragen der Helden bezüglich der Raummitte daher nie konkret: "Euch fällt im ganzen Raum nichts Außergewöhnliches auf." / "Ihr könnt am marmornen Boden nicht einmal eine Fuge entdecken."

Tatsächlich ist neben entsprechender Hellsicht- oder Antimagie (Merkmale: *Einfluss, Illusion*) die einzige Möglichkeit, die Öffnung zu finden, fest darauf zu vertrauen, dass irgendetwas in der Hallenmitte sein *muss* (denn wo sonst soll Nijar verschwunden sein?) und sich dabei nicht auf seine Augen oder tastende Schritte zu verlassen: Am besten schaut man zur Decke und stellt sich direkt unter das Auge Rastullahs (was für die meisten Novadis eine ungeheure Anmaßung bedeuten würde). Kommt man dabei aus Richtung des großen Nordtors oder der Treppe zum Turm, findet man recht schnell auf den ersten Stufen einer Treppe Halt (einfache *Körperbeherrschungs*-Probe). Andernfalls muss man schon sehr geschickt sein (Probe +5), um sie nicht einige Schritt tief zu stürzen (2W6 SP; wäre die Probe sogar einfach misslungen, löst man auch noch die Humus-Sicherung aus, siehe unten). Magische Hellsicht offenbart die Arkanoglyphe.

Khoramsbestie?

Nach einem Dutzend Stufen ist die schmale Treppe von einer Art Torbogen überspannt, auf dem in den 19 geheiligten Glyphen von Unau zu lesen ist: »*Rashid dar'sitta râhû tariqa'l zhamdukah.*«

Die folgenden Informationen sollten nicht nur über hohe *Tulamidya*-TaW erlangt werden, sondern durch geschicktes Nachfragen von den Spielern erarbeitet werden:

- Übersetzung: "Der sechsfach Weise geht den / folgt dem Weg (oder: der Denkrichtung) der Khoramsbestie." (Sollte ein Spieler nachfragen: Auch "geht den sechsfachen Weg" wäre möglich, wenn auch umständlich formuliert.)
- Das Wort für Khoramsbestie lautet eigentlich *zhandukan*. Es ist auch kein örtlicher Dialekt.
- Die Unauer Glyphen bestehen aus 19 Konsonantenzeichen, die Vokale werden durch Nebenzeichen ausgedrückt. Für den Wortstamm kann man die Vokale weglassen.

Es handelt sich um eine Botschaft in Rätselform, welche die Reihenfolge der folgenden elementaren Sicherungen verrät: Die Konsonanten des letzten Wortes sind die Anfangsbuchstaben der Elemente: *Zumuh* (Humus), *Hawa* (Luft), *Mayy* (Wasser), *Djalid* (Eis), *Khor* (Fels) und *Haz* (Feuer). Das doppelte H verliert seine Zweideutigkeit, wenn man davon ausgeht, dass keine gegensätzlichen Elemente hintereinander kommen, sondern immer zwei neutrale dazwischen liegen.

Die elementaren Sicherungen

Die sich langsam in die Tiefe schraubende Treppe wird von sechs Elementargeistern in oben angegebener Reihenfolge bewacht, die jedem einen ZORN DES ELEMENTS (2W+12 TP) entgegenschleudern, dessen Ausstrahlung ihn nicht als Meister des jeweiligen Elementes ausweist (*Begabung* oder *Merkmalskenntnis* für das entsprechende einzelne Element).

Da durch die elementare Macht des Ortes die Sicherungen beliebig oft ausgelöst werden und im Falle einer Austreibung sofort ein anderer Dschinn die Wache übernimmt, haben die Helden wohl nur eine Möglichkeit, lebend den Fuß der Treppe zu erreichen: die sechs den Elementen zugeordneten Schleier Sherizeths, die durch ihren Tanz ebenfalls von einem Teil der Kraft des siebenten erfüllt wurden. Hof-

fentlich erinnern sie sich noch an den Weisspruch des kauzigen Ruban, dass die Sechs zusammen mehr sein können als der einsame Siebente. Jedenfalls wird derjenige, der sich den passenden Schleier umlegt, die Sicherung nicht auslösen.
Überlassen Sie es den Helden, eine plausible Lösung dafür zu finden, wie sie sich gemeinsam schützen können. Solange sie das Problem nicht ignorieren, sollten Sie alle Versuche mit Erfolg belohnen – ob sie den entsprechenden Schleier nun zurückreichen, sich an den Händen fassen oder auf ganz andere Ideen kommen. Doch auch wenn sie um die Reihenfolge der Sicherungen wissen, kennen sie nicht die Lage ihrer Auslöser und müssten es dem Glück überlassen, wann sie die Schleier wechseln. Hier hat ein Magiekundiger mit OCULUS oder ODEM seinen großen Auftritt, doch belohnen Sie auch hier innovative Alternativen.

Aram al'Sitta – das Heiligtum der Sechse

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als endlich ein schwaches Glühen hinter der nächsten Biegung das Ende der Treppe ankündigt, verschlägt es euch buchstäblich den Atem. Aus der Tiefe steigt dichter, feucht-warmer Dampf empor, der euren Lungen die nötige Luft zu verwehren scheint. Eure Kleider kleben wie schweißnass am Körper, und doch friert ihr, als der Dampf plötzlich von einem eiskalten Luftstrom weggeblasen wird.
Doch noch etwas anderes dringt zu euch herauf *[nehmen Sie einen ernsten, befehlsgewohnten Tonfall an]*: "Solshibeth, steinerne Tochter der Wachsamkeit! Beende deine Knechtschaft und diene fortan dem neuen Herrn der Stadt, Nijar ben Hasrabal!"
Dann vernehmt ihr das Geräusch splitternden Steins und Worte, die wie von kullernden Kieselsteinen geformt klingen: "Der Wunsch des Sahib al'Sitta ist mir Befehl."

Es ist die Stimme Nijars, der gerade ein Elementarwesen nach dem anderen herbeiruft, um es aus Hasrabals Diensten zu entlassen (denn für diesen halten die Elementare ihn dank des Schleiers). Sollten die Helden noch zögern, ruft er weitere Dschinne und Geister durch die Nennung ihres Namens herbei und wiederholt jeweils dieselbe Formel. Weitere Dschinnennamen: Agrobald, der eifrige Pflanzer; Danaê, die freudenspendende Mutter der Düfte; Ashzatnar, der züngelnde Meister des Herdes; Suzereyna, die Schwester vielfältiger Geschmäcker.

Der heilige Raum

Die Felskammer am Ende der Treppe ist eine natürliche Höhle mit einem Durchmesser von etwa fünf und einer Höhe von bis zu vier Schritt. Die Elemente befinden sich hier in ständigem Übergang, was auch zur Entstehung zahlreicher Mindergeister führt (siehe **MWW 117**). Setzen Sie diese harmlosen Erscheinungen jederzeit während der folgenden Konfrontation ein, um einen Beteiligten abzulenken oder einfach für Überraschung zu sorgen.
Im Zentrum der Kammer steht ein hüfthoher Felsblock, der vage an einen Altar erinnert. Er besteht aus blasigem, durchlöchertem Obsidian, aus dem beständig glühende Lava quillt (deren rötliches Leuchten die einzige Lichtquelle darstellt). Aus einigen Löchern schießen zudem in unregelmäßigen Abständen Fontänen kochenden Wassers, das die Luft mit Dampfschwaden erfüllt. Durch den bitterkalten Wind aus einigen Deckenlöchern gefrieren die höchsten Wassertropfen zu Eis und regnen in Körnchen fein wie Sand wieder herab, während an den Felswänden der Reif einen ewigen Kampf gegen das Grün von Flechten und Moosen führt.

Der Flaschengeist

Wenn die Helden den ersten Blick ins Aram werfen, steht Nijar gerade am Felsblock, den er mit beiden Händen berührt. Er hat den immer noch silbern leuchtenden Schleier um seine Schultern gelegt und soeben den nächsten Dschinn gerufen: "Efrit Omar, gefallener Herr der Lüfte, ich rufe dich!"
Sobald er die Helden entdeckt, schleudert er dem ersten einen BLITZ DICH FIND entgegen (12 ZfP*), dann löst er sofort PSYCHOSTABILIS (MR 16) und GARDIANUM (30 TP) aus dem *Zauberspeicher* seines Stabes aus.
Bevor die Helden weiter agieren können, manifestiert sich ein zweieinhalb Schritt großer, breitschultriger Mann mit Glatze, teetassengroßen Ohrringen und bunt bestickten Pantöffelchen vor ihnen. Die ganze Gestalt ist durchscheinend wie flirrende Luft in der Wüstensonne. Seine Stimme dröhnt wie ein Orkan, als er ruft: "Endlich wieder freeeiii!"
Unverzüglich wird er jedoch von Nijar unterbrochen: "Ja, du sollst wieder frei sein, Efrit Omar, und nicht mehr in deine Flasche zurückkehren, wenn du diese Eindringlinge aus dem Aram al'Sitta scheuchst."*

Efrit Omar, Luftdschinn
Windbö: INI 13+W6 **AT** 18 **PA** 3 **TP**(A) 4W6+4 **DK** bis 21 Schritt
LeP 30 **RS** 0 **AuP** unendlich **KO** 15 **MR** 11 **GS** 30
Jeder Angriff gilt als AT zum *Niederwerfen* (KK-Probe +TP(A)/4); Elementarwesen sind nur durch magische Waffen zu verletzen.

Setzen die Helden seinen ersten Windböen nichts entgegen, wird Efrit Omar sie einfach packen und die Treppe hinauf stemmen, wo sie bald die elementaren Sicherungen auslösen werden. Spätestens jetzt sollten sich die Helden ihrer Schleier besinnen, die ihre Kräfte hier im Aram al'Sitta voll entfalten können. Sie sind vermutlich die wirkungsvollste Waffe der Helden gegen die Elementarwesen (und auch Nijar). Ihr Einsatz im Kampf erfordert jedoch tänzerisches Geschick und ermöglicht Ihnen, ein wirklich einzigartiges Gefecht zu inszenieren:
- Der Träger eines Schleiers erleidet nur halben Schaden durch das entsprechende Element.
- Jeder Schleier kann einen elementaren Angriff hinwegfegen. Für eine solche Parade ist eine *Tanzen*-Probe vonnöten, die entsprechend des abzuwehrenden Elements modifiziert wird (gleich –, neutral +0, gegensätzlich +3).
- Das Schwingen eines Schleiers ruft einen elementaren Angriff hervor, der in Form und Auswirkungen dem eines Elementargeists entspricht (siehe **MWW** ab Seite 109). Der Angriff benötigt zwei Aktionen sowie eine *Tanzen*-Probe mit selbst auferlegtem Zuschlag. **TP:** 2W+Zuschlag, ein weiterer W6 für je 5 TaP*; **DK:** N (*Tanzen* 7+: **DK** NS)

Zum Kampf gegen Elementarwesen beachten Sie unbedingt auch **MWW 104**. Entscheiden Sie selbst, ob Nijar noch die Gelegenheit hat, *Bey Khalid, den Vater der Flammenspiele* oder sogar noch weitere Dschinne herbeizurufen und den Helden entgegenzuwerfen (orientieren Sie sich für deren Werte an **MWW** ab Seite 109 und gehen Sie von 10 ZfP* aus). Machen Sie es ihnen jedenfalls nicht zu leicht, an den Wesir heranzukommen, und liefern Sie ihnen einen spannenden Kampf.
Sobald Nijar bedroht wird, wirkt er (wiederum aus seinem *Zauberspeicher*) einen DUPLICATUS mit 3 Doppelgängern für 14 KR und verlegt sich mit seinem Stab ganz auf *Defensiven Kampfstil* (Ausweichen 11, PA 14). Für mehr als den einen oder anderen BLITZ hat er keine Kraft mehr, denn er hält sich seinen Fluchtweg offen (siehe unten). Schleierangriffe schwächen zunächst seinen GARDIANUM, danach werden sie (wie auch alle anderen magischen Angriffe) aber ohne weiteres Zutun mit einem Aufleuchten von seinem Schleier absorbiert (was auch Nijar verwundert). Mit dem Luftschleier lässt Nijar sich aber dennoch *niederwerfen*, wodurch es den Helden letztlich gelingen sollte, ihm den Schleier zu entreißen.

*) Warum Hasrabal Efrit Omar einst in einer Flasche einschloss, wissen nur mehr er und der Sultan. Der Retter Nedimes befreite zwar einst auch ihn, doch sperrte ihn Hasrabal danach in eine noch kleinere Flasche.

Der Siebente Schleier kann die aufgenommene Kraft aber nur einmal verleihen. Verlässt er Nijars Schultern, verlischt augenblicklich sein Glühen und aller Schleierzauber ist für diese Nacht vorbei. Als der Wesir dies erkennt, wirkt er mit seiner letzten Kraft einen TRANSVERSALIS und murmelt im Verschwinden noch: "Ihr habt euch euer Grab geschaufelt!"

Lebendig begraben?

Nun sitzen die Helden in der Falle, denn die Schleier haben ihre Wirkung verloren, womit ihnen der Rückweg abgeschnitten ist. Natürlich könnten sie selbst mittels TRANSVERSALIS fliehen, aber reicht die Kraft der Zauberer für die ganze Heldengruppe? Glücklicherweise haben sie aber noch die Möglichkeit, die besondere Kraft des Aram al'Sitta zu nutzen und einen Dschinn herbeizurufen. Dazu müssen sie lediglich dessen Namen rufen und die beiden Hände auf den Stein legen. Ohne den Schutz des Schleiers verursacht dies jedoch 2W Feuerschaden, was eine um die erlittenen SP erschwerte *Selbstbeherrschungs*-Probe erfordert, um die Hände nicht zu früh wegzuziehen.
Wie gut, dass die Helden in Baradarasch einen elementaren Freund gewonnen haben, der ihnen nun in der Not zu Hilfe kommen kann. Zwar darf er sein Bad nicht verlassen, aber einem Ruf aus dem Aram al'Sitta muss er wie alle Elementare Al'Ahabads Folge leisten. Gluckernd und dampfend erscheint er nun vor den Helden und wird ihnen mit Freuden dabei behilflich sein, aus ihrem Gefängnis zu entkommen.
Wie Baradarasch das anstellen will, verrät er ihnen aber nicht, sondern verwandelt nur seinen Dreizack in eine gewaltige Bürste und bereitet den Helden das sicherlich außergewöhnlichste Bad ihres Lebens. Sie haben dabei das Gefühl, so lange geschrubbt und gebürstet zu werden, bis nichts mehr von ihnen übrig ist. Tatsächlich verzaubert er sie dabei und macht sie samt ihrer Ausrüstung so flüssig wie Wasser. Zunächst glauben die Helden zu schrumpfen, bis sie als Pfützen am Boden liegen.
Dann grinst ihnen Baradarasch zu: "Wisst ihr, was ich an Wasser am meisten mag? Dass es überall einen Ausgang findet!" und verabschiedet sich (alle weiteren Dienste würden seine Kräfte übersteigen). Die Helden müssen sich nun in ihrer Wassergestalt Felsspalten suchen, durch die sie langsam nach draußen sickern können, um schließlich am Fuß des Felsplateaus von Al'Ahabad wieder ihre ursprüngliche Form anzunehmen. Lassen Sie die Spieler ruhig darum bangen, ob sie den Siebenten Schleier zurücklassen müssen, und entsprechende Rettungsversuche anstellen (denn zunächst wissen nur Sie, dass ihre ebenfalls verflüssigte Ausrüstung sie begleiten wird).
Wenn Sie wollen, können Sie diese außergewöhnliche Reise natürlich ausschmücken – mit heißen Quellen, die die Helden zu verdampfen drohen, Abzweigungen, durch die sie getrennt oder zerteilt werden könnten, oder einfach die ständige Angst, dass jeden Moment die Rückverwandlung einsetzen könnte.

Der Schleier wird gelüftet

»Ach! Jenes Land der Wonne,
das seh' ich oft im Traum;
doch kommt die Morgensonne,
zerfließt's wie eitel Schaum.«

Nun stehen die Helden also kurz vor Morgendämmerung am südlichen Fuß des Felssockels von Al'Ahabad (wo auch das Wasser des Beît al'Mayy seinen Ausgang findet). Alles, was ihnen als Erinnerung an die Wunder der letzten Nacht bleibt, sind die sieben Schleier und das, was sie am Leibe trugen. Der Rest der Ausrüstung ist in Al'Ahabad zurückgeblieben, und wenn Sherizeth die Helden nicht ins Heiligtum begleitet hat, dann befindet sie sich auch noch dort.
Es mag ihnen gelingen, Sherizeth zu befreien, denn die Tänzerin ist bereits im Begriff, die Stadt zu verlassen, doch warnt sie die Helden vor der Rache Nijars. Sie schlägt vor, die Angelegenheit ein wenig ruhen zu lassen, bis Nijar sich vor seinem Vater verantworten musste. Dann, zum gegebenen Zeitpunkt, können die Schleier gegen die zurückgelassenen Habseligkeiten der Helden eingetauscht werden.
Sherizeth möchte zudem denjenigen kennen lernen, der die Helden angestiftet hat, sie zu befreien. Sie bittet die Helden, sie zu Ismeth und Mezzek zu geleiten, und stellt ihnen eine angemessene Belohnung in Aussicht (entscheiden Sie selbst, welchen Lohn die Helden zu diesem Zeitpunkt am dringendsten benötigen).
Der Rückweg hält für die Helden noch einige Überraschungen bereit. Denn während die sechs Schleier ihren Zauber völlig verloren haben, trägt der siebente immer noch geheimnisvolle Kräfte in sich. Diese offenbaren sich zum Teil schon während der Reise und sollten den starken Wunsch wecken, mehr über dieses Artefakt zu erfahren (siehe Kasten: **Madas Schleier**). Da alle magischen Analysen fehlschlagen, führt das die Helden zwangsläufig zurück zu dem weisen Haimamud Ismeth, der mehr über den Schleier zu wissen scheint. Versuchen Sie zu verhindern, dass die Helden den Schleier gleich in einen Tempel bringen – denn womöglich fordern die Geweihten ihn für sich und die Helden erfahren nie mehr darüber.

Zurück in Khunchom

Gestalten Sie den Rückweg nach eigenem Ermessen, und gönnen Sie den Helden ihren Spaß mit der Unsichtbarkeit. Wenn Sie das Abenteuer nun zu einem schnellen Ende bringen wollen, weilt der Haimamud in Khunchom und zeigt ihnen sogleich **Das wahre Gesicht Ismeths.**

Madas Schleier

Während manche Sagen davon sprechen, dass einst Mada selbst die Sphären durchstieß, um den Menschen die Magie zu bringen, glauben viele Magier und Elementaristen an eine Zitadelle der Kraft, die von Mada zerschlagen wurde und dadurch das siebte Element freisetzte. Auch Hasrabals *Schule von Rashdul* spricht von der Befriedung der einstigen Zitadelle Rastullahs, um seine Rückkehr zu ermöglichen.
Kaum eine Legende aber erwähnt, wie es Mada gelang, den Elementarherrn der Kraft zu überwinden, und so wissen auch nur wenige von *Madas Schleier*. Diesem vorzeitlichen Artefakt wird nachgesagt, dass es Mada ihren 'Frevel' erst ermöglichte, denn mit seiner Hilfe habe sie nicht nur den Wächter der Zitadelle überwunden, sondern ihm auch seine Macht über selbige geraubt.
Welche Kräfte der Schleier heute birgt, können derzeit auch Nahema oder Hasrabal nur erahnen. Fest steht nur, dass die Kräfte von den Phasen der Mada abhängig sind:
- Bei zunehmendem Mond erhält der Träger durch den Schleier hindurch die Sicht auf Madas Welt (**AG 109**).
- Bei Vollmond entfaltet der Schleier in kundigen Händen seine ganze Macht, von der dieses Abenteuer einen Vorgeschmack gibt.
- Bei abnehmendem Mond verhüllt der Schleier denjenigen, der ihn um die Schultern trägt, und verleiht ihm samt seiner Ausrüstung völlige Unsichtbarkeit.
- Bei Neumond 'verhüllt Mada sich selbst', wie eine alte Legende sagt: Der Schleier verschwindet spurlos, bis wieder eine feine Sichel am Himmel zu sehen ist. Dann erscheint er wieder am selben Ort.

Hellsichtmagie oder Hesinde-Liturgien lassen nur eine große Menge ungebundener Kraft erkennen, die sich in dieser ursprünglichen Form eigentlich gar nicht im Schleier halten dürfte.

Das wahre Gesicht Ismeths

Endlich ist die nächste *Laila-al-Mhânash* gekommen, und es ist den Helden ein Leichtes, den berühmten Haimamud in Fasar ausfindig zu machen. Noch bevor er allerdings selbst zu erzählen beginnt, fordert er die Helden auf, von ihrer Queste zu berichten. Geben Sie den Spielern Gelegenheit, zum Abschluss des Abenteuers in schillernden Farben von ihren Heldentaten zu erzählen, während immer mehr Zuhörer sich um sie sammeln. Doch auch ihre Fragen wird Ismeth beantworten, und sobald sie ihn nach dem Schleier fragen, bittet er sie, ihn berühren zu dürfen. Dann erzählt er mit glasigen Augen von einer überirdischen Tänzerin, die mit diesem Schleier vor Urzeiten Rastullah selbst in ihren Bann schlug und seinen Palast zerstörte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Doch die Zeiten seines Schlafes sind vorüber, seine Wiederkehr naht!"
Die Stimme des alten Ismeth gewinnt plötzlich an Kraft, und seine Augen leuchten wie nie zuvor. "Und an mir liegt es, seinen Palast wieder aufzubauen. Deswegen habe ich euch ausgesandt, denn nur Fremden konnte es gelingen, die Intrigen meines Sohnes zu durchkreuzen. Zu viel hat er von mir gelernt, doch nicht genug!"
Ihr wollt euren Augen kaum trauen, als das Gesicht des Haimamud langsam zerfließt und die ebenso von Alter und Weisheit zerfurchten Züge des Zaubersultans freigibt. "Ihr werdet also verstehen, dass die Schleier allein mir gebühren ... *[mit etwas Wehmut:]* schon um mich an mein verflossenes Weib zu erinnern. Aber Sultan Hasrabal ben Yakuban von Gorien und Rashdul ist kein Sohn von Geiz und Undank. Nehmt diese Flasche zum Lohn, ihr Bewohner ist mir schon lange lästig geworden und wird euch mit Freuden drei Wünsche erfüllen!"
Spricht's und streicht über die Fransen seines Teppichs, der ihn samt Schleier vor vielen staunenden Augen davonträgt.

Wir wollen hoffen, dass Sie von diesem Ende genauso überrascht sind, wie es Ihre Helden sein werden. Natürlich stellt diese Enthüllung das ganze Abenteuer in ein neues Licht.
Was sich jedoch in wenigen Worten zusammenfassen lässt: Hasrabal erfuhr erst durch Nijars vorgetäuschte Hochzeitspläne davon, dass der Schleier Nahemas in Al'Ahabad liegt. Gleichzeitig war er sich jedoch der vollen Aufmerksamkeit seines Sohnes bewusst und konnte den Schleier daher nicht selbst entwenden. So schlüpfte er mittels IMPERSONA in die Rolle des Haimamud Ismeth, verstreute Gerüchte über die Entführung Sherizeths und inszenierte den Überfall auf den kleinen Mezzek. So lockte er wagemutige Recken an, um sie gegen seinen Sohn zu verwenden und dessen Pläne durch den gleichen Schwachpunkt zu durchkreuzen, der ihn einst Nedime gekostet hatte: dem hochmütigen Gefühl von Überlegenheit gegenüber Fremden. Die Einladung in den Palast, die Zauberzeichen auf den sechs Schleiern und der Hinweis zu den elementaren Sicherungen stammen von Hasrabal, mit denen er seinen unwissentlichen Handlangern helfen wollte.
Gestalten Sie das Auftreten Hasrabals im Finale passend zum Geschmack Ihrer Gruppe. Er selbst muss unangreifbar wirken (was er dank seiner Zaubermacht auch wirklich ist), seine Pläne allumfassend und geheimnisvoll. Obwohl er die Helden als Werkzeuge benutzt hat, sollen diese sich jedoch nicht ausgenutzt vorkommen: Er hat sie schließlich auserwählt und zollt ihnen auch Anerkennung für ihre Taten.

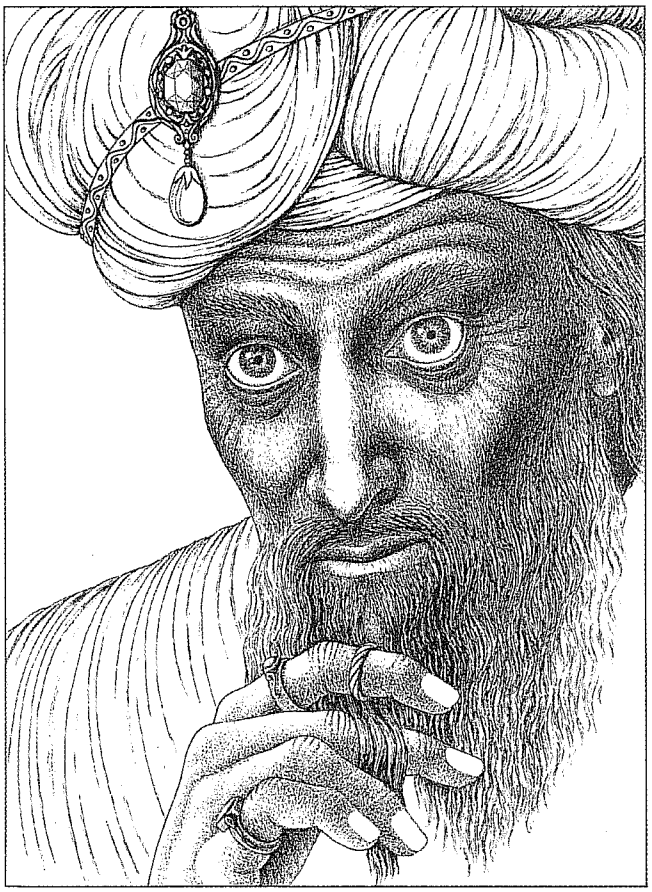
Der Mühen Lohn

Sie haben es sicherlich schon erraten: In der Flasche befindet sich niemand anders als der glücklose Efrit Omar, den nur noch drei Wünsche von seiner endgültigen Freiheit trennen. Entscheiden Sie selbst, welches Ausmaß diese Wünsche für Ihre Gruppe annehmen sollen, doch etwas Großzügigkeit ist nach den Irreführungen dieses Abenteuers sicherlich angebracht. Der erste Wunsch könnte etwa sein, die verlorene Ausrüstung aus Al'Ahabad wiederzubeschaffen.
Großzügige Belohnung in Form von je **396 AP** haben sich natürlich auch die Spieler verdient. Außerdem erhalten sie Spezielle Erfahrungen in *Schleichen, Sich Verstecken, Sinnenschärfe, Tanzen* und *Tulamidya*. Nicht zuletzt sind nach Baraderaschs Verzauberung sicherlich Boni auf *Schwimmen* oder eine Senkung von *Angst vor Wasser* angebracht, andererseits eventuell eine Erhöhung der *Raumangst*.

Und weiter?

Der siebente Schleier franst an seinem Ende zu vielen offenen Fäden aus: Die Helden haben sich mit Wesir Nijar einen mächtigen Feind geschaffen. Sherizeth hingegen wird sie in guter Erinnerung behalten, nachdem sie (freilich ohne Hochzeit) nach Unau zurückgekehrt ist. Aber auch Hasrabal mag sich der Helden entsinnen, wenn er wieder Bedarf an tapferen Recken hat, und diesmal bekommen sie vielleicht sogar einen 'offiziellen' und direkten Auftrag.
Warum der Sultan die Helden für seine Pläne eingespannt hat und sich sogar verzaubern ließ, statt den Plan seines Sohnes einfach offen zu durchkreuzen, können die Helden nur vermuten. Vielleicht will er seine Familie nicht durch die Aufdeckung interner Intrigen schwächen und seinen Sohn in dem Glauben belassen, Fremde hätten den Schleier gestohlen. Vielleicht galt es aber auch vielmehr, Nijars Mutter zu überlisten, die offenbar über Jahre einen Weg gefunden hatte, ihm den Schleier vorzuenthalten. Vielleicht reichen seine Pläne aber noch viel weiter? Was der Sultan tatsächlich mit Madas Schleier im Sinn hat, werden erst die kommenden Monate und Jahre zeigen.

Nijar ben Hasrabal ben Yakuban, Wesir von Al'Ahabad



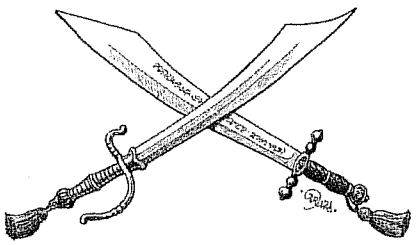
Der hoch gewachsene Magier entspricht allen tulamidischen Schönheitsidealen: groß, mit hellbrauner Haut ohne jeden Makel, sorgsam gepflegtes Haupt- und Barthaar und stets in erlesener Garderobe anzutreffen. Der Mann gilt trotz seiner über vierzig Jahre (geb. 982 BF) noch immer als Frauenschwarm und strahlt die Würde eines geborenen Herrschers aus. Sein Talent für Illusionsmagie ließ Hasrabal durch die berühmte Methelessa (**Erste Sonne 155**) persönlich ausbilden, wodurch Nijar sein Auftreten noch perfektionierte. Selbst sein Magierstab, ein schrittlanges elfenbeinernes Szepter, strahlt Herrschaftsanspruch und Eleganz aus.
Trotz all dieser Vorzüge blieb Nijar stets im Schatten seines älteren Bruders Shochan, und selbst seine Herrschaft über Al'Ahabad ist nicht ungetrübt. So wird es sicher nicht lange dauern, bis er eine neue Intrige gegen seinen Vater spinnt.

Hasrabal ben Yakuban, Sultan von Gorien

Auch im hohen Alter (geb. 953 BF) hat der Sultan nichts von seiner Durchtriebenheit verloren (siehe Abbildung). Im Gegenteil, er ist mit den Jahren sogar weiser geworden: Die Entführung Nedimes lässt ihn heute nur noch über sich selbst schmunzeln, und als Vater einer ganzen Schar von Ränkeschmieden erkennt er sich in vielen seiner Söhne wieder und weiß aus seinen 'Jugendsünden' treffliche Lehren zu ziehen. Eine ausführliche Beschreibung finden Sie in **Erste Sonne 147**.

Sherizeth saba Nereida

Die Sharisad zählt zu den wohlhabendsten Frauen Unaus und ist im ganzen Kalifat für ihre (magische) Tanzkunst und Schönheit gleichermaßen berühmt: Mit ihren langen, schwarzen Haaren, den großen, hellblauen Augen und der zierlichen, doch gleichermaßen mit üppigen weiblichen Reizen gesegneten Figur bezaubert sie die meisten Männer, ohne auch nur einen Finger zu rühren. Doch obwohl ihr die Mächtigen zu Füßen liegen, steht Sherizeth der Sinn nur nach neuen Legenden und Mythen, von denen sie in ihren Tänzen erzählen kann. Den Helden wird die Sharisad als beinahe weltfremde Künstlerin erscheinen, beinahe mütterlich auftreten (geb. 994 BF und damit vermutlich älter als die meisten Helden) und keine Spur von Naivität zeigen. Eine ausführliche Beschreibung finden Sie in **Raschtul** Seite 153.



Piratenblut

Ein Abenteuer von Mirko Krech. Mit Dank an Chris Gosse für die vielen Anregungen, meine Frau Birgit für ihr Verständnis und meinem Sohn Yannik für seine Geduld.

Stichworte zum Abenteuer: Der Diebstahl einer verfluchten Waffe erweckt einen berüchtigten Piraten zu neuem Leben.
Spielort: Khunchom, Mhanadi-Delta und das Perlenmeer
Zeit: in neuerer Zeit
Helden: 3–6, Erfahrung: mittel bis erfahren
Schwierigkeit: Spieler: mittel, Meister: mittel

»... die schwarze Zedrakke kam schnell näher. Ein dunkles Segel, auf dem ein großer, fleischloser Schädel gezeichnet war, schob sich vor die Praiosscheibe und warf einen unheimlichen Schatten auf das Meer. Panik brach aus, und die Seeleute der Handels-Thalukke Djamilla rannten wild durcheinander. Kapitän Faizal brüllte sich die Seele aus dem Leib, um mehr Fahrt in das Schiff zu bringen, doch es gab kein Entrinnen.
An der Reling des Piratenseglers hatten sich bereits zahlreiche Männer und Frauen postiert, mit Säbeln, Dolchen und Knüppeln bewaffnet. In ihren Augen konnte Faizal den blanken Hass erkennen. Sie gebärdeten sich wie wilde Tiere, bereit zum Sprung, um ihre Beute zu erlegen. Auf dem Oberdeck stand ihr Kapitän, in edle Kleidung aus roter Seide gehüllt. Seine flatternden Haare waren nass von der Gischt, und als er seinen Mund zu einem Kampfschrei öffnete, klang es wie das Heulen des Windes bei stürmischer See. Faizal kannte diesen Piraten, auch wenn er niemals die Geschichten über ihn geglaubt hatte. Adhrak al-Wîrahil wurde er genannt, der Verfluchte des Meeres, der Sturmtrinker, der blutige Säufer. Zahlreiche Beinamen gab es für diesen Mann – wenn es denn überhaupt ein Mensch war, der dort drüben an Deck stand.
Die Zedrakke war schnell heran. Mit wildem Kampfgeschrei sprangen die Piraten an Bord der Djamilla, und ihre Säbel hielten blutige Ernte. Adhrak selbst schwang sich auf das Handelsschiff und fegte die Seeleute mit seinem nachtschwarzen Khunchomer hinfort. Niemand konnte ihm standhalten. Viele nahmen Reißaus, als sie die schreckliche Gestalt des Piraten erblickten, denn seine Augenhöhlen waren zwei leere, finstere Schächte.
Und so geschah es, dass die Djamilla wenige Tage später aufgefunden wurde, ihrer Ladung beraubt. Die Planken an Deck waren schwarz von dem eingetrockneten Blut der Toten, und Kapitän Faizal baumelte an seinem eigenen Mast, das Gesicht vor Schrecken und Leid verzerrt.«
—gehört in Malachins Teehaus zu Khunchom

Das Abenteuer im Überblick

Zusammenfassung für den Meister

Dieses Abenteuer beginnt in Khunchom, wo ein Auftrag die Helden in das Museum im **Kulibin-Haus** führt (im Stadtplan Nr. 14, G 8). Während einer Führung durch das Museum begegnen sie der Steuerfrau *Harira saba Ruchan* (siehe **Dramatis Personae**, S. 52), die sich besonders für einen prunkvollen Khunchomer interessiert. Dieser soll dem gefürchteten Piraten *Adhrak al-Wîrahil* (siehe **Dramatis Personae**, S. 51) gehört haben, der vor etlichen Jahren das Perlenmeer terrorisierte. In der darauf folgenden Nacht werden die Waffe und einige sehr wichtige Dokumente gestohlen, und der Khunchomer Palastwesir *Khorim ibn Tulachim* bittet die Helden, sich der Sache anzunehmen.
Es beginnt eine Suche in Khunchom, um den Aufenthaltsort der verschwundenen Harira zu finden, da sie die Hauptverdächtige des Diebstahls ist. Weitere Hinweise führen die Helden in die Sümpfe des Mhanadi-Deltas, wo ihnen, in einem verborgenen Schmugglerposten, Gefangene in die Hände fallen. So finden sie heraus, dass Harira dem chalukischen Piratenkapitän *Zhorka Alam* (siehe **Dramatis Personae**, S. 52, und **Erste Sonne 112**) untersteht, in dessen Auftrag sie die Klinge entwendet haben soll, um hinter das Geheimnis Adhrak al-Wîrahils zu kommen.
Die Piratin hat den Stützpunkt allerdings längst verlassen und ist auf dem Weg zu einer kleinen Insel, die dem grausamen Adhrak als Versteck diente.
Den Helden wird also nichts anderes übrig bleiben, als sich auf das Perlenmeer zu begeben, wobei sie vom Palastwesir an die Dhachmanis vermittelt werden. Ruban der Rieslandfahrer ist begeistert von der Idee, das Geheimnis Adhraks zu lüften, und stellt eine Thalukke zur Verfügung, um die chalukischen Piraten zu verfolgen.
So entdecken die Helden schließlich das alte Piratenversteck und machen eine grausige Entdeckung. Nun droht eine Gefahr, die weit schrecklicher ist als ein abhanden gekommener Khunchomer und einige Papiere aus alten Tagen.

Motivation und Auswahl der Helden

Es gibt vielfältige Möglichkeiten, Ihre Helden in das Kulibin-Haus zu bekommen. So könnte zum Beispiel der Hesinde-Kult die Helden damit beauftragen, ein seltenes Exponat, das er leihweise aus dem Museum zur Untersuchung hatte, wieder dorthin zurückzubringen. Auch ist es möglich, dass die Helden dort etwas abholen sollen und für den sicheren Transport zuständig sind.
Wasserscheue Helden stehen vor einer schweren Aufgabe, aber ansonsten gibt es keine Ausschlusskriterien bei der Charakterwahl. Das Abenteuer bietet allen meereskundigen und seefahrenden Helden beste Möglichkeiten, ihre Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Die Jahreszeit können Sie frei wählen, in den folgenden Texten gehen wir allerdings vom Hochsommer aus.

Die Perle am Mhanadi

»Khunchom ist eine schöne Herrin: Besuche sie am Tag, und sie raubt dir den Atem – begegne ihr in der Nacht, sie nimmt dich für immer gefangen!«
—aus Kamele und Kalifen: Meine Reisen durch die Khôm in den Jahren 982 bis 988 *von Ardo Stoerrebrandt, 994 BF*

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Als ihr euch Khunchom nähert, raubt euch die Schönheit dieser Stadt fast den Atem. Ihr erblickt prächtige weiße Mauern und goldene Kuppeln, die aus dem Häusergewirr herausragen und die ersten Strahlen der Praiosscheibe widerspiegeln. Die Straßen sind überfüllt mit Menschen aus aller Herren Länder, die versuchen, sich einen Weg durch die engen Gassen der Stadt zu bahnen. Eine kleine Karawane von drei schwer beladenen Trampeltieren zieht an euch vorbei, und von überall her hört ihr das Rufen zahlreicher Händler, die ihre Waren lautstark anpreisen.
Als ihr eine prachtvolle Brücke überquert, blickt ihr über den Grünen Mhanadi, auf dem viele Stadtbewohner in Hausbooten leben. Immer wieder treten Händler an euch heran, versuchen euch in ihr Geschäft einzuladen. Sie laufen euch sogar, hartnäckig weiterplappernd, ein Stück des Weges nach, um dann fluchend wieder umzudrehen, wenn ihr doch kein Interesse zeigt.

Khunchom wird mitunter 'die Perle am Mhanadi' genannt, was angesichts ihrer weißen Bauten, Türme und endlosen Prachtalleen nicht verwundert. Zwei der Arme des Mhanadi, der *Tiefe* und der *Grüne Mhanadi*, durchziehen die Stadt, und zahlreiche Brücken überspannen die Flussarme. Khunchom schläft niemals, stets herrscht reges Treiben auf den Straßen, und selbst nachts pulsiert das Leben in der Stadt. Dann, wenn tausende Fackeln und Öllämpchen entzündet werden und sich im Wasser der Flussarme spiegeln, glänzt die Stadt wie ein Adamant, und manch einer hat sein Herz in einer lauen Sommernacht an Khunchom verloren.

Eine ausführliche Stadtbeschreibung finden Sie in der Spielhilfe **Land der Ersten Sonne** ab Seite 72.

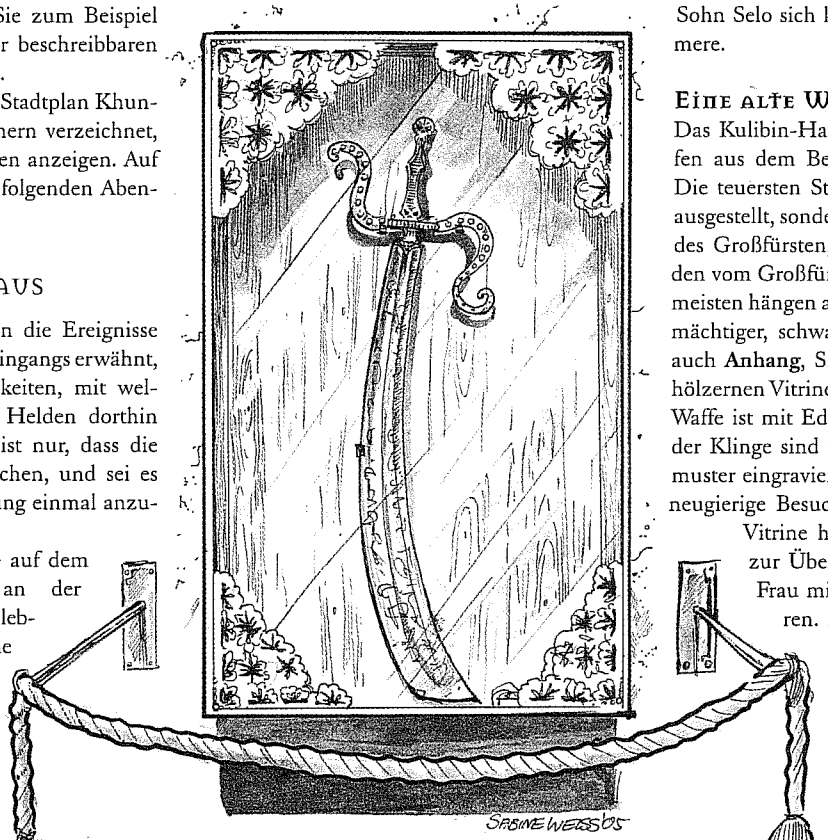
Sie können den farbigen Stadtplan aus der Spielhilfe vor den Spielern ausbreiten, um ihnen einen visuellen Eindruck Khunchoms zu verschaffen. Außerdem dient er als gute Vorlage für die späteren Nachforschungen der Helden. Die Örtlichkeiten, die die Helden schon besucht haben, können Sie zum Beispiel mit Halma-Hütchen oder beschreibbaren Papp-Kärtchen markieren.

Auf dem schwarz-weißen Stadtplan Khunchoms sind einige Nummern verzeichnet, die bestimmte Örtlichkeiten anzeigen. Auf diese Nummern wird im folgenden Abenteuer verwiesen.

Das Kulibin-Haus

Im Kulibin-Haus nehmen die Ereignisse ihren Anfang. Wie schon eingangs erwähnt, gibt es mehrere Möglichkeiten, mit welchem Vorwand Sie Ihre Helden dorthin locken können. Wichtig ist nur, dass die Helden diesen Ort aufsuchen, und sei es nur, um sich die Ausstellung einmal anzusehen.

Im Kulibin-Haus (Nr. 14 auf dem Stadtplan), das sich an der Fürst-Istav-Allee befindet, lebte *Nadeshda Kulibin*, eine bornische Händlerin, deren kaufmännisches Geschick den Grundstein für den Aufstieg der Familie legte. Heute beherbergt dieses Haus ein Museum, in dem man zahlreiche Exponate und Schriften über die Geschichte der Kulibins bewundern kann. Das mehrstöckige Gebäude ist in den letzten Jahrzehnten nachträglich durch allerlei Stuck und Bemalung verziert worden, um es für Besucher attraktiv zu machen.



Das Museum wird von *Hamar ibn Habled* geleitet, einem knapp sechzig Jahre alten Tulamiden mit weißem Kinnbart und faltigem, eher blassen Gesicht. Hamar betreut das Museum schon seit seinem dreißigsten Lebensjahr, und mit der Zeit ist es ihm richtig ans Herz gewachsen. Er kennt viele Geschichten über die Ausstellungsstücke und ist ansonsten auch sehr geschwätzig, wenn sich einer der seltenen Besucher in das Haus verirrt. So ist er immer auf die Unterstützung des Fürstenhauses angewiesen, um die Instandhaltung des Museums zu sichern.

Betreten die Helden das Kulibin-Haus, begrüßt Hamar sie mit überschwänglicher Freude und versucht ihnen einen Rundgang durch die Ausstellung aufzuschwatzen. Sollten die Helden nur ihren Auftrag hier erledigen wollen, handelt Hamar aus, dass er ihnen erst Auskunft gibt oder ihr Anliegen weiter betreut, wenn sie vorher wenigstens einen kurzen Blick auf die Exponate werfen.

Hamar erzählt ihnen während der Führung, wie Nadeshda Kulibin und ihre Nachkommen zu Handelsmagnaten aufstiegen, öffentliche Ämter bekleideten und zur Großfürstenwürde gelangten. Die Exponate der Ausstellung bestehen zum größten Teil aus alten Schriftstücken, Briefen und Gemälden. So gibt es zum Beispiel Briefwechsel mit ihren bornländischen Verwandten, Papiere über Besitz und Beziehungen der Familie und die Unabhängigkeitserklärung des Grafen *Istav Kulibin* aus dem Jahre 995 BF. Alles in allem handelt es sich um eine eher langweilige Ausstellung, die nur durch einige schöne Zeichnungen aufgelockert wird. Selbstverständlich reagiert Hamar sehr erzürnt, wenn sich einer der Helden erdreistet, die Führung vorzeitig zu verlassen.

Allerdings gibt es auch interessante Stücke zu bewundern, zumindest wenn man ein wenig historisches Interesse zeigt. Auf hölzernen, großen Tischen und Podesten liegen Seekarten mit eingezeichneten Handelsrouten und alte Münzen mit eigener fürstlicher Prägung. Es gibt Modelle von einer Zedrakke und einer Thalukke: exakte Nachbildungen zweier Schiffe des Großfürsten Istav Kulibin. Hamar erklärt den Helden ausschweifend, dass dies die Lieblingsschiffe des damaligen Herrschers gewesen seien und dass sein wasserscheuer Sohn Selo sich kaum um die Flotte kümmere.

Eine alte Waffe

Das Kulibin-Haus zeigt auch einige Waffen aus dem Besitz der Familie Kulibin. Die teuersten Stücke sind natürlich nicht ausgestellt, sondern befinden sich im Palast des Großfürsten, aber einige andere wurden vom Großfürsten hierher gegeben. Die meisten hängen an Haken an der Wand, ein mächtiger, schwarzer Khunchomer (siehe auch **Anhang**, S. 51) liegt jedoch in einer hölzernen Vitrine mit Glastür. Der Griff der Waffe ist mit Edelsteinen besetzt, und auf der Klinge sind verschlungene Schnörkelmuster eingraviert. Ein schweres Band soll neugierige Besucher auf Abstand von der Vitrine halten. Davor steht – sehr zur Überraschung Hamars – eine Frau mit feuerroten, langen Haaren. Als Hamar sich räuspert, hebt sie den Kopf und blickt den Helden mit einem offenen Lächeln entgegen.

Die Frau – Harira saba Ruchan (siehe **Dramatis Personae**, S. 52) – entschuldigt sich für ihr unbemerktes 'Eindringen' – sie habe die Führung nicht stören wollen. Hamar nimmt ihr augenscheinliches Interesse an den Waffen zum Anlass, etwas mehr über die Ausstellungsstücke zu berichten. Vor allem über den in der Vitrine eingeschlossenen Khunchomer weiß er eine Geschichte zu erzählen (siehe **Kasten** auf S. 40). Hamar warnt Harira und die Helden, die Vitrine nicht zu berühren, denn diese sei magisch gegen Diebstahl gesichert. Für die wertvollsten Stücke der Sammlung habe man die Dienste der nahen Magierakademie in Anspruch genommen.

Harira schließt sich nun der Führung bis zu ihrem Ende an. Dann verabschiedet sie sich freundlich und verlässt das Kulibin-Haus. Sollte ein Held auf die Idee kommen, die Vitrine und dessen Inhalt magisch zu untersuchen, so improvisieren Sie die genauen Schutzvorrichtungen unter Verwendung von OBJECTOFIXO (auf die Waffe) und PARALYSIS (auf den Dieb), jeweils mit verlängerter Wirkungsdauer.

Gestalten Sie die erste Begegnung mit Harira nicht zu auffällig. Nutzen Sie das Auftreten der Steuerfrau eher dazu, die Aufmerksamkeit der Helden auf den Khunchomer zu lenken (und nicht auf die Person Harira), und bieten Sie den Spielern eine charmante Charakterisierung des schrulligen Museumshüters Hamar, der Harira sogleich fragt, ob sie denn schon bezahlt habe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Legende des Adhrak al-Wîrahil

Einst, im Jahre 913 BF, segelte ein Pirat über das Perlenmeer und brachte mit seiner blutrünstigen Mannschaft viele Schiffe auf. Dieser Mann, Adhrak al-Wîrahil, wurde 'der Verfluchte des Meeres' genannt. Er wütete so grausam, dass man ihm jegliche Menschlichkeit absprach, und wenn er ein Schiff enterte, überlebte meist niemand das fürchterliche Gemetzel. Nur wenige konnten von einer Begegnung mit ihm berichten, meist Seeleute, die sich während eines Überfalls versteckt gehalten hatten. Doch diese Männer verloren nicht selten den Verstand, denn sie berichteten, der Pirat sei von fürchterlicher Gestalt und seine Augenhöhlen seien dunkle, leere Schächte der Verdammnis. Manche sagten, sein Gesicht sei zerfurcht gewesen wie eine alte Schiffsplanke, andere beschrieben, sein Haar flattere im Wind wie ein zerfetztes Segel. Adhraks Mannschaft stand in ihrer Grausamkeit dem Kapitän in nichts nach. Diese Piraten waren anscheinend besessen von ihm, und wie willenlose Sklaven führten sie jeden seiner Befehle aus. Auch Adhraks Waffe erlangte einen schrecklichen Ruf. Dieser schwarze Khunchomer, angefertigt auf der 'Verfluchten Insel', zerschmetterte seine Gegner mit erbarmungslosen Schlägen, und ein Heulen lag in der Luft, wenn er geschwungen wurde.

Adhrak wurde gejagt, eine hohe Summe auf seinen Kopf ausgesetzt, doch er entkam seinen Häschern immer wieder – bis die damalige Kommandantin der gräflichen Flotte, *Jette Sulderkam*, dem Piraten eine Falle stellte: Eine Handels-Zedrakke wurde mit einer Vielzahl der besten tulamidischen Seesöldner bemannt, die sich unter Deck versteckten. Als Adhrak die vermeintliche 'leichte Beute' enterte, kam es zu einem blutigen Gefecht. Viele Opfer waren auf beiden Seiten zu beklagen. Doch wie unverwundbar trotzte Adhrak jeder Attacke und mähte die Angreifer nieder. Schließlich gelang es Jette, Adhrak zu verwunden und ihm die Hand abzuschlagen, die die Waffe führte, so dass der schwarze Khunchomer zu Boden fiel. Adhrak jedoch ergriff Jette mit nur einer Hand und würgte sie zu Tode. Den zögerlich angreifenden Söldnern warf er seinen gefürchteten Schrei entgegen, so dass ihnen die Knochen schlotterten. So entkam er mit dem Rest seiner Mannschaft. Seither hat man von dem Verfluchten des Meeres nie wieder etwas gehört.

Sein Khunchomer allerdings wurde dem damaligen Großfürsten zum Geschenk gemacht, und so liegt er noch heute im Kulibin-Haus zu Khunchom.

Chalukische Piraten

Harira ist eine Untergebene des chalukischen Piraten *Zhorka Alam* (**Erste Sonne 112**), der vor einigen Tagen eine interessante Entdeckung machte. Als er ein Handelsschiff aufbrachte, um seinen 'Zoll' einzutreiben, entdeckte er an Bord einen Passagier, den man zuvor halb tot aus dem Perlenmeer gezogen hatte. Dieser Seemann, anscheinend ein maraskanischer Schmuggler, brabbelte nur wirres Zeug, schrie laut auf, um dann wieder unverständliche Worte vor sich hin zu murmeln. Nur eines konnte Zhorka aus dem verrückten Gewimmer heraushören: den Namen Adhraks.

Aus dem Kapitän des Handelsschiffes bekam Zhorka heraus, dass dieser Seemann etwas Seltsames bei sich getragen hatte, als man ihn aus dem Meer zog. Mit seiner abgemagerten Hand hatte er eine reich verzierte Schwertscheide umklammert gehalten, die wohl zu einem Khunchomer gehören musste, und Zhorka nahm diese mit auf sein Schiff. Die Scheide war aus geschwärztem Leder gefertigt, edelsteinbesetzt und mit verschlungenen Verzierungen versehen.

Zhorka musst stets an den Namen denken, den der verrückte Seemann geschrien hatte, denn er kannte die alten Legenden. Sollte es diesen Piraten wirklich gegeben haben?

Er beschloss, der Sache nachzugehen, und schickte seine beste Steuerfrau Harira nach Khunchom. Er erhoffte sich von dort weitere Informationen, wurde Adhrak doch laut den Geschichten von der Khunchomer Flotte zur Strecke gebracht. Harira stach also mit der Thalukke *Safura* in See, um mehr über die Legenden in Erfahrung zu bringen. Bei ihren Nachforschungen erfuhr sie, dass es eine alte Waffe im Kulibin-Haus gäbe, die einst dem gefürchteten Piraten gehört haben solle. Auch Dokumente und Schriften gäbe es dort, die die Existenz des Piraten belegen würden.

Da dies ihr einziger Anhaltspunkt war, beschloss sie, den Khunchomer und die Schriften zu stehlen. Ihr Schiff wartete unterdessen in den Mangrovenwäldern des Mhanadi-Deltas, wo Zhorka einen kleinen Schmuggleraußenposten unterhält, denn sie wagte es nicht, den Hafen von Khunchom direkt anzulaufen.

Harira wird in dieser Nacht in das Kulibin-Haus einbrechen und den Khunchomer sowie einige Papierrollen entwenden. Die magische Sicherung kann sie umgehen, da sie von einem Adepten der Magieakademie die nötigen Informationen erhalten hat. Hamar, der im Nebengebäude wohnt, bemerkt nichts von dem nächtlichen Überfall.

Am nächsten Morgen

Richten Sie es möglichst so ein, dass die Helden – durch ihren Auftrag gebunden – noch einmal ins Museum müssen. Als sie ankommen, herrscht vor dem Kulibin-Haus ein großes Durcheinander. Zahlreiche Stadtgardisten versuchen, Neugierige von dem Museum fern zu halten, und ein völlig verzweifelter Hamar, der auf diesen reichhaltigen Besuch gerne verzichten würde, unterhält sich aufgeregt mit dem Hauptmann der Stadtgarde. Sobald Hamar die Helden bemerkt, macht er den Hauptmann auf sie aufmerksam. Dieser winkt sie zu sich heran und beginnt, sie peinlich genau über ihren gestrigen Besuch peinlich auszufragen. Es ist zu vermuten, dass die Helden sofort Harira als Hauptverdächtige ins Auge fassen, doch gibt es dafür keine stichhaltigen Beweise. Dies können sie natürlich an den Hauptmann weitergeben.

Kurze Zeit später taucht der Palastwesir *Khorim ibn Tulachim* samt Gefolge auf, was bei Hamar schon fast panische Reaktionen hervorruft. Der Museumshüter fällt auf die Knie und bittet unterwürfig um Vergebung, dass er den Einbruch nicht verhindern konnte. Der Palastwesir lässt sich nun im Museum alles zeigen. Die Helden bekommen die Anweisung, draußen zu warten. Kurz darauf werden sie aber hereingerufen und in das kleine Arbeitszimmer Hamars gebeten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Khorim ibn Tulachim, der schon etwas ergraute Palastwesir des Hafenpalastes, sitzt mit besorgter Miene hinter einem kleinen, hölzernen Schreibtisch und blickt euch entgegen, als ihr den Raum betretet. Hamar steht neben ihm und kaut nervös auf seinen Fingernägeln, während sein Blick immer wieder unsicher durch den Raum streift. Khorim erhebt sich und stützt seinen massigen Körper mit beiden Armen auf dem Tisch ab. Er holt seufzend Luft: "Hamar hat mir berichtet, dass ihr einen Verdacht in Bezug auf den Diebstahl hättet. Ich will keine langen Worte verlieren: Ich könnte eure Hilfe gebrauchen. Ihr müsst wissen, dass das Kulibin-Haus meiner Obhut untersteht. Somit bin ich auch dafür verantwortlich, wenn hier etwas geschieht. Dieses Haus liegt meinem Herrn, dem ehrenwerten Großfürst Selo Kulibin, sehr am Herzen, und er wäre erschüttert, würde er vom Einbruch erfahren. Nicht nur, dass eine sehr alte Waffe gestohlen wurde, die sicherlich einen nicht geringen Wert besitzt, es wurden auch zahlreiche Schriften entwendet. Eine davon ist für unsere Geschichte von großer Bedeutung: die Unabhängigkeitsurkunde Khunchoms. Ich weiß nicht, wer hinter diesem dreisten

Diebstahl steckt, aber dieses Schriftstück muss unbedingt zurückgebracht werden, und auch der Khunchomer ist der Familie sehr wichtig.
Besorgt mir die Schriftstücke und den Khunchomer wieder, es soll euer Schaden nicht sein. Großfürst Selo Kulibin weilt im Moment bei seinem Freund, dem Kalifen zu Mherwed, und wird in zwei Wochen zurückerwartet. Bis dahin will ich diese Angelegenheit geklärt wissen. Nun? Habt ihr Interesse?"

Die Helden können gleich eine Belohnung aushandeln, doch Khorim erweist sich als zäher Verhandlungspartner. Allerdings steht er unter Druck, so dass man aus ihm schon ein hübsches Sümmchen herauskitzeln kann. Mehr als 30 Marawedis pro Person können die Helden dem Wesir jedoch nicht abringen. Kost und Unterkunft sowie andere Mittel, die die Helden benötigen, übernimmt Khorim natürlich, wenn sie in einem vernünftigen Rahmen bleiben.

Geschichten und Gerüchte

Die Helden können in Khunchom etliche Geschichten über Adhrak und seinen schwarzen Khunchomer hören, von denen kaum eine stimmt – aber zumindest gruslige Unterhaltung bieten sie alle. Der Wahrheitsgehalt dieser Geschichten wird hier offen gelassen, da der Khunchomer im Anschluss an dieses Abenteuer zur weiteren Verwendung freigegeben ist (zu Adhrak und dem Khunchomer siehe auch den **Anhang** auf Seite 51).

- Der schwarze Khunchomer ist eine Waffe aus den Niederhöllen selbst. Die Präzentorin der Heulenden Finsternis (eine Bezeichnung für die Erzdämonin Thargunitoth) soll sie dem Marschall ihres untoten Heers verliehen haben.
- Mit diesem Khunchomer wurden die letzten Echsen von Yash'Hualay besiegt, doch dabei verfluchte ein Echsenpriester die tulamidischen Streiter mit einem Blutfluch.
- Die Magiermogule verzauberten den Khunchomer und schickten ihn heimlich zum Diamantenen Sultan nach Khunchom, auf dass dieser von dem üblen Artefakt beeinflusst werden würde. Noch heute liegen auf der Klinge ungeahnte tödliche Zauber.
- Die Waffe ist mit dem 'Fluch von Marustan' beseelt und wurde von dem maraskanischen Piratenkapitän Adhrak entwendet.
- Adhrak al-Wîrahil fand den Khunchomer auf einem alten echsischen Ritualplatz, als er dort durch ein Bad in Menschenblut Unsterblichkeit erlangte.
- Adhrak war nur ein armer Tropf, dem die Meereswesen von Wahjad diesen verfluchten Khunchomer unterjubelten, um die Menschen gegeneinander aufzubringen.
- Adhrak war gar kein Mensch, sondern ein dämonischer Blutgeist. Erst mit zunehmender Anzahl seiner getöteten Gegner bekam er Knochen, Fleisch, Haut, wuchsen ihm Haare. Nur Augen hatte er nie, als göttliche Strafe für seine niederhöllische Herkunft.

Dem Dieb auf der Spur

Harira hat beim Diebstahl einige Spuren hinterlassen, denen die Helden nachgehen können. Sie glaubt nicht, dass jemand in der Lage ist, ihre Spur aufzunehmen, da sie sich mit Erreichen des Schmugglerverstecks im Mhanadi-Delta vor jeglicher Aufspürung sicher fühlt.

Erste Spuren

Im Folgenden werden nur die konkreten und Erfolg versprechenden Spuren beschrieben. Möchten Sie dagegen die Lösung schwieriger gestalten, fügen Sie ruhig noch einige falsche Fährten und weitere Hinweise hinzu.

Zeugen

- Eine Befragung der Nachbarn des Kulibin-Hauses ergibt nicht viel. Zwar hat jemand nachts ein Rütteln und Klappern gehört, doch hat niemand nachgesehen. Erst heute stellte sich heraus, dass dieses Geräusch vom Dieb verursacht worden sein muss, als er in das Kulibin-Haus eingestiegen ist.
- Der Dieb hat eine Seitentür aufgebrochen und sich durch die enge Spalte gezwängt. Es kann kein Hüne gewesen sein.
- Die Nachtwächter der Stadtgarde haben nichts Auffälliges bemerkt. Auch an den Stadttoren gab es keine Besonderheiten.
- Ein in der Nachbarschaft bekannter (vielmehr: gefürchteter) Bettler namens *Mukar* kann einen hilfreichen Hinweis geben, wenn die Helden sein Vertrauen gewinnen. Da er von den Wohlhabenden aus der Fürst-Istav-Allee oft mit Stockhieben oder abgerichteten Hunden vertrieben wird, misstraut er den Helden zunächst. Als er nachts "zufällig vorbeikam" (er suchte in einem Abfallhaufen nach Essbarem), sah er, wie eine schmale Gestalt mit langen Haaren, wahrscheinlich eine Frau, durch die Gassen hinter dem Kulibin-Haus schlich. Sie trug ein längliches Bündel bei sich und entfernte sich Richtung Hafenviertel.

Der Tatort

Die Vitrine ist völlig zerstört. Das hölzerne Gehäuse ist in zwei Teile zerbrochen, Glassplitter liegen herum. Schauen die Helden genauer nach, so ist festzustellen, dass offenbar zuerst das Glas zerschlagen wurde (die Splitter fielen dann in die Vitrine hinein), erst hinterher wurde die Holzvitrine zerstört. Aus der Rückwand, wo der Khunchomer befestigt war, ist ein großes Stück heraus gebrochen – die Halterung der Waffe fehlt völlig. Als Werkzeug diente augenscheinlich der metallene Fuß der Absperrung vor der Vitrine. Inmitten des chaotischen Raumes finden aufmerksame Helden (*Sinnenschärfe*-Probe für das Durchsuchen) ein silbernes Amulett am Lederband in Form eines Pentagramms. Dieses liegt in einer Raumecke, wo sich ein Vorhang und ein Blumenkübel befinden.
Das Amulett trägt auf der Rückseite die Gravur der Drachenei-Akademie. Eine magische Untersuchung fördert zutage, dass das Amulett mit einem aufladbaren GARDIANUM verzaubert wurde, dessen Ladungen jedoch allesamt aufgebraucht sind.

Die Magierakademie

Wenn die Helden in der Drachenei-Akademie (siehe **Erste Sonne 79**) vorstellig werden, sprechen sie zunächst mit einem Lakaien, der Besucher empfängt und sie sehr höflich nach ihrem Begehr fragt. Zeigen sie ihm das Artefakt oder erkundigen sie sich danach, führt er sie zu einer Magistra (besetzen Sie diese Rolle mit einer beliebigen Person Ihrer Wahl), die sich das Anliegen geduldig anhört. Erwähnen sie dagegen, dass es Mutmaßungen über eine Beteiligung von Angehörigen der Akademie am Raub im Kulibin-Haus gibt (oder treten sie ähnlich bestimmt auf), so können sie gleich mit *Khadil Okharim*, dem Akademieleiter, verhandeln (zu seiner Person siehe **Erste Sonne 144**).
Die Hinweise innerhalb der Magierakademie verdichten sich auf den Adepten *Ulisman ay Khoram*, dessen Spezialgebiet die Sicherungs- und Verschlussmagie ist. Mit etwas Verhandlungsgeschick können die Helden alleine mit ihm reden, ansonsten sind Okharim oder die Magistra als Aufsicht beim Gespräch anwesend. Ulisman ist sich seiner Schuld bewusst und versucht, diese möglichst klein zu halten, berichtet auf Druck jedoch von den Einzelheiten.
Er bekam am gestrigen Tag Besuch von einer rothaarigen Frau, die ihm schmeichelte und mit der er sich am Abend privat traf. Sie interessierte sich für magische Sicherungen und Schlösser und brachte das Gespräch auch auf das Kulibin-Haus und den Khunchomer (sie verstand es, den in kommunikativen Dingen etwas unbeholfenen Ulisman zu lenken). Sie tranken viel Wein, und er nahm sie mit auf seine Kammer, doch irgendwann schlief er ein. Am nächsten Morgen war sowohl die Dame weg als auch sein privates Artefakt, das von den Helden gefundene silberne Pentagramm. Jenes trug Ulisman stets als Schutz gegen Zauberei, die er bei seiner Arbeit möglicherweise unabsichtlich auslösen könnte. Zu diesem Zweck hatte er einen GARDIANUM speziell gegen Zauber in das Artefakt gebunden.

Die Frau nannte sich *Halima*, kam angeblich aus Zorgan und übernachtete im *Heimathafen*, einer Herberge im Hafenviertel.

Am Hafen

● Der *Heimathafen* (Q3/P4/S30) ist eine günstige Herberge vorwiegend für Seeleute und nicht so betuchte Reisende. Man bemüht sich um Sauberkeit und vermietet die wenigen Zimmer nicht stundenweise an Hafenhuren. Bis gestern Nacht war tatsächlich eine (rothaarige) *Halima ay Zorgan* hier in einem Einzelzimmer eingemietet. Sie war den ganzen Abend fort und kam erst mitten in der Nacht zurück – und sie hatte eine Decke bei sich, in der längliche Gegenstände eingeschlagen waren.
Noch in der gleichen Nacht, lange vor Sonnenuntergang, reiste Halima ab. In derselben Nacht stahlen sich auch drei Gäste aus dem Schlafsaal, ohne zu zahlen, doch weil die Dame ein so großzügiges Trinkgeld gegeben habe, habe man die Zechpreller nicht weiter verfolgt. Wenn die Helden nachfragen, erinnert man sich daran, dass sich die Zechpreller am gleichen Tag eingemietet hatten, an dem auch die Dame eingetroffen war.

● Die Helden können in der *Flottenmeisterei* (Nr. 4) weitere Hinweise finden. Gestern oder vorgestern – so sicher sind sich die Befragten da nicht – war eine rothaarige Frau hier und erkundigte sich nach dem Piraten *Adhrak al-Wîrahil*. Sie wurde zum Kulibin-Haus verwiesen, wo die umfangreichste Dokumentation zu jenen Ereignissen liegt. Sie weigerte, sich, nähere Auskunft über die Gründe ihres Interesses zu geben, und auf die Frage, mit welchem Schiff sie denn angekommen sei, gab sie keine Antwort.

● Den entscheidenden Hinweis bekommen die Helden durch Befragung von Bettlern, Huren, Hafenarbeitern oder Straßenkindern, die auf Reisende lauern, um sich als Stadtführer anzubieten. Auch hier müssen die Helden wieder zuerst die Zunge der Befragten zu lösen verstehen, bis sie die Informationen erhalten: Vor einigen Tagen ist noch in der morgendlichen Dunkelheit ein kleines Boot eingelaufen, das offenbar Schmugglern gehörte. Eine Frau mit leuchtend roten Haaren stieg von Bord und mischte sich unters Volk, während die Schmuggler bis gestern Nacht blieben und das Boot in einem alten Speicher versteckten. Doch mitten in der Nacht ließen sie das Boot wieder zu Wasser, kurz darauf kam auch die Frau mit einigem Gepäck, und das Boot verschwand nach Westen, den Mhanadi hinauf ins Delta.

Was genau geschah

Harira und die Schmuggler kamen ein paar Tage vor Beginn des Abenteuers nach Khunchom. Während die Schmuggler im *Heimathafen* warteten, begab sich Harira auf die Suche nach Informationen über Adhrak. Nach dem Zusammentreffen mit den Helden im Museum ging sie zielstrebig zur Magieakademie und fragte Ulisman aus. Sie gab vor, an ihm interessiert zu sein, und entlockte ihm einige Geheimnisse über seine Arbeit – auch die Sicherung des Museums war sein Werk. Als er ganz stolz auch die Wirkungsweise seines Amuletts erklärte, fasste Harira den Beschluss, dieses Wissen zu nutzen. Sie mischte ihm Schlafmittel in den Wein und stahl das Amulett, als Ulisman eingeschlafen war. Das Glas der Vitrine schlug sie mit ihrem Dolch ein, den sie in ein Tuch gewickelt hatte. Mit dem Amulett in der anderen Hand versuchte sie dann, den Khunchomer zu nehmen. Die zwei Ladungen PARALYSIS, die zur Diebesabwehr gespeichert waren, konnte das Amulett abfangen, aber den OBJECTOFIXO konnte Harira damit nicht abwenden. Zornig warf sie das angeblich nutzlose Amulett in die Ecke, riss die Vitrine von der Wand und zertrümmerte sie mit der Absperrungs-Stange, bis sie die Rückwand inklusive Khunchomer mitnehmen konnte. Beim Verschwinden fiel sie Mukar auf, als sie Richtung Hafen schlich. Sie betrat die Herberge, packte ihre Sachen zusammen und ging zum Bootssteg, wo die Schmuggler bereits auf sie warteten. Gemeinsam fuhren sie zum Versteck der Schmuggler im Mhanadi-Delta.

Zwischen Flüssen und Piraten

Der Flussschiffer

Die meisten Flussschiffer, deren Boote am Grünen Mhanadi liegen, sind zwar für eine einfache Passage durch das Delta zu haben, doch wenn die Helden erzählen, man verfolge eine Diebin, winken die meisten ab. Zu zahlreich sind die Versteckmöglichkeiten des Deltas und vielerlei Gefahren lauern dort. Die Helden werden immer wieder an einen Mann verwiesen, der in einem heruntergekommenen Hausboot wohnt und sich *Chared ibn Feruzef* nennt (siehe **Dramatis Personae**, Seite 52). Er sei wagemutig und kenne zahlreiche Gerüchte.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Als ihr das Hausboot betretet, bemerkt ihr, dass hier ein ziemliches Durcheinander herrscht. Umgestürzte Kübel liegen neben zertrümmerten Kisten. Der Boden ist bedeckt mit Schmutz, und die gezimmerte Hütte auf dem Schiff müsste dringend wieder einmal angestrichen werden. Aus der Tür, die schief in den Angeln hängt, dringt leises, zufriedenes Schnarchen. Auf euer Klopfen reagiert niemand; erst als ihr stärker an die Tür pocht, könnt ihr eine energische, tulamidisch sprechende Stimme hören: "Verzieht euch! Ich habe euch doch gesagt, dass ich meine Schulden nächste Woche bezahle, elende Halsabschneider!"

Wenn die Helden hartnäckig bleiben, wird ihnen Chared schließlich die Tür öffnen. Der Trunkenbold ist im Moment auf jede Zechine angewiesen und erklärt sich gerne bereit, die Helden durch das Delta zu führen. Er sieht nicht gerade Vertrauen erweckend aus, doch ist er anscheinend der Einzige, der sich eine Verfolgungsjagd im Mhanadi-Delta zutraut. Allerdings wird der Flussschiffer sich diesen Dienst in barer Münze bezahlen lassen. Er verlangt eine Zechine pro Tag plus die erforderliche Ausrüstung und Proviant. Die Helden können dieses Geld später problemlos beim Palastwesir einfordern.

Chared erweist sich, trotz seines desolaten Zustands als äußerst tatkräftig. Schnell schickt er einige Jungen los, die sich ständig am Flussufer herumtreiben, um Proviant und vor allem viel frisches Wasser holen zu lassen. Stolz zeigt er sein kleines Boot, das neben dem Hausboot festgemacht ist. Es ist etwa acht Schritt lang, schmal gebaut und hat kaum Tiefgang. In der Mitte des Bootes wurde ein geteertes Tuch als Überdachung gespannt. Dort wird der Proviant und das Gepäck der Helden verstaut. Aus dieser Überdachung ragt der einzige Mast des Schiffes hervor. Chared empfiehlt, Wasser abweisende Kleidung mitzunehmen, für den Rest sorge er.
Der Flussschiffer dämpft allerdings die Hoffnung der Helden ein wenig, jemanden im Dschungel des Deltas zu finden. Es könnte sein, dass Harira einfach den Mhanadi weiter gereist ist oder von den Tiefen des Deltas verschluckt wurde. Es gibt dort zahlreiche Versteckmöglichkeiten – allerdings habe er "da so meine Quellen".
Mehr Informationen zum Mhanadidelta finden Sie in **Erste Sonne 81**.

Auf dem Mhanadi

Der erste Teil der Reise verläuft angenehm, sieht man von den zahlreichen Moskitos ab, die den Grünen Mhanadi in Scharen bevölkern. Dagegen hat Chared ein Mittel: eine ölige, stark nach Kamel riechende Salbe, auf die er schwört und sie jedem Helden unter die Nase hält. Zwar scheint diese Tinktur wirklich zu helfen, doch bedarf es einiger Überwindung, die Paste auf den eigenen Körper zu schmieren. Helden mit dem Nachteil *Krankhafte Reinlichkeit* dürfte dies kaum möglich sein (siehe *Egelschreck-Paste*, **ZBA 236**).
Zur Fortbewegung müssen die Helden Chared und seinen beiden Vettern beim Rudern und Staken zur Hand gehen. Lehnen sie dies ab, so müssen sie vor dem Aufbruch Ruderer anwerben, die diese Tätigkeit übernehmen können. Chared erklärt, dies sei nicht im Preis inbegriffen.

Tagsüber begegnen der Gruppe einige andere Flussschiffer, und auch am Ufer kann man immer wieder kleinere Gruppen von heruntergekommenen Strohhütten entdecken. Erkundigen sich die Helden hier nach Harira, so hat niemand eine Frau gesehen, auf die die Beschreibung passt. Das bekräftigt Chared in seiner Meinung, die Piratin sei in die Sümpfe des Deltas gefahren, und er bietet den Helden an, den Hauptarm des Flusses zu verlassen, um in die Mangrovenwälder einzutauchen. Er will einen kleinen Ort ansteuern, der sich auf einer Insel befindet. Dort kenne er jemanden, der etwas wissen könne.

Die Sümpfe des Elends

Abseits des Grünen Mhanadi wird die Luft noch feuchter und stickiger. Das Wasser ist still und trüb, Morast wechselt sich mit dicht bewachsenen Mangrovensümpfen ab, und das dichte Blätterdach wirft ein dunkles, grünliches Licht auf die Umgebung. Man merkt Chared die Anspannung förmlich an, als er vorsichtig das Boot um die dicken Wurzeln der Bäume lenkt. Dachte man vorher schon, die Mücken seien eine Plage gewesen, so scheint es hier eine Invasion der lästigen Biester zu geben, die in dunklen Schwärmen durch die Sümpfe ziehen. Chared bittet die Helden, genau auf das Wasser Acht zu geben, denn man könne nie wissen, welche Gefahren hier blitzschnell auftauchen.

Nähere Angaben zum Mhanadi-Delta finden Sie in **Erste Sonne 81**. Außerdem können Sie die Regeln zu Reisen in Sumpfgebieten aus **Raschtul 14** verwenden, um die Fahrt auszugestalten.

Gerüchte über das Mhanadi-Delta

Wenn sich die Helden über das Ziel der Reise erkundigen, können Sie ihnen einige von diesen Gerüchten und Fakten präsentieren.

- Da kommt nichts Gutes her! (Eine häufige Meinung, sicherlich nicht falsch.)
- Khunchom steht auf den Ruinen einer alten Echsenstadt, und überall im Delta finden sich Überreste von damals (wahr). In den Mangrovensümpfen leben noch zahllose Echsenmenschen (genau genommen sind es nur noch eine Hand voll), die jeden menschlichen Eindringling töten oder in lästerlichen Ritualen ihren Götzen opfern. (Wer weiß?)
- Der Mhanadi ist ein altes Lebewesen, eine Schlange aus Wasser. Er liegt seit Äonen im Schlaf. Das Delta ist sein Kopf, aber wer unvorsichtig ist, wird vom Mhanadi verschluckt. (Ob dieses Märchen einen wahren Kern hat, soll hier nicht weiter geklärt werden.)
- Moskitos und Egel übertragen gefährliche Krankheiten (wahr), aber das Mitführen eines abgeschlagenen Echsen- oder Schlangenkopfes bewahrt davor (ein Aberglaube – solche Fracht zieht eher Ungeziefer und hungrige Aasfresser an).
- Ins Delta flüchten sich Ausgestoßene, entlaufene Sklaven und Verbrecher (wahr); man muss Brandmarken oder andere Zeichen von Körperstrafen vorweisen können, um von ihnen verschont zu werden (unwahr); es gibt Tätowierer im Hafenviertel Khunchoms, die Reisenden solche Brandmarken auf Wunsch zufügen (wahr, denn die Einheimischen verstehen es, aus allem ein Geschäft zu machen).
- Zum Schutz vor den Gefahren des Sumpfes darf man bestimmte Flüsse nur aufwärts, andere nur abwärts befahren. (Dieser Aberglaube ist an einigen Stellen tatsächlich zutreffend, weil Strömungen und andere Hindernisse das Befahren in 'falscher' Richtung stark erschweren. Es gibt allerdings unterschiedliche Angaben darüber, welchen Fluss man in welcher Richtung befahren darf.)

Die Gemeinschaft der Verdammten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam senkt sich die Sonne dem Horizont entgegen, und die Schatten der Mangrovenwälder werden bereits länger, als ihr vor euch eine Insel erkennen könnt. Das Eiland hat gut einhundert Schritt Durchmesser, auf ihm befindet sich eine Ansammlung von niedrigen Hütten. Errichtet aus getrocknetem Flussschlamm, Treibholz und Schilf bieten sie nur wenig Schutz vor dem Wetter, etwa der Regenzeit. Dunkler, stinkender Qualm steigt zwischen den Hütten empor, magere, teils räudige Tiere laufen umher.

Chared steuert sein Boot auf einen kleinen, hölzernen Steg zu und bindet es mit einem Seil fest. Dann wendet er sich an euch, wobei er sehr leise spricht: "Dies hier ist ein Ort, an den sich Ausgestoßene, Diebe und anderes Gesindel geflüchtet haben. Blind vertrauen darf man ihnen nicht, denn sie sind bettelarm und würden fast alles tun, um zu etwas Reichtum zu kommen. Manche sammeln Pflanzen oder angeln Fische, doch die meisten gehen üblen Geschäften nach, also ist Vorsicht geboten."

Chared steckt seinen Säbel in den Gürtel und winkt euch dann, ihm zu folgen.

Das Dorf bietet ein Bild des Elends. Kinder, nur in dünne Lumpen gekleidet, beäugen euch misstrauisch und verschwinden in ihre Hütten, die notdürftig aus Brettern zusammengenagelt wurden. Ein betrunkener Tulamide wankt vorbei, stürzt und klatscht in den schlammigen Boden. Dort schläft er einfach ein, während ein sehr dürres Mädchen mit wirrem, zottigem Haar herankommt und euch um etwas zu Essen anbettelt. Chared bleibt von all dem ungerührt und hält auf eine größere Hütte zu, die sich in der Mitte dieses Ortes befindet.

Als die Helden die Behausung betreten, erkennen sie, dass er sich hierbei wohl um eine Art Schenke handelt. Es stinkt nach billigem Branntwein und menschlichen Ausdünstungen, die Einrichtung besteht nur aus zusammengenagelten Brettern, und der Wirt sieht aus, als sei er sein bester Kunde. An diesem Ort trifft sich der ganze Abschaum der näheren Umgebung, und die Helden werden argwöhnisch, fast feindselig beobachtet. Chareds Informant, ein Tulamide namens *Elrik*, sitzt mit einigen anderen Gestalten an einem Tisch. Er misstraut den Helden und lässt sich erst von überzeugenden Argumenten (oder viel Gold) von seiner Voreingenommenheit abbringen. Unter den Augen seiner Vertrauten ist Elrik bereit, den Helden einige Informationen zu geben:

- Eine Frau, auf die die Beschreibung der Helden passt, ist des Öfteren in der Gegend gesehen worden. Man munkelt, dass sie zu den chalukischen Piraten gehört, die hier in den Sümpfen einen Schmugglerposten unterhalten sollen.
- Auch ein größeres Schiff ist in der Nähe des Postens gesehen worden, das dort schon seit einigen Tagen vor Anker liegt.
- Der Schmugglerposten befindet sich am Kleinen Mhanadi, der aus dem Sanften Mhanadi hervorgeht. Dieses Lager der Piraten ist nicht sonderlich groß und liegt nahe dem Perlenmeer.
- Elrik wird sich nicht überreden lassen, die Helden zu diesem Versteck zu führen, dafür hat er zu viel Angst. Er kann den Helden nur eine grobe Richtung nennen und den Hinweis geben, dass man schon von alleine drauf stoße, wenn man nur den Flussarmen folge.
- Nur wenn die Helden Elrik stark unter Druck setzen, verrät er den Helden die Anzahl der Bewaffneten und die Position des Ausgucks (siehe den folgenden Abschnitt).

In den Weiten des Deltas

Chared wird die Empfehlung aussprechen, auf dem Boot zu schlafen, da eine Weiterreise bei Dunkelheit nicht ratsam wäre.

Die Nacht auf dem Boot ist sehr ungemütlich. Lassen Sie die Helden ruhig spüren, dass sie in einer Umgebung schlafen, die niemals ruht. Mal ist ein schrilles Kreischen zu hören, mal ertönt ein heftiges Platschen, als wenn etwas Schweres ins Wasser gefallen wäre. Die Moskitos bringen einen fast um, und am Morgen können die Helden gar den einen oder anderen Blutegel an sich entdecken.

Die Reise wird nun gefährlicher, denn das Boot dringt tiefer und tiefer in die Mangrovensümpfe ein. Ständig liegt ein fauliger Geruch in der Luft, das Wasser ist schwarz und von einem dichten Teppich aus Pflanzen bedeckt. Die Gruppe wird erst gegen Abend das Lager der Piraten erreichen.

Die Tier- und Pflanzenwelt des Deltas ist zu zahlreich, um sie hier auch nur annähernd beschreiben zu können. Möchten Sie die Gefahren eines Sumpfes in das Abenteuer einbeziehen, so sei Ihnen die Spielhilfe **ZBA** ans Herz gelegt.

Das Piratenversteck

Der Schmugglerposten der chalukischen Piraten liegt auf einer dicht bewachsenen Landzunge im Kleinen Mhanadi. Das Lager besteht nur aus einer einfachen, größeren Hütte und einigen Zelten, die um eine Feuerstelle angeordnet sind. Der Anführer dieses Postens ist *Ereid ibn Khorin*, ein drahtig wirkender Tulamide, dessen Haare zu einem kleinen Zopf gebunden sind. Normalerweise vertritt er hier mit drei weiteren Piraten Zhorkas Interessen, denn der chalukische Piratenkapitän lässt sich die guten Schmuggelgeschäfte in dieser Gegend nicht entgehen. Einmal im Monat kommt ein Schiff vorbei, um die Gewinne abzuholen.

Wenn die Helden das Lager am Abend erreichen, steht die Sonne schon sehr tief, und auf der Landzunge ist ein einzelnes, kleines Feuer zu erkennen. Die vier Piraten des Postens sind stets wachsam und kennen die Gefahren des Deltas. Die Landzunge hat eine Breite von hundert Schritt und ragt etwa fünfzig Schritt in den Flusslauf hinein. Das Lager wurde notdürftig mit feucht glänzenden Pfählen umzäunt. Da der Boden aber in Ufernähe sehr morastig ist, ragen die Pfähle schief heraus, wobei einige Lücken zu erkennen sind. An der Spitze der Landzunge befindet sich eine kleine, hölzerne Plattform, an der man mit einem Boot anlegen kann; von einem größeren Schiff ist aber nichts zu sehen. Auf einem knorrigen Baum, der nahe dieser Plattform steht und dessen Wurzeln weit ins Wasser ragen, ist ein Ausguck zu erkennen, der stets besetzt ist.

Die Helden müssen je nach Vorgehensweise einige Talentproben ablegen (zum Beispiel *Schleichen, Sich Verstecken*). Der Späher auf dem Ausguck kann mit Sinnenschärfe 6 und Proben auf KL 10 und zweimal IN 13 versuchen, die Helden zu entdecken. Dann gibt er Alarm, woraufhin sich die Schmuggler auf einen Kampf oder eine Flucht vorbereiten.

Ereid ibn Khorin
Sklaventod: INI 11+W6 **AT** 16 **PA** 15 **TP** 1W6+5 **DK** N
LeP 36 **AuP** 45 **RS** 0 **KO** 14 **MR** 4 **GS** 8

Die anderen drei Piraten
Khunchomer: INI 10+W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 34 **RS** 0 **AuP** 44 **KO** 12 **MR** 3 **GS** 8

Schaffen es die Helden, die Piraten zu überwältigen und Ereid gefangen zu nehmen, wird er versuchen, seinen Kopf aus der Schlinge zu ziehen. Er schlägt einen Handel vor: Wenn die Helden ihn gehen lassen, gibt er ihnen dafür wichtige Informationen geben (siehe Kasten **Was bisher geschah**, unten). Ereid weiß natürlich nichts von einer Beeinflussung der Waffe, doch hat er von der Mannschaft das Ziel der Reise mitbekommen. Auch erzählt er Einiges über den Piratenkapitän Zhorka und dessen Entdeckung (siehe **Dramatis Personae**, S. 52, und den Kasten **Chalukische Piraten**, S. 40). Sollte Ereid entkommen oder getötet werden, kann ein anderer gefangener Schmuggler Auskunft geben.

Sollten die Helden alle Piraten töten oder entkommen lassen, dann haben sie ein Problem: Da Harira nicht lesen kann, gibt es auch keine Schriftstücke, auf denen sie hinterlegt haben könnte, wohin sie jetzt unterwegs ist.

Was bisher geschah

Ereid war sehr überrascht, als Harira vor Ablauf der üblichen Frist mit der Safura hier auftauchte. Er wurde in alles eingeweiht, und Harira machte sich auf nach Khunchom, während das Schiff hier vor Anker blieb. Einige Tage später kehrte sie zurück, mit einigen Dokumenten und einem schwarzen Säbel.

Harira hatte immer noch keinen Hinweis darauf, wo das Versteck Adhraks liegen könnte, doch als sie den erbeuteten Säbel in die dazugehörige Schwertscheide steckte, geschah etwas Seltsames: Eine Stimme erklang. Leise war sie, fast wie das Säuseln des Windes, doch je mehr Harira diesem Flüstern lauschte, umso überzeugter war sie, dass in dieser Klinge etwas gefangen war.

Von der Stimme erfuhr Harira, wo das Versteck des blutrünstigen Piraten liegt: auf einer kleinen Insel in der chalukischen Bucht, die von Seefahrern allgemein als 'das verfluchte Eiland' bezeichnet wird, weil Matrosen, deren Schiffe dort vor Anker liegen, oft von Alpträumen heimgesucht werden (dort spuken die ruhelosen Piraten).

Zurück nach Khunchom

Die Helden wissen nun, wohin Harira segelt, und brauchen so schnell wie möglich ein Schiff, um ihr zu folgen. Vermutlich werden sie gleich nach ihrer Rückkehr in Khunchom beim Palastwesir vorsprechen, doch muss dieser die hohen Erwartungen der Helden dämpfen. Es sei nicht so einfach, ein Schiff aus der Khunchomer Flotte abzuziehen, und derzeit leider nicht möglich. Doch Khorim ibn Tulachim verweist die Gruppe an das Handelshaus Dhachmani, mit dem er in gutem Kontakt steht.

Das Haus Dhachmani

Die Helden bekommen vom Palastwesir ein Begleitschreiben, das sie als vertrauenswürdige Personen ausweist. Das Oberhaupt der Dhachmanis ist *Ruban*, auch bekannt als *Ruban der Reisland-fahrer*, ein stattlicher Tulamide mit weißem Vollbart, wettergegerbtem Gesicht und strahlend braunen Augen.

Ruban besitzt zahlreiche Schiffe, doch es würde ihm niemals einfallen, den Helden eines davon einfach so und ohne Gegenleistung für solch ein waghalsiges Unternehmen zu überlassen. Dazu ist er zu sehr Tulamide und erfolgreicher Geschäftsmann. Er ist jedoch begeistert von der Geschichte, die die Helden ihm erzählen, und bereit, ihnen eine Thalukke mit einer erfahrenen Besatzung zu stellen. Doch dafür möchte an den zu erwartenden Gewinnen beteiligt werden. Wo ein alter Pirat ist, da muss auch ein alter Schatz sein, und wenn die Legende um Adhrak wahr ist, ist dieser sicherlich nicht klein. Ruban verlangt die Hälfte der Beute, zuzüglich eines Gewinnanteils für seine Besatzung. Diese Forderung ist sehr hoch, aber Ruban kennt seinen Status bei den Verhandlungen. Den Helden dürfte es nicht leicht fallen, ein anderes Schiff zu bekommen, das auf Piratenjagd geht. Ruban wäre aber auch kein Tulamide, wenn er nicht mit sich handeln lassen würde. Präsentieren Sie Ihren Helden einen phexgefälligen Mann, der die Verhandlungen mit viel List und Wortgewandtheit führt. Eine Personenbeschreibung Rubans finden Sie in **Erste Sonne 146**.

Die Helden und Ruban werden auf der schnellen, dreimastigen Thalukke *Djahjan* von Kapitän *Maharbal ibn Saiman* begrüßt (siehe Kasten **Die Djahjan**, rechts). Ruban unterrichtet Maharbal über seinen neuen Auftrag und bittet die Helden, auch ihm die Ereignisse zu erzählen. Der Kapitän scheint nicht gerade erfreut zu sein, alten Geistergeschichten hinterher zu jagen, doch würde er es nie wagen, gegen Ruban zu sprechen, und so lässt er das Schiff mit klaren, energischen Befehlen abreisebereit machen. Maharbal erklärt, das Schiff sei in zwei Stunden fertig, man wolle ja schließlich nicht noch mehr Zeit bei der Verfolgung der *Safura* vergeuden. Diese Zeit können die Helden nutzen, um noch letzte Besorgungen zu tätigen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Leinen los!", erschallt Maharbals Stimme, und die Thalukke wird losgebunden. Einige der Matrosen haben sich lange Holzstangen gegriffen und stoßen das Schiff von der steinernen Kaimauer des Khunchomer Hafens ab. Sofort herrscht hektisches Treiben an Bord. Maharbal brüllt eine Abfolge von Befehlen, und die Mannschaft rennt anscheinend ziellos durcheinander. Ständig meint ihr im Wege zu stehen, doch offensichtlich steckt ein System hinter all dem scheinbaren Chaos, denn die Segel werden bereits hochgezogen und die *Djahjan* nimmt langsam Fahrt auf. Vorbei an den zahlreichen vor Anker liegenden Schiffen verlasst ihr den Hafen, und ein paar Fischer in ihren kleinen Booten winken euch zum Abschied. Khunchom, in all seiner Pracht, entfernt sich immer weiter, und zurück bleibt eine schimmernde Perle an der Küste von Mhanadistan. Die Praiosscheibe steht tief am Himmel, das Perlenmeer leuchtet golden, und ihr ahnt, warum man ihm diesen Namen gab. Ihr versteht nun die romantischen Geschichten, die man über die Seefahrt erzählt, und die unendliche Freiheit, die einen empfängt, wenn man auf die See hinausblickt. Träumend hängt ihr diesen schönen Gedanken nach, als ihr plötzlich von einer rauen Stimme in die Welt zurückgerissen werdet. Ein breitschultriger, offenbar mittelreichischer Mann, dessen immenser Vollbart das ganze Gesicht bedeckt, brüllt euch unverblümt entgegen: "Was steht ihr hier so faul im Weg rum?"

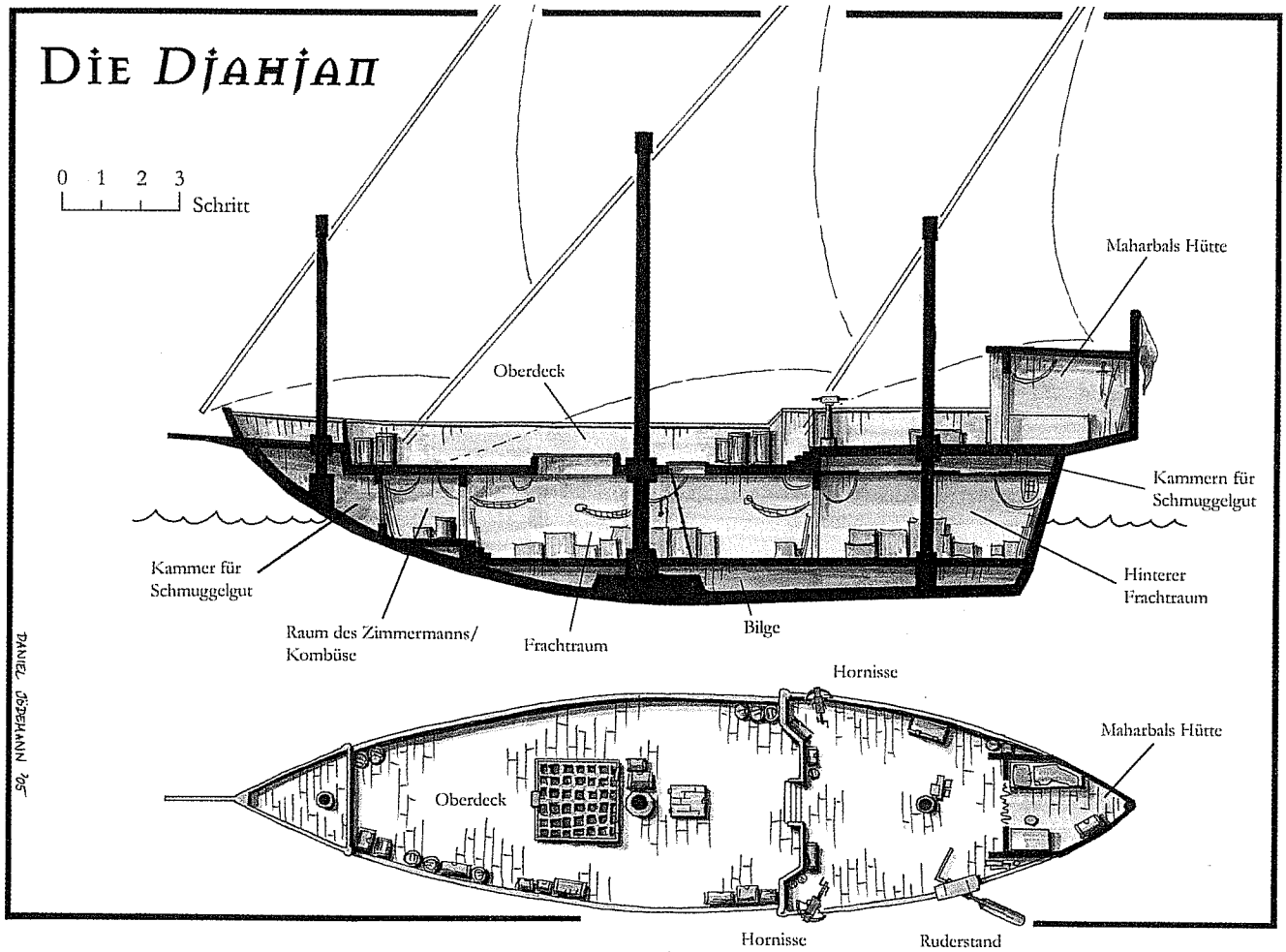
Das Leben an Bord

Die Helden werden vielleicht über den rauen Ton an Bord verwundert sein, doch merken sie schnell, dass der aus dem Bornland stammende *Jagotin Tureljeff* keinen Spaß versteht, wenn es um die Disziplin auf 'seinem' Schiff geht. Beschweren sich die Helden bei Maharbal, so wird dieser abwinken und ihnen klar machen, dass er zwar auf ihre Anweisungen, was den Auftrag angeht, zu hören habe, aber wie er sein Schiff führe, sei ihm überlassen. Er könne sich herumstehende Gäste an Bord nicht erlauben; jeder müsse mit anpacken.
Die Verpflegung ist karg und meist auf kalte Speisen beschränkt. Warmes Essen, meist eine einfache Fischsuppe, gibt es nur einmal am Tag, da die Feuergefahr auf einem Schiff zu groß ist. Geschlafen wird unten im Laderaum, wobei die Helden sich einen Schlafplatz mit jemandem teilen müssen. Ständig sammelt sich Wasser im Kielraum und erzeugt eine feuchte, stickige Luft, die das Schlafen schwierig macht.

Die Djahjan

Die *Djahjan* besitzt drei ausgebleichte Havenasegel, ist 24 Schritt lang und 5 Schritt breit. Das schlanke Schiff mit schmalem Rumpf und spitzem Heck ist ein schneller, wendiger Segler und wird über ein Seitenruder gesteuert. Dies macht es zu einem idealen Piraten- und Schmugglerschiff. Wie andere tulamidische Schiffsarten kennt diese Thalukke keine Schiffsaufbauten und hat auch keine Galionsfigur. Nur am Heck befindet sich eine kleine Hütte, die von Maharbal bewohnt wird.
Das Schiff befährt vorwiegend den Maraskansund und treibt heimlich Handel zwischen Maraskan und Khunchom. Dies ist ein bekanntermaßen gefährliches Unterfangen, denn auch bis hierhin erstreckt sich die *Blutige See* mit ihren mordlüsternen Piraten und Furcht erregenden Meeresschrecken.

Die Werte der Djahjan
Takelage III: havenisch1, havenisch1, havenisch1
Länge 24 Schritt **Breite** 5 Schritt **Tiefgang** 2 Schritt
Schiffraum 81 Quader **Frachtraum** 52 Quader
Besatzung 36 **Beweglichkeit** mittel **Struktur** 7
Geschwindigkeit vor dem Wind 11 Meilen pro Stunde
mit raumem Wind 16 Meilen pro Stunde
am Wind 7 Meilen pro Stunde
Bewaffnung 2 Hornissen



Die Besatzung des Schiffes ist vorwiegend tulamidisch, aber auch ein Mittelreicher und einige Maraskaner segeln unter der Flagge des Handelshauses Dhachmani.

Die Besatzung

Maharbal ibn Saiman
Der sehnig wirkende, fast vierzig Sommer zählende Tulamide ist der Kapitän des Schiffes. Stets ist er in einen farbigen Kaftan gehüllt, ein weißer Turban ziert sein kahlköpfiges Haupt. Er drückt sich stets klar und schnörkellos aus, was für einen Tulamiden recht ungewöhnlich ist. Seine Fähigkeiten auf dem Gebiet der Schiffsführung und Seefahrt haben ihm einen langjährigen Dienst bei Ruban beschert, doch trotz seiner kühlen Art steckt in Maharbal immer noch ein heißblütiger Tulamide. Dies kommt zum Vorschein, wenn es darum geht, in ein Seegefecht zu ziehen oder einem Feind zu entkommen. Dann ist er in seinem Element, brüllt Befehle über das Deck und scheut sich nicht, selbst mit anzupacken, um sein Ziel zu erreichen.

Maharbals Werte
Geb.: 987 BF **Größe:** 1,74 Schritt
Haarfarbe: schwarz (aber inzwischen glatzköpfig)
Augenfarbe: schwarz
Herausragende Eigenschaften: CH 14
Herausragende Talente: Seefahrt 12, Orientierung 13
Säbel: INI 14+1W6 **AT** 16 **PA** 13 **TP** 1W6+3 **DK** N
LeP 36 **AuP** 40 **KO** 13 **RS** 0 **GS** 8 **MR** 4
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Kampf im Wasser, Finte, Betäubungsschlag, Kampfreflexe

Yelmiz ibn Zahir
Yelmiz ist ein Tulamide von breiter, massiger Statur, mit gewaltigen Oberarmen und einem kurzen Spitzbart. Sein Haupt wird von einer wahren Lockenpracht umspielt und sein wettergegerbtes Gesicht scheint stets zu lachen. Yelmiz ist der Navigator und zugleich Steuermann des Schiffes. Bei seiner immer fröhlichen Art mag man meinen, er wäre etwas einfältig, doch steckt hinter dieser Maske ein kluger und besonnener Seefahrer.

Yelmizs Werte
Geb.: 998 BF **Größe** 1,79 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun
Herausragende Eigenschaften: KL 14, KO 14, Innerer Kompass
Herausragende Talente: Seefahrt 11, Steuermann 13, Orientierung 13
Khunchomer: INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 36 **AuP** 43 **KO** 14 **RS** 0 **GS** 8 **MR** 3
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen, Hammerschlag, Aufmerksamkeit

Jagotin Tureljeff
Jagotin ist ein großer, kräftig gebauter Bornländer, dessen langes, schwarzes Haar wirr vom Kopf herunterhängt. Trotz seiner nordländischen Herkunft hat Jagotin einen dunklen Teint, was er damit erklärt, dass seine leiblichen Eltern umherziehende Norbarden waren. Er fungiert als Bootsmann, sorgt für Ruhe und Ordnung an Deck und gibt die Befehle des Kapitäns weiter, die er stets lauthals brüllt. Unter der Besatzung kursiert das Gerücht, man habe ihn noch nie ein normales Wort sprechen hören. Allerdings stört das niemanden an Bord des Schiffes. Im Kampf, sagen die Leute, sei er unersetzlich, und Einige haben ihm ihr Leben zu verdanken.

Jagotins Werte
Geb.: 992 BF **Größe:** 1,88 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grün
Herausragende Eigenschaften: KO 15, KK 14, Eisern
Herausragende Talente: Kriegskunst 9, Anderthalbhänder 12, Gefahreninstinkt 7
Bastardschwert: INI 9+1W6 **AT** 17 **PA** 14 **TP** 1W6+6 **DK** NS
LeP 39 **AuP** 42 **KO** 15 **RS** 2 **GS** 8 **MR** 4
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag, Niederwerfen, Sturmangriff

Die übrige Besatzung
Der Rest der Mannschaft besteht aus bunt gekleideten, kampferprobten Tulamiden, denen stets eine Geschichte auf den Lippen liegt.

Tulamidischer Schmuggler
Herausragende Eigenschaften: Aberglaube 5
Herausragende Talente: Seefahrt 10
Säbel: INI 9+1W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W6+3 **DK** N
LeP 32 **AuP** 34 **KO** 13 **RS** 1 **GS** 8 **MR** 2
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Die Suche nach der Insel

Maharbal und sein Steuermann Yelmiz können die Position des 'Verfluchten Eilands' ungefähr bestimmen. Zwar gibt es keine Insel dieses Namens auf den Seekarten, aber es gibt einige Inseln in der chalukischen Bucht, auf die die Beschreibung zutreffen könnte. Eine dieser Inseln – so erinnert sich Yelmiz – gilt als verwunschen. Kapitäne hätten geklagt, ihre Mannschaft sei von Geistern und bösen Dämonen angefallen worden, als man dort vor Anker lag.
Die Fahrt können Sie mit einigen Begegnungen würzen, mit Stürmen, Flauten, Piraten und Auswirkungen der Blutigen See. Urplötzlich können Nebelschwaden auftauchen und das Schiff einhüllen. Aus den Tiefen kann 'etwas' an den Planken des Schiffes nagen; eventuell wird die *Djahjan* gar von Krakoniern überfallen.

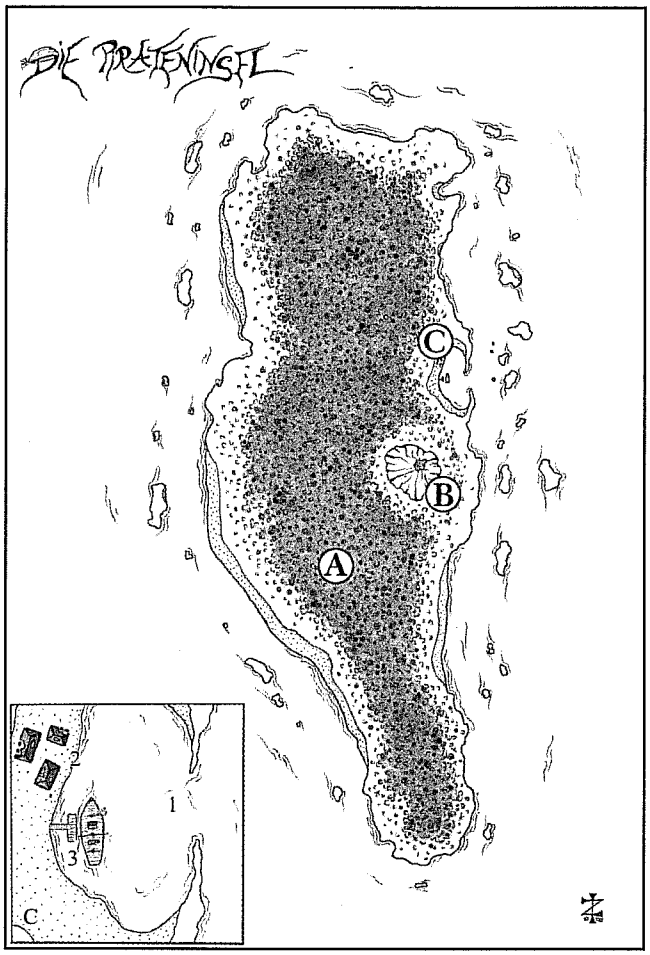
Das Verfluchte Eiland

Am Mittag des zweiten Tages sehen die Helden, wie Maharbal und Yelmiz heftig miteinander diskutieren. Sie sind sich nicht über den Kurs einig. Maharbal ist der Meinung, man hätte die Insel schon längst erreichen müssen, Yelmiz meint, sie läge noch weiter südlich. Seekundige Helden können beim Studieren der alten, ungenauen Karten helfen. Proben auf *Kartographie*, eventuell aber auch auf *Geographie* und *Orientierung* bringen vielleicht den entscheidenden Hinweis. Maharbal ist keineswegs gekränkt, wenn ein Held den richtigen Weg findet oder ein gutes Suchmuster erfindet, um die Insel zu entdecken. Vielmehr wird er ihn für seine gute Arbeit loben, und Yelmiz wird ihm anerkennend zuzwinkern. Auch kann ein Held, der mit einer guten *Sinnenschärfe* gesegnet ist, den Ausguck besetzen und nach der Insel Ausschau halten. Bei einer entsprechenden Probe wird er der Erste sein, der sie entdeckt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Praiosscheibe steht hoch am Himmel, als plötzlich vom Ausguck eine Stimme erschallt: "Land in Sicht! Da vorne, seht! Das muss die Insel sein, nach der wir suchen."
Und tatsächlich, erst kaum sichtbar, schält sich eine Küstenlinie aus dem Meer heraus, bis sie einen Großteil eures Sichtfeldes eingenommen hat. Ihr seht eine wunderschöne, lang gezogene Insel, mit schneeweißen Stränden und Palmen, die bis ans Ufer reichen. Dahinter erstreckt sich ein undurchdringlicher Dschungel aus meterhohen Bäumen, herunterhängenden Lianen und schrittgroßen Farnen. Das Blätterdach bildet eine dichte grüne Fläche, die sich über den Großteil der Insel erstreckt. Nur ein von Büschen und Sträuchern bewachsener Berg ragt aus dem Grün hervor.
Maharbal steuert das Schiff vorsichtig auf die Insel zu und achtet stets darauf, der Küste nicht zu nahe zu kommen. Auch ihr habt die Riffe gesehen, die die Insel umgeben, und nur mit guter Kenntnis der Gewässer könnte man es wagen, sich der Insel mit einer Thalukke zu nähern.

Die Insel hat eine Länge von drei Meilen, ist aber nur etwa eine Meile breit. Vom Schiff aus kann man nicht erkennen, ob es irgendwelche Bauten oder Befestigungen gibt, da das Blätterdach jeden Blick auf den Waldboden verwehrt. Nur der kleine Berg kann näher in Augenschein genommen werden. Schaffen die Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe +5 oder benutzen sie das Fernglas des Kapitäns, dann können sie erkennen, dass bei der Kuppe des Berges eine Art Holzverschlag errichtet wurde.

Maharbal erklärt den Helden, dass er hier mit seiner Thalukke nicht anlegen kann. Er wird ihnen aber ein Boot zur Verfügung stellen. Jagotin will die Helden begleiten, denn Ruban ist schließlich an der Seereise beteiligt und würde es nicht gerne sehen, wenn die Helden alleine auf Schatzsuche gehen.



Die Suche nach dem Versteck

Es gibt nun verschiedene Möglichkeiten, wie die Helden Adhraks Versteck finden können. Sie können mit ihrem Boot die Inselküste erkunden und so auf die versteckte Bucht (C) stoßen. Die weitaus mühsamere Methode wäre es, sich durch das Dickicht (A) zu schlagen und über den Landweg zu versuchen, das Versteck zu finden. Ein Anlaufpunkt könnte da natürlich der Berg (B) sein, den die Helden vom Schiff aus schon beobachten konnten.

Ihre Spieler sollten diese kleine Expedition ruhig selbst planen und bestimmen, was mitgenommen wird. Bei diesen Dingen haben sie, anders als an Bord, das Sagen und handeln im direkten Auftrag Rubans.

Durch das Dickicht (A)

Mit dem kleinen Beiboot kann man schnell an den traumhaften Strand gelangen. Vereinzelt stehen Palmen am Ufer, dicke Kokosnüsse hängen an ihnen herab, und das Wasser des Perlenmeeres umspült sanft den feinen Sand. Doch wenn die Helden ins Inselinnere blicken, erkennen sie nur eine scheinbar undurchdringliche Wand aus weit in den Himmel ragenden Bäumen, Lianen, Schlingpflanzen und Gestrüpp. In dem dichten, eher an Maraskan erinnernden Dschungel wird es schwer werden, das Versteck zu finden, selbst wenn sich die Helden an dem Berg orientieren wollen. Nach ein wenig Suche können sie aber einen schmalen Pfad finden (siehe B), der sie zum Piratenversteck führt.

Die Flora und Fauna der Insel ähnelt der Maraskans, wobei sich die Tierwelt nur auf eine Vielzahl von Vogelarten, Amphibien und verschiedene Fischarten beschränkt. Natürlich gibt es auch hier Insekten in Hülle und Fülle. Die Gefahren, denen die Helden begegnen können, sind mannigfaltig. Ein Schritt große *Speispinnen* (**ZBA 177**) durchstreifen den Dschungel, und eine Begegnung mit einer *Boronsotter* (**ZBA 164**) kann lebensgefährlich sein. Ein *Feuerskorpion* (**ZBA 174**) auf der Schulter eines Helden kann für einigen Tumult sorgen, und gefräßige *Wanderameisen* (siehe **Termiten, ZBA 69**) ziehen wie ein Teppich durch das Dickicht. Eine Reihe von *Orientierungs-* und *Wildnisleben*-Proben ist nötig, um hier auf Kurs zu bleiben, denn durch das dichte Blätterdach ist die Sonne nur schwer zu erkennen und leicht ist man im Kreis gelaufen. Eine Möglichkeit wäre es, einen Baum zu erklimmen, um so über das Dach des Dschungel zu blicken, was durch eine *Klettern*-Probe +4 möglich ist.

Sich durch den Dschungel zu hacken ist anstrengend und fordert seinen Tribut: Pro halbe Stunde erhalten die hackenden Helden 1 Punkt *Erschöpfung* (**Basis 114**), so dass sie immer wieder Pausen einlegen müssen.

Die Suche sollte sich ruhig eine Weile hinziehen. Schließlich nähert sich die Sonne langsam dem Horizont, und es beginnt zu dämmern.

Der Berg (B)

Die Sonne steht schon tief am Horizont, als die Helden den flach ansteigenden Berg erreichen. Hier ist der Dschungel nicht mehr so dicht. Vereinzelt wachsen einige Palmen, Sträucher und Büsche auf dem teils felsigen Boden. Bei der Kuppe der Erhebung finden die Helden einen Holzverschlag und die Reste eines Ausgucks, der jedoch morsch und völlig in sich zusammengefallen ist.

Viel interessanter dürfte das sein, was die Helden vor der Hütte finden: Auf dem Boden liegt bäuchlings eine Menschenleiche, in deren Rücken ein einfacher Dolch steckt. Der Tote ist gekleidet wie ein tulamidischer Seemann, und seine Hand hält noch einen Säbel umklammert. Dreht man den Leichnam um, blickt man in ein von Entsetzen gezeichnetes Gesicht. Die Haare des noch recht jungen Mannes sind schlohweiß, die Augen blicken weit aufgerissen ins Nichts, und der Mund ist zu einem Schreckensschrei verzerrt. Würmer, Käfer und andere Insekten haben sich bereits an der Leiche gütlich getan. Sie kann kaum mehr als einen Tag hier liegen, sonst wäre der Verwesungsgrad bei diesen Temperaturen schon weiter fortgeschritten. Gelingt den Helden eine *Fährtensuche*-Probe, so entdecken sie eine Blutspur, die den Berg auf der anderen Seite hinabführt.

Kurz bevor die Spur wieder im Dschungel verschwindet, entdecken die Helden eine zweite Leiche: eine kräftig wirkende Frau, die mit einem Säbel an einen Baum genagelt wurde. Auch ihr Gesicht ist vor Schrecken gezeichnet. Neben der Leiche ist ein deutlicher Pfad zu erkennen, der sich durch das Dickicht windet.

> Bei den zwei Leichen handelt sich um chalukische Piraten aus Hariras Mannschaft. Nachdem das Grauen aus Adhraks Versteck über sie gekommen war, versuchten sie zu flüchten. Einer der Piraten wollte noch vom Berg aus die restliche Mannschaft auf dem wartenden Schiff warnen – vergeblich, wie sich später zeigen wird.

Der Seeweg

Die Helden können die Küstenlinie auch erst mit ihrem Boot abfahren. Es sollte sich mindestens ein Charakter unter den Helden befinden, der sich mit der Steuerung eines Bootes auskennt, andernfalls übernimmt Jagotin die Steuerung. Zwischen den messerscharfen Riffen gibt es tückische Strömungen, und selbst mit solch einem kleinen Boot muss man sehr aufpassen, damit es nicht beschädigt wird. Lassen Sie den steuernden Helden mehrfach Proben auf *Boote Fahren* würfeln, die Sie je nach Gefahrensituation erschweren können.

Diese Methode der Suche ist um Einiges schneller als der Landweg. Da es wichtig ist, dass die Helden kurz vor Sonnenuntergang das Versteck Adhraks erreichen, sollten Sie die Ankunft der *Djahjan* an der Insel dementsprechend anpassen.
Irgendwann entdecken die Helden den Zugang zur Bucht. Die Zufahrt ist eng und an beiden Seiten mit Palmen und Pflanzen überwuchert, so dass sie außerhalb der Riffe auf offener See kaum zu entdecken ist. Seekundige Helden können erkennen, dass es eine wahre seefahrerischen Meisterleistung sein musste, ein Schiff zwischen all den Riffen und in der schmalen Fahrrinne hier hineinzumanövrieren. Mit dem kleinen Boot stellt dies allerdings kaum ein Problem dar.

Flugfähige Helden

Helden, denen es möglich ist, sich durch die Lüfte zu bewegen, können die Suche nach dem Versteck natürlich erheblich erleichtern. Die Insel ist nicht sonderlich groß, so dass solche Charaktere die Bucht aus der Luft sehr bald entdecken können. Mit dieser Methode könnte man dann die Thalukke von Maharbal gleich in die Nähe der Bucht bringen und die Suche erheblich verkürzen. Auch hier ist darauf zu achten, dass die Helden das Versteck erst kurz vor Dunkelheit erreichen.

Adhrak al-Wîrahils Versteck (C)

1: Die Bucht

Adhraks altes Versteck liegt in einer gut versteckten, sandigen Bucht, die an der breitesten Stelle achtzig Schritt misst. Die Sonne steht mittlerweile tief am Horizont, und die Palmen werfen lange Schatten auf den sanft umspülten Strand. Nördlich kann man einige zerfallene Hütten erkennen (2). Etwas weiter südlich führt ein hölzerner Steg ins Wasser, an dem eine schwarze, vor sich hinfaulende Zedrakke (3) liegt. Die Segel hängen in Fetzen herunter, und nur noch schwach ist ein Totenkopf auf dem Hauptsegel zu erkennen, der aber immer noch hämisch grinst.
Ein süßlicher Geruch liegt in der Luft. Die Helden bemerken mehrere leblose Körper, die über den Strand verteilt am Boden liegen. Sie ähneln den Toten, die die Helden bisher gefunden haben, wenn sie den Landweg gegangen sind. In der Nähe des Steges ragen vereinzelt bleiche Knochen aus dem Sand, und gräbt man diese frei, so kommen menschliche Skelette und auch einige rostige Waffen zum Vorschein.

2: Das verfallene Lager

Die aus Holz gefertigten Hütten sind in einem miserablen Zustand. Eingestürzte Wände und Dächer zeigen den Helden, dass hier schon jahrzehntelang niemand mehr gelebt hat. Von der damaligen Einrichtung ist, außer einigen vermoderten Pritschen, zerbrochenen Tonkrügen und Blechgeschirr, nichts Brauchbares mehr übrig.

3: Die Zedrakke Ufidna

Die mit drei Masten bestückte Zedrakke *Ufidna*, wie ein vermodertes Namensschild verrät, liegt hier nun schon seit einigen Jahrzehnten in der Bucht. Das Schiff ist in einem miserablen Zustand. Einer der Masten ist abgeknickt und hängt nun seitlich ins Wasser hinein. Die Segel sind kaum mehr als Fetzen, zahlreiche Löcher sind im Rumpf auszumachen und das restliche Holz fault und schimmelt vor sich hin. Vorne am Bug des schwarzen Schiffes ist eine Galionsfigur in Form eines Haikopfes angebracht. Zwei Hütten sind auf dem Schiff zu erkennen, wobei die hintere durch starken Beschuss völlig zerstört wurde. Die davor liegende, größere Behausung sieht noch ganz intakt aus. Unter Deck ist der Kiel mit Wasser voll gelaufen; nur einige vermoderte Fässer liegen dort und gammeln vor sich hin.
Nähern sich die Helden der noch intakten Hütte, so können sie plötzlich ein Stöhnen hören.

Was damals geschah

Adhrak al-Wîrahil zog mit Hilfe des schwarzen Khunchomers zahlreiche Piraten in seinen Bann. Ein Ruf genügte, um sie in Raserei zu versetzen, und so brachte er damals Tod und Verderben über das Perlenmeer.
Doch nachdem Adhrak den Khunchomer verloren hatte, schwand auch seine Macht. Er schaffte es noch, das schwer beschädigte Schiff in sein Versteck zu bringen, doch hier begehrte die Mannschaft gegen ihn auf. Getrieben von Gier und Habsucht witterten die Piraten ihre Chance, an all die Schätze zu kommen, die Adhrak an einem anderen Ort versteckt hielt. Es kam zur Meuterei, denn der schwer verwundete Pirat wollte nicht verraten, wo er das ganze Gold versteckt hatte. Nur Wenige hielten zu ihm, und die Piraten erschlugen sich in einem brutalen Gefecht gegenseitig. Doch der Tod der Piraten ließ ihre Seelen keine Ruhe finden, denn sie waren an den Khunchomer gefesselt.

Harira lebt

Blutüberströmt finden die Helden Harira in der Hütte an Bord des Schiffes. Sie liegt neben zwei erschlagenen Piraten, und es ist noch ein Funke Leben in ihr. Um Harira das Leben zu retten, müssen die Helden Magie anwenden (BALSAM mit mindestens 14 AsP) oder einen Heiltrank opfern. Ob Harira überlebt, liegt damit komplett in der Hand der Helden (und damit ist es Ihnen als Meister freigestellt, die Figur im Falle ihres Überlebens nach eigenen Wünschen in zukünftigen Abenteuern zu verwenden).
Stockend wendet sich Harira an die Helden und erzählt ihnen (auch ungefragt) von ihrer Begegnung mit Adhrak. Sie erwähnt, dass der Khunchomer, kaum dass sie ihn aus dem Museum entwendet hatte, angefangen hat, zu ihr zu sprechen und sie zu locken. Sie gab dem Verlangen schließlich nach, weil sie sich erhoffte, die erbeuteten Schätze Adhraks zu finden. Der Khunchomer führte sie zu dieser Insel, doch sie fand keine Schätze – nur den Körper Adhraks, hier in dieser Hütte. Als sie auf ihn zutrat, erhob er sich, entriss ihr den Khunchomer und fiel über sie und ihre beiden Begleiter her.
Bevor sie für eine Weile bewusstlos wurde, konnte Harira noch hören, wie Adhrak jemandem – offenbar weiteren Untoten – befahl, Hariras Schiff zu entern, damit sie endlich, nach vielen Jahren des Wartens, Rache an den damaligen Peinigern aus Khunchom nehmen könnten.

Die Nacht bricht herein

In dem Moment, als Harira mit ihren Worten endet und die letzten Strahlen der Praiosscheibe hinter dem Horizont verschwinden, beginnt erneut das Unheil das verfluchte Versteck heimzusuchen. Nachdem Adhrak und seine wieder auferstandene Mannschaft die chalukischen Piraten in der Bucht niedergemetzelt hatte, stürmte er sogleich Hariras Schiff. Die meisten ihrer vor Schreck erstarrten Gefolgsleute wurden sofort getötet, doch manch einer von ihnen erlag dem Ruf Adhraks und folgt ihm, blind vor Gier und Blutdurst, in die Verdammnis. Doch nicht alle Toten aus der Bucht hörten auf den Ruf ihres Herrn – einige blieben ruhelos und innerlich zerrissen zurück. In der Nacht kommen sie wieder hervor und finden lebendiges Fleisch: die Helden.
Gestalten Sie die Szene so gruselig wie nur möglich. Das Scharren und Kratzen der Toten ist überall zu hören. Einige Skelette graben sich aus dem Boden und schlurfen geradewegs auf die alte Zedrakke zu. Lumpen spannen sich auf den Knochen, einige Piraten tragen löchrige Kopftücher, andere haben zerfressene Holzaugen oder rostige Handhaken.
Die Anzahl der Untoten, mit der es ihre Gruppe zu tun bekommt, können sie selber festlegen. Je nachdem, wie es Ihrer Heldengruppe

geht, und wie kampfstark sie ist, sollten Sie die Zahl der Feinde eventuell nach oben oder unten korrigieren. Bedenken Sie auch, dass die Helden noch ein Seegefecht und das Finale mit Adhrak bestreiten müssen.
Beim Anblick der Untoten wird auf jeden Fall zunächst eine MU-Probe fällig. Hat ein Held *Totenangst*, so dürfen Sie diese Probe um den Wert des Nachteils erschweren. Näheres zu Untoten finden Sie in der Spielhilfe **MGS** 78.

Skelett
Schartiger Säbel: INI 10+1W6 **AT** 9 **PA** 3 **TP** 1W6+2 **DK** N
LeP 30 **AuP** unendlich **KO** 10 **RS** 0 **GS** 5 **MR** 5
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Aufbruch
Die Helden sollten schnell zum Schiff zurückkehren, was in der Nacht kein leichtes Unterfangen ist, muss man sich doch wieder durch den Dschungel kämpfen oder mit dem Boot den Weg durch das Riff finden. Lebt Harira, sollte sie natürlich mitgenommen werden. Ist sie tot, wäre es allerdings auch nicht ratsam, sie hier liegen zu lassen, denn es gibt schon genug unruhige Seelen an diesem Ort. Durchsuchen die Helden Harira, finden sie bei ihr die Unabhängigkeitserklärung Khunchoms, deren Wiederbeschaffung schließlich ein Teil ihres Auftrages ist.
Maharbal möchte einen genauen Bericht und wird kurz unschlüssig sein, ob er Adhrak wirklich verfolgen soll. Es bedarf einiger Überredungskunst seitens der Helden, damit er beschließt, die Jagd zu beginnen.

Jagt die Toten!

Eine Spur der Verwüstung

Maharbal lässt Kurs nach Osten setzen. Den Berichten zufolge hat Adhrak etwa einen Tag Vorsprung. Doch das Perlenmeer ist groß, und ein kleines Schiff in den Weiten des Meeres zu finden erfordert neben seefahrerischem Können vor allem eine gute Portion Glück. Dieses Glück haben die Helden allerdings, da Adhrak mit seiner verfluchten Meute eine deutliche Spur hinterlässt.

Adhrak und seine verdammte Mannschaft
Die Macht von Adhraks Waffe, der Ruf der *Verdammten* (siehe **Anhang**, S. 51), ließ ihn und die Mannschaft zu *Gefesselten Seelen* (**MGS 110**) werden, die nicht an einen Ort, sondern an die Waffe gebunden sind. Selbst als Adhraks Leute versuchten ihn zu töten, konnten sie dieses Band nicht durchtrennen. Die Gräueltaten, welche die Mannschaft unter dem Piraten Adhrak vollbrachte, verdammten ihre Seelen auf immer.
Diese Wesen sind *lichtempfindlich*, das heißt, dass sie das Sonnenlicht wenn möglich meiden, doch erleiden sie keinen direkten Schaden dadurch, sondern haben nur Einbußen bei ihren Werten (in Sonnenlicht alle Proben +2). Aber auch bei Tageslicht sind die Verdammten immer noch Furcht einflößende Gegner. Nicht zuletzt handelt es sich bei diesen Gewässern immer noch um die *Blutige See*, und nicht selten geschieht es hier, dass der Himmel sich plötzlich verdunkelt.

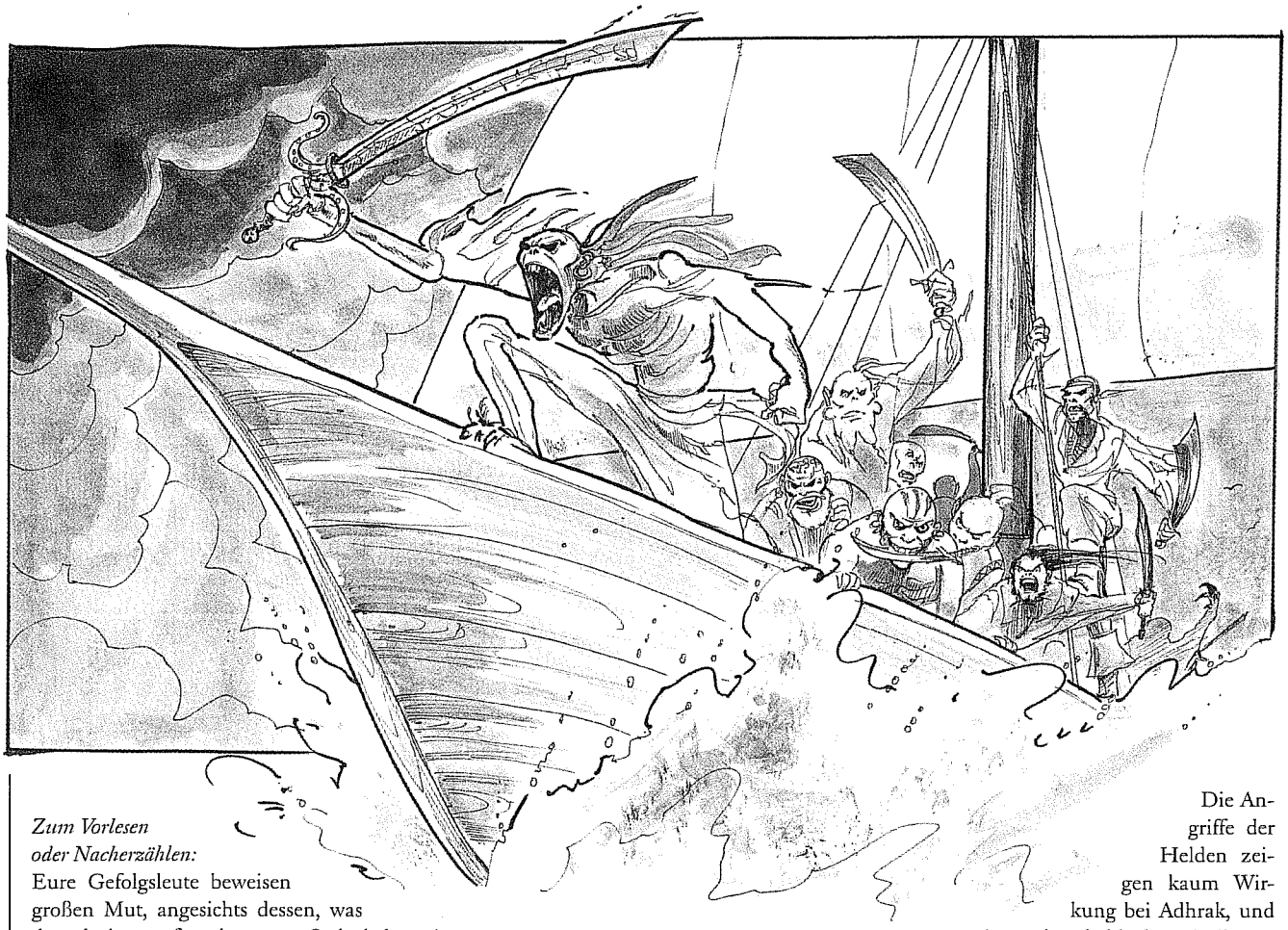
Maharbal lässt alle Segel setzen, und auch die Helden müssen mit anpacken, damit die *Djahjan* schnell Fahrt aufnimmt. Die Thalukke scheint über das Meer zu fliegen und zeigt nun, was in ihr steckt.
Nach etwa zwei Stunden finden die Helden den ersten Hinweis, wenn ihnen eine *Sinnenschärfe*-Probe +3 gelingt: Auf der Steuerbordseite des Schiffes treibt etwas im Wasser. Die *Djahjan* dreht bei, und die Helden können mittels einer Stange einen leblosen Körper aus dem Wasser ziehen.
Es handelt sich bei der aufgedunsenen Wasserleiche um einen Piraten. Sollte Harira noch leben, kann sie bestätigen, dass der Tote zu ihrer Mannschaft gehörte. Sein Körper ist von zahlreichen Säbelhieben entstellt. Die Helden können nur vermuten, dass der chalukische Pirat sich kurz aus dem Bann Adhraks lösen konnte, was seinen Tod bedeutete.
Etwa vier Stunden später, es dürfte mittlerweile der Morgen dämmern, kann der Ausguck eine Rauchsäule am Himmel erkennen. Maharbal lässt sein Schiff Kurs auf die Rauchsäule nehmen, und kurze Zeit später taucht ein brennendes Schiff am Horizont auf. Die völlig ausgebrannte Kogge droht jeden Moment zu kentern. Ein Versuch, dort noch nach Spuren zu suchen, wäre lebensgefährlich, und aus der Ferne gibt es keine Spuren von Überlebenden. Maharbal wird auf jeden Fall auf derartige Vorschläge nicht eingehen. Sollten die Helden sich durchsetzen, können sie nur noch die Spuren eines gnadenlosen Massakers vorfinden, bevor das Schiff in den Fluten versinkt.

Das Handelsschiff lag nicht auf Kurs, den die *Safura* bisher genommen hatte, sondern etwas weiter nördlich. Sollte Adhrak dieses Schiff zerstört haben (und das hat er), so segelt er jetzt nordöstlich.

Thalukke voraus!
Plötzlich erschallt ein Ruf vom Ausguck. Am Horizont ist ein Schiff zu erkennen, das sich kurz darauf als die *Safura* herausstellt. Die Helden sollten zur Eile drängen, da der Abend bereits naht und in vier Stunden die Sonne untergeht. Eine spürbare Spannung beherrscht die Mannschaft. Viele machen sich kampfbereit, legen ihre Waffen an und schicken leise Gebete zu den Göttern. Doch die *Djahjan* kommt nur langsam näher. Adhrak scheint nicht gewillt zu sein, sich auf einen Kampf bei Tag einzulassen, obwohl er das Schmugglerschiff sicher schon gesichtet hat.
Maharbal und Yelmiz müssen alles an Können aufbringen, um die *Safura* einzuholen. Doch mit normalen Mitteln ist es kaum möglich, Adhrak so schnell zu erreichen, und es dämmert bereits, als die *Djahjan* in Gefechtsdistanz ist. Erst als die Sonne nach und nach hinter dem Horizont versinkt, dreht die *Safura* bei, als hätte sie nur auf die Dunkelheit gewartet.
Haben die Helden andere Möglichkeiten, das Schiff einzuholen, so lassen Sie sie ruhig gewähren. Zauberkundige, insbesondere Elementaristen können mit ihren Möglichkeiten Einiges erreichen: Die Hilfe eines Luft- oder Wasser-Dschinns kann der *Djahjan* spektakuläre Manöver erlauben, elementare Wände oder ein FORTIFEX können feindliche Geschosse abwehren, Feuerlanzen oder Flammenbälle können die *Safura* beschädigen (oder sie gar durch Vernichtung der Takelage manövrierunfähig machen). Fördern Sie gute Einfälle, und belohnen Sie Ihre Gruppe damit, dass man die Thalukke früher erreicht.

Das letzte Gefecht
Die *Safura* ist eine Thalukke von ähnlicher Bauart wie die *Djahjan*. Sie wurde mit zwei Hornissen an der Back- und Steuerbordseite und einer leichten Rotze am Heck bestückt, mit der Verfolger beschossen werden können. Adhrak ist allerdings nicht auf ein langes Seegefecht aus, sondern setzt Kurs zum Entern.

Die Werte der Safura
Takelage III:havenisch1, havenisch1, havenisch1
Länge 22 Schritt **Breite** 6 Schritt
Tiefgang 2 Schritt
Schiffraum 83 Quader **Frachtraum** 53 Quader
Besatzung 40 (Untote und einige Piraten)
Beweglichkeit mittel
Struktur 7
Geschwindigkeit vor dem Wind 11 Meilen/Stunde
Mit raumem Wind 16 Meilen/Stunde
am Wind 7 Meilen/Stunde
Bewaffnung 2 Hornissen, 1 leichte Rotze



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eure Gefolgsleute beweisen großen Mut, angesichts dessen, was dort drüben auf euch wartet. Stolz haben sie sich an Deck verteilt, ihre Säbel gezückt und sind zum Kampf bereit. Maharbal steht an der Spitze des Schiffes, den Blick starr auf den Gegner gerichtet, um das Kommando zum Entern zu erteilen.
Die Safura kommt pfeilschnell auf euch zu. Es ist so, wie es in den alten Legenden beschrieben wurde: Dort drüben auf Deck wartet der Tod. Dicht gedrängt am Bug steht euch eine Mannschaft gegenüber, wie ihr sie noch nie gesehen habt. Skelette mit schartigen Säbeln in den knochigen Händen eilen behände an die linke Bordwand und lehnen sich nun, sich mit einer Hand festhaltend, weit über die Reling hinaus. Ihr seht einige chalukische Piraten, ihr Gesicht verzerrt vor Hass. Schaum tropft ihnen vom Mund, als auch sie ihre Waffen zücken. Weiter hinten könnt ihr die Wurzel allen Übels erkennen, Adhrak al-Wîrahil, den gefürchteten Piratenkapitän. Unerschütterlich ragt er aus seinen Männern heraus, der Wind saust ihm durch Knochen, Kleidungsfetzen und die übrig gebliebenen, strohartigen Haare, und als er seinen Mund zu einem Kampfschrei öffnet, erhebt sich der Wind zu einem lauten Orkan. Schrill brüllt es in euren Ohren, fährt durch Mark und Bein. Einige Matrosen sind starr vor Schreck.

Das folgende Entergefecht wird schnell unübersichtlich werden. Konzentrieren Sie sich auf die Aktionen der Helden, und verleihen Sie dem Chaos an Bord Ausdruck. Setzt ein Held zu einem entscheidenden Stoß gegen einen Gegner an, so kreuzt plötzlich einer der Untoten seine Klinge und verstrickt ihn in einen Kampf. Taue und gesplitterte Planken liegen herum und können Helden zum Stolpern bringen. Helden und Gegner können mit Gegenständen werfen, in die Wanten klettern, auf Feinde herunterstürzen (fordern Sie passende Talentproben). An den Hornissen beider Schiffe stehen Matrosen und nehmen die gegnerische Mannschaft unter Beschuss.
Adhrak hält mit seinem schwarzen Khunchomer blutige Ernte unter den tulamidischen Schmugglern, obwohl er mit der linken Hand kämpfen muss, da ihm die rechte bekanntlich vor vielen Jahren abgeschlagen wurde. Viele Matrosen weichen angsterfüllt vor ihm zurück, so dass es früher oder später an den Helden liegt, den untoten Piraten zu bekämpfen.

Die Angriffe der Helden zeigen kaum Wirkung bei Adhrak, und sie merken bald, dass sie ihn so nicht vernichten können (sie dringen nicht durch seinen magischen Rüstungsschutz, siehe **Anhang**, S. 51). Die Lösung dieses Problems ist, ihm den Khunchomer abzunehmen. Dafür gibt es mehrere Möglichkeiten (hier eine Auswahl):
- das Manöver *Entwaffnen* (siehe **MBK 44**)
- das Manöver *Binden* (siehe **MBK 46**, oft in Verbindung mit Entwaffnen)
- mit einem *Gezielten Schlag* die Hand abschlagen (siehe die optionalen Kampfregeln zu Trefferzonen in **MBK 66ff.**)
- MOTORICUS (siehe **LC 118** oder **LC Deluxe 181**), Adhrak setzt einem solchen telekinetischen Ruck seine KK von 18 entgegen.

Wenn Adhrak schon sehr geschwächt ist, benutzt er ein letztes Mal den *Ruf der Verdammten* (siehe **Anhang**, S. 51). Die Helden müssen eine MU-Probe ablegen, um dem Ruf zu widerstehen. Misslingt sie, werden der betreffende Held von Panik erfüllt, und wenn ihm eine anschließende *Selbstbeherrschungs*-Probe +3 ebenfalls misslingt, wird er zum Befehlsempfänger Adhraks. Einige Matrosen der *Djahjan* werden Opfer des Waffenfluchs und wenden sich gegen die Helden (Werte für die Matrosen finden Sie auf S. 46).

Skelett
Schartiger Säbel: **INI** 10+1W6 **AT** 11 **PA** 4 **TP** 1W6+2 **DK** N
LeP 30 **AuP** unendlich **KO** 10 **RS** 0 **GS** 5 **MR** 6
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Beeinflusster Pirat
Säbel: **INI** 11+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N
LeP 30 **AuP** 45 **KO** 13 **RS** 0 **GS** 5 **MR** 4
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampf im Wasser, Wuchtschlag

Adhraks Ende

Solange die Seelen Adhraks und seiner Matrosen an den Khunchomer gebunden sind, können sie keine Ruhe finden. Ein Sieg der Helden über Adhrak und die Untoten ist daher nur von begrenzter Bedeutung. Werden die Körper vernichtet (zum Beispiel durch Ver-

brennen nach dem Kampf), so werden die Seelen dennoch nicht erlöst. Adhrak und seine Verdammten können später als Geister Besitz von ahnungslosen Matrosen ergreifen oder sich als Nachtalpe an der Lebenskraft der Lebenden laben (siehe **MGS 111**). Den Helden sollte klar sein, dass nach dem erfolgreichen Kampf noch Einiges zu tun ist, um Adhraks Seele zu erlösen.
Bei der Rückkehr nach Khunchom können sie dann alles Nötige veranlassen, etwa im Boron-Tempel um den Bruch des niederhöllischen Bandes bitten.

Ausklang

Maharbal wird die *Safura* natürlich durchsuchen, aber keinerlei Gold und Edelsteine finden, worüber er nicht gerade glücklich ist. Für Ruban ibn Dhachmani ist dieses Unternehmen ein Verlustgeschäft, aber so spielt das Leben eben manchmal.
In Khunchom werden die Helden vom Palastwesir freudig empfangen, sollten sie die Frist von zwei Wochen eingehalten haben und Khunchomer wie Urkunde zurückgebracht haben. Er wird ihre Belohnung auszahlen und ihnen überschwänglich danken. Spieltechnisch bedeutet das, dass die Spieler sich nun die Verbindung *Khorim ibn Tulachim* auf ihren Heldenbögen notieren können. Sollten sie einmal in Khunchom in Not geraten, so können sie auf den Palastwesir zählen.

Was passiert mit dem Schwarzen Khunchomer?

Der Palastwesir Khorim ibn Tulachim erwartet, dass die Helden den Khunchomer zurückbringen. Aber diese haben vielleicht ganz andere Pläne und verwerfen die Belohnung durch den Wesir.

- Eine Entzauberung mittels DESTRUCTIBO ist schwierig (sicherlich +20 für Artefaktseele und Komplexität, neben anderen Zuschlägen) und gefährlich. Selbst die erfahrenen Magier der Drachenei-Akademie haben Bedenken, die blutdürstige Artefaktseele herauszufordern.
- Vorgeschlagen wird eine 'sichere Verwahrung' im Museum mit deutlich erhöhten Sicherheitsvorkehrungen. Die gefährliche Natur des Khunchomers wird weiterhin totgeschwiegen, aber anstatt einer einfachen Holzvitrine wird eine aufwändige Konstruktion in Auftrag gegeben.
- Die örtlichen Draconiter wissen noch nichts von der Brisanz dieses Artefakts. Werden sie von den Helden informiert, drängen sie darauf, den Khunchomer unter Verschluss zu nehmen und mit karmalen Kräften zu exorzieren. Auch die anderen Tempel werden – wenn auch nicht mit diesem Nachdruck – eine solche Lösung empfehlen.
- Werfen die Helden den Khunchomer nach dem Gefecht mit Adhrak einfach über Bord, so taucht er 'zufällig' irgendwann später in einem Fischernetz wieder auf.

Weiterführende Abenteuervorschläge

Viele Fragen sind noch nicht geklärt. Diese bieten Gelegenheit, weitere Abenteuer im Land der Ersten Sonne anzuschließen.

- Woher stammt Adhrak al-Wîrahil? Wie gelangte er an die seltsame Waffe, und wo hat er all seine Schätze versteckt? Möglicherweise finden die Helden in seinen Kleidungsstücken eine alte Schatzkarte entdecken. Ruban wird großes Interesse daran zeigen und den Helden gegen entsprechende Beuteanteile gerne weiterhelfen.
- Woher stammt der Schwarze Khunchomer? Wer hat ihn geführt? Wer hat ihn zu dem gemacht, was er jetzt ist? Woher stammt das Endurium, mit dem der Khunchomer gefertigt wurde?

Die Helden bekommen jeweils **300 Abenteuerpunkte** für das Bestehen dieses Abenteuers. Außerdem können sie sich spezielle Erfahrungen auf den Gebieten *Seefahrt, Sagen/Legenden, Orientierung* und *Wildnisleben* gutschreiben sowie eine eventuell vorhandene *Totenangst* einmal billiger senken.

Dramatis Personae

Adhrak al-Wîrahil

Viele Legenden und Schreckensgeschichten ranken sich um diesen Mann, der vor vielen Jahren im Perlenmeer Angst und Unheil verbreitete. Woher Adhrak stammt und wann er genau auftauchte, weiß heute niemand mehr. Der große Piratenkapitän lehrt alleine durch seinen Anblick jeden Gegner das Fürchten. Sein zerzaustes Haar flattert wild im Wind, seine Augenhöhlen sind leer, die Haut spannt sich auf den Knochen, und über seine aufgeplatzten Lippen kommen nur Worte der Verdammnis. Man sagt, er habe seine Augen dem dreizehnten Gott geopfert, um seine Macht zu mehren. Etwa hundert Jahre lang ging er als gefesselte Seele auf der verfluchten Insel umher, bis Hariras Schiff anlandete und er entkommen konnte.

Adhrak al-Wîrahil
Geboren: unbekannt **Größe:** 1,97 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** nicht überliefert, leere Augenhöhlen
Herausragende Eigenschaften: KK 18, Beidhändig, Dämmerungssicht, Eisern, Hohe Magieresistenz, Kampfrausch, Jähzorn, Lichtempfindlich, Übler Geruch, Widerwärtiges Aussehen
Herausragende Talente: Kriegskunst 13, Seefahrt, 16, Steuermann 17
Schwarzer Khunchomer: INI 15+1W6 **AT** 17 **PA** 11 **TP** 1W6+7 **DK** N
LeP 35* **AuP** unendlich **KO** 16 **RS** 7* **GS** 8 **MR** 15
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Niederwerfen, Befreiungsschlag, Hammerschlag, Kampfgespür, Kampfreflexe
*) Der Khunchomer schützt Adhrak zu einem großen Teil vor profanen Waffen, nur Zauber und geweihte oder magische Waffen können ihn in vollem Ausmaß verletzen. Solcher Schaden wird aber auf unheilige Weise durch die Artefaktseele in der Waffe regeneriert, so dass die Helden zusehen können, wie zerstörte Knochen in Sekundenschnelle wieder zusammenwachsen.
Wenn Ihre Helden es nicht schaffen, Adhrak den Khunchomer zu entwinden, können Sie auch entscheiden, dass die Zaubermacht der Artefaktseele vorübergehend erschöpft ist und Adhraks magische Heilung ausbleibt.

Der schwarze Khunchomer

Aussehen: ein schwarzer Khunchomer, Parierstange und Knauf mit Rubinen und Diamanten besetzt, die Klinge durch Ziselierungen ornamentreich verziert (siehe auch Abbildung Seite 39). Ein kundiger Schmied (Probe auf *Grobschmied* oder *Hüttenkunde* +5) erkennt in dem Material eine Endurium-Legierung
Vergangenheit: Niemand weiß, wer den Khunchomer gefertigt hat und wie alt er ist, doch ranken sich Legenden darum, dass der Khunchomer von den frühen Tulamiden gegen das Echsenreich von Yash'Hualay geführt, dass er von einem sterbenden Echsenpriester verflucht oder in einem echsischen Ritual beseelt worden sei. Auf unbekanntem Weg gelangte Adhrak al-Wîrahil in Besitz der Klinge, mit der er mordend übers Perlenmeer fuhr, bis sie ihm entrissen werden konnte. Er hatte mit der Artefaktseele einen Pakt geschlossen (und mit eigenem Blut besiegelt), so dass fortan ein Band zwischen Adhraks ruheloser Seele und dem Khunchomer bestand.
Wirkung: Die Waffe ermöglicht ihrem Träger den *Ruf der Verdammten* (siehe unten). Die Artefaktseele des Khunchomers lockt den jeweiligen Träger mit Traumgesichten und inneren Stimmen. Sie versucht ihn dazu zu bringen, der Klinge Blut zu geben. Zu Beginn des Abenteuers besteht ein Bann zwischen Klinge und Adhrak, doch nach dem Bruch des Banns kann sie sich einen neuen Träger suchen.
Magische Analyse:
ODEM (nach ZfP* abgestuft): magisch; hohe Intensität, größere Menge gespeicherter AsP; die ganze Waffe von der Spitze bis zum Knauf ist von Kraft durchdrungen; Konzentration der Flussrichtung auf den Griff (das heißt auf den Träger der Waffe).
ANALYS: 1 ZfP*: Repräsentation definitiv keine menschliche Magietradition, Merkmal Herrschaft offensichtlich; 4 ZfP*: semi-permanente Wirkung, allerdings Intervall unbekannt, es liegt eine Okkupation des Artefakts vor; 8 ZfP*: Merkmale Herrschaft und Geisterwesen, unbekannte Zauberwirkung, die Artefaktseele ist sehr stark und hat offenbar herrische Züge, das Artefakt bietet dem Träger einen ma-

gischen Rüstungsschutz; 13 ZfP*: Zauberwirkung ähnlich eines IMPERAVI, kundige Dämonologen können Ähnlichkeiten zu den Fähigkeiten eines *Nirraven* erkennen, über Untote zu befehlen (siehe **MGS 70**). Intervall der Semi-Permanenz abhängig von der Menge des durch den Khunchomer vergossenen Blutes (beziehungsweise der durch ihn getöteten Opfer).

Der Schwarze Khunchomer
TP 1W+5 **TP/KK** 12/3 **BF** – INI 0 **WM** 0/0 **DK** N
Besonderheiten: Mit dem *Ruf der Verdammten*, einem markerschütternden Schrei, kann der Träger des Schwarzen Khunchomers all jene in seinen Bann zwingen, die sich besonders vor ihm fürchten. Wer den Ruf hört, muss eine Mut-Probe ablegen, bei deren Misslingen der angsterfüllte Hörer eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +3 bestehen muss, um den inneren Befehlen Adhraks zu widerstehen. Untote Körper, die keine solche Widerstandskraft besitzen, verfallen dem Ruf sofort.
Lebende Menschen, die dem *Ruf der Verdammten* unterworfen sind, fallen in einen tranceartigen Zustand, aus dem sie nur ihr Tod oder der Bruch des übernatürlichen Herrschafts-Bandes zum Träger des Khunchomers erlösen kann.

Zhorka Alam

Auch wenn Zhorka Alam im Abenteuer nicht persönlich auftaucht, so soll er doch, als Auftraggeber von Harira, erwähnt werden. Zhorka ist der Anführer einer eher gemäßigten Piratenbande, die in der Chalukbucht ihr Unwesen treibt. Für ihn arbeiten hauptsächlich arme Leute, die Familien in Chalukistan, Aranien und dem Yalaiad haben. Zhorka selbst gebietet über eine Dämonenarche, da er aber keineswegs dem Paktierertum der Blutigen See zugetan ist, versucht er die Arche möglichst klein zu halten. Zhorkas Interesse an der alten Legende um Adhrak ist sehr groß, weiß er doch, dass der Schatz des alten Piraten nie gefunden wurde und unermesslicher Reichtum auf ihn warten könnte.

Harira saba Ruchan

Harira steht schon lange im Dienste von Zhorka und ist ihm treu ergeben. Dies ändert sich, als sie unter den Bann der Waffe gerät. Die 36 Jahre alte Frau mit auffälligen roten, langen Haaren hat immer noch eine jugendliche Ausstrahlung. Sieht man nur ihre eher zierliche Figur und den stets schelmischen Blick, so kann man sie leicht unterschätzen. Ihr Können auf dem Gebiet der Seefahrt und ihre Entschlossenheit hat sie schnell zu Zhorkas Erster Steuerfrau gemacht, und sie weiß eine Mannschaft zu führen. Harira trägt stets tulamidische, möglichst seidene Kleidung, und mit ihrem Khunchomer, den sie an einem breiten Gürtel trägt, weiß sie sehr gut umzugehen.

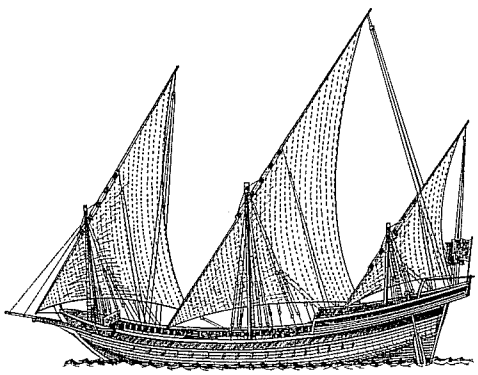
Harira
Geboren: 991 BF **Größe:** 1,62 Schritt
Haarfarbe: rot **Augenfarbe:** grün
Herausragende Eigenschaften: KL 14, CH 15, Eisern, Ausdauernd, Eitelkeit
Herausragende Talente: Seefahrt 14, Steuermann 14, Orientierung 13
Khunchomer: INI 12+1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 37 **AuP** 48 **KO** 14 **RS** 2 **GS** 8 **MR** 4
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Aufmerksamkeit, Ausweichen I + II, Finte, Kampf im Wasser

---

Chared ibn Feruzef

Chared ist auf den ersten Blick ein heruntergekommener Tulamide, dessen schwarzes Haar ständig wirr in alle Richtungen steht. Von Bartpflege scheint er noch nie etwas gehört zu haben, und zahlreiche Zahnlücken stechen bei einem seltenen Lachen hervor. Der 45 Jahre alte Tulamide verlor seine Frau vor mehr als zehn Jahren durch einen bedauerlichen Unfall auf dem Mhanadi, bei dem sie ertrank. Durch diesen Schicksalsschlag verlor der damalige Flussschiffer jeglichen Mut und verschwand einige Jahre im Mhanadi-Delta. Was er dort trieb, ist nicht bekannt.
Vor zwei Jahren kehrte er zurück und arbeitet seitdem wieder als Flussschiffer, wobei er durch seine Trunksucht und Unzuverlässigkeit nur selten Aufträge bekommt. Allerdings kennt er sich im Mhanadi-Delta sehr gut aus und ist dadurch bekannt geworden, Reisende an Orte zu bringen, an die sich nur selten ein anderer Flussschiffer begeben würde.

Chared
Geboren: 982 BF **Größe:** 1,69 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grau
Herausragende Eigenschaften: IN 13, Sucht (Alkohol), Schlafstörungen, Innerer Kompass, Ortskenntnis (Mhanadi-Delta)
Herausragende Talente: Boote Fahren 11, Wildnisleben 12, Orientierung 10, Schwimmen 13
Haumesser: INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** HN
LeP 34 **AuP** 43 **KO** 13 **RS** 1 **GS** 8 **MR** 2
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I + II, Kampf im Wasser, Unterwasserkampf, Geländekundig (Sumpfkundig)



Unter Skorpionen

Ein Abenteuer von Heike Wolf.

Achtung! Dieses Abenteuer berührt Hintergründe, die in der RSH **Land der Ersten Sonne** unter dem Kapitel **Hinter dem Schleier** behandelt werden. Wenn Sie diese Kampagne als Spieler erleben wollen, sollten Sie von diesem Abenteuer Abstand nehmen.

Stichworte zum Abenteuer: Suche nach einem Entführten, Überbleibsel oronischer Herrschaft, Schmuggler und Banditen
Spielort: Elburum
Zeit: nach Travia 1028 BF
Helden: 3–6, Erfahrung: Einsteiger bis erfahren
Schwierigkeit: Spieler: erfahren, Meister: erfahren

Das Abenteuer im Überblick

»Sieger über eine Heptarchie nennen sie sich, und sie lassen sich feiern, als gäbe es kein Erwachen aus dem Siegestaumel, kein Erwachen am Morgen danach. Doch dieser Morgen ist längst angebrochen; hinter den Schatten verborgen erheben sich bereits die Skorpione, die sie längst zertreten glauben, und ihr Gift verbreitet sich wie eine todbringende Seuche, nicht nur im Lande der Mhaharani, sondern weit über die Grenzen hinaus. Doch am schlimmsten wütet die Brut, wo sich einst das Reich der Moghuli erstreckte, in Llanka, Naisirabad und dem mächtigen Elburum, das man gemeinhin die Weiße Stadt nennt.«
—aus der unveröffentlichten Novelle Sharika von Elburum, *verfasst 1029 BF. Das Manuskript ist nach dem mysteriösen Tod des Verfassers verschollen.*

Was war...

Als die Dämonendiener im Jahre 1022 BF den Osten Araniens unterwarfen und das Moghulat Oron ausriefen, lebte in Elburum ein Händler namens *Rashan Babek*, der nach dem Tod seiner Gemahlin das seit vielen Generationen erfolgreiche Geschäft führte. Heimlich arbeitete er mit der Schmugglerbande um *Amila* zusammen und beugte das Knie vor den neuen Machthabern, um seine Geschäfte nicht zu gefährden. Seine Rivalin *Yelina Etilasuni* aber stieg in der Gunst der Oronier auf und wurde zu einer Vertrauten der Satrapa *Merisa von Elburum*. Für Merisa ließ Yelina unter anderem auch Jünglinge entführen, und diese Aufgabe nutzte sie zu ihrem persönlichen Vorteil: Sie nahm *Murad*, Rashans hübschen Sohn, gefangen, um ihn der Satrapa "zu Ehren der Bel'Khelel" zu übergeben und Druck auf Rashan auszuüben. Der verzweifelte Vater ließ alle Vorsicht fallen und wollte seinen Sohn befreien, doch er wurde bei dem Versuch gefasst und hingerichtet. Yelina riss bei dieser Gelegenheit einen Teil von Rashans Reichtümern an sich.
Es vergingen einige Jahre, bis die Nachricht vom Verschwinden Rashans und Murads auf verschlungenen Wegen nach Zorgan und zu *Charim al'Ûdef* gelangte, dem jüngeren Bruder Rashans. Der Barde, der manchmal auch am Hofe der Mhaharani aufspielte, verließ seine Verlobte Asha und ging nach Elburum, um auf eigene Faust nach seiner Familie zu suchen. Unter falschem Namen schlich er sich in Yelinas Dienerschaft und horchte sie aus. Yelina aber durchschaute die Maskerade und nahm auch Charim gefangen. Doch anstatt dem Schicksal Murads oder Rashans zu folgen, verführte Yelina Charim nach und nach mit der Macht Belkelels, bis er ihr ein willfähriger Handlanger wurde.
Beim Aufstand des oronischen Adels gegen Satrapa Merisa schlug sich Yelina auf die Seite der Aufständischen unter *Iphemia von Narhuabad*. Sie verriet ihre alte Gönnerin und wurde von der siegreichen Iphemia reich belohnt. Yelina begann ein 'normales' Leben und reinigte ihren Ruf vom Makel Orons. So entließ sie auch Charim in die Freiheit und schenkte ihm ein Landhaus, in dem er leben sollte. Auch Murad wurde aus den Sklavenkellern der Satrapa befreit. Charim trat an seinen Neffen mit der Bitte heran, er solle ihm helfen, das Geschäft Rashans neu aufzubauen – auch wenn Yelina längst die lukrativsten Handelsverträge besaß. Murad lehnte ab, weil er mit seinem Onkel, den er als Kollaborateur mit Oron betrachtet, nichts mehr zu tun haben will. Er tauchte in der zwielichtigen Halbwelt Elburums unter.
An dieser Stelle trat die Schmugglerin *Amila*, die sich nach Rashans Ermordung hatte verstecken müssen, wieder auf den Plan. Sie forderte von Charim alte Schulden ein, die sein Bruder Rashan bei ihr hatte. Da er nicht zahlte, ließ sie ihn entführen, um das Geld von Yelina, seiner alten Herrin, zu erpressen. Für Yelina aber war Charim nunmehr uninteressant geworden, und so blieb er in der Gewalt Amilas.

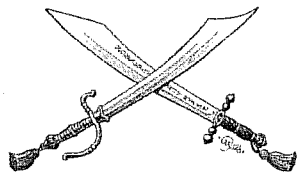
... und was geschehen wird

Jahre sind ins Land gegangen, seit Charim Zorgan verlassen hat, um nach dem Verbleib von Bruder und Neffe zu forschen – Jahre, die seine Geliebte Asha in ungebrochener Treue auf seine Rückkehr wartete. Als sie aber jüngst erfuhr, dass Charim spurlos verschwunden sei, beschloss sie, nach ihm suchen zu lassen und wendet sich ... an Ihre Helden.
Die Gruppe reist nach Elburum, um im Auftrag Ashas nach dem verschollenen Barden zu suchen. Bereits die ersten Ermittlungen offenbaren ein Netz tiefgreifender Verwicklungen, und die Helden können mit verschiedenen Protagonisten sprechen. Murad beschuldigt Yelina und Charim der Dämonenbündlerei und hetzt die Helden gegen seine ehemalige Peinigerin. Die Beschuldigte wiederum kann den Helden den wertvollen (und richtigen) Hinweis geben, bei den Schmugglern nach Charims Verbleib zu forschen. Und wenn die Helden mit Amila sprechen, bestätigt sich, dass diese offenbar weiß, wo sich der Barde derzeit aufhält.
Auf unterschiedlichen Wegen können die Helden die Befreiung Charims in die Wege leiten. Begleitet aber werden sie von Zweifeln, ob die Schuldigen wirklich schuldig sind und die Unschuldigen wirklich unschuldig.

Zum Abenteuer

Unter Skorpionen spielt in Elburum einige Monde nach dem Fall der Heptarchie Oron im Jahre 1028 BF. (Wollen Sie das Abenteuer erst Jahre nach dem Fall Orons spielen, so können Sie die Gefangenschaft Charims bei Amila ausdehnen; seine Verlobte Asha hat dann schon mehrere Versuche unternommen, ihn zu finden.) Ruhe und Friede scheint Einkehr gehalten zu haben auf der Elburischen Halbinsel. Die Edlen Orons stehen fest hinter der Mhaharani Eleonora, und Elburum, einst Schauplatz zahlreicher Schrecken, gilt als neue Hoffnung des Reiches, als die 'Weiße Stadt', die sich aus dem Sumpf der Vergangenheit neu erhoben hat und als drittes Zentrum Araniens über die Elburische Halbinsel herrscht. Doch unter der Oberfläche gärt und fault das Erbe der Moghuli. Längst schon hat die Verschwörung der Alt-Oronier über die Grenzen Araniens hinausgegriffen. (Die Hintergründe dieser 'Oron-Verschwörung' können Sie dem Kapitel **Hinter dem Schleier** in **Erste Sonne** entnehmen.)
Dieses Abenteuer kann als Einstieg in das langfristig angelegte Szenario um Aranien und das oronische Erbe dienen. Viele Hintergründe der Intrigen, die den folgenden Ereignissen in Elburum zugrunde lie-

gen, sollten den Spielern verborgen bleiben und sich erst bei späteren Abenteuern innerhalb des großen Kampagnenhintergrunds auflösen und für entsprechende Überraschungsmomente sorgen. Die hier vorgestellten Handlungsträger spielen samt und sonders bei späteren Publikationen keine Rolle mehr, so dass Sie über diese im Laufe Ihrer eigenen Oron-Kampagne frei verfügen können.
Natürlich ist das Abenteuer auch spielbar, wenn Sie nicht in den Oron-Hintergrund einsteigen, sondern Ihre Gruppe 'nur' ein kurzes Intermezzo im 'neuen Aranien' erleben lassen wollen.



Auswahl der Helden

Grundsätzlich eignen sich alle Rassen und Kulturen für dieses Abenteuer – die üblichen Schwierigkeiten bei allzu exotischen Helden oder orthodoxen Streitern für das Gute einmal vorausgesetzt. Hilfreich sind phexische Gaben, doch Magie ist nicht vonnöten: Das Abenteuer ist ohne Zauberei lösbar. Es ist sogar für Sie als Spielleiter einfacher, wenn in Ihrer Heldengruppe niemand ein ausgewiesener Spezialist der Hellsicht-Magie ist, denn ein meisterhafter RESPONDAMI oder BLICK IN DIE GEDANKEN kann viele Befragungen abkürzen und zu schnellen Ergebnissen führen. Ähnliches gilt für geweihte Spieler-Charaktere.
Das Abenteuer lebt von der Unsicherheit der Helden, wer nun schuldig ist und wer nicht. Es wird Ihre Aufgabe sein, die Wahrheit vor den Helden gut zu verschleiern und Zweifel zu schüren, bis das Abenteuer sich der Auflösung nähert.

Von Zorgan nach Elburum

Eine verzweifelte Schönheit

Da Sie als Spielleiter am besten wissen, wie Asha Ihre Spieler ansprechen kann, sei Ihnen die Ausgestaltung des Vorspiels überlassen. Mögliche Varianten wären ein Hinweis durch einen Freund, Bekannten und ehemaligen Auftraggeber in Zorgan, dem Asha sich anvertraut hat, ein Aushang, auf dem Leute gesucht werden, die bereit sind, für einen Beutel Gold nach Elburum zu reisen, oder ein zufälliges Treffen mit Asha, nachdem sie bereits eine Hand voll Halunken angeheuert hat und nun von genau jenen in einer dunklen Gasse überfallen wird, da diese Schurken nicht daran denken, sich das Gold zu verdienen, sondern lieber gleich die Auftraggeberin ausrauben. Wenn die Helden die Gauner vertrieben haben, wendet sich die verzweifelte Frau an ihre Retter, in der Hoffnung, diesmal mehr Glück zu haben.
Asha ist eine gutaussehende Frau Mitte Zwanzig, mit für eine Aranierin heller Haut und blauen Augen, die in einem auffallenden Kontrast zu den nachtschwarzen Haaren stehen. Gekleidet ist die Tänzerin, die auch am Hof der Mhaharani auftritt, in weite, rote Gewänder und klimpernden Silberschmuck.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Die Frau senkt den Kopf, als koste es sie Überwindung, ihren Wunsch auszusprechen. Dann reckt sie entschlossen das Kinn und streicht die langen schwarzen Zöpfe zurück über die Schultern.
> "Ich habe so lange gesucht und immer gehofft, die Herrin Rahja werde Erbarmen mit uns haben", beginnt sie mit fester Stimme, während ihre Hände das Gewand kneten. "Doch nun weiß ich mir keinen Rat mehr. Am Gold soll es nicht mangeln, das versichere ich euch, aber bitte, helft mir und findet meinen Charim."

Asha bittet die Helden, nach Elburum zu reisen und nach ihrem Verlobten *Charim* zu suchen. Sie weiß, dass er vor einigen Jahren nach Oron gegangen ist, um nach dem Verbleib seines Bruders und seines Neffen zu forschen. Der Neffe, ein Junge namens *Murad*, war spurlos verschwunden, und kurze Zeit später erfuhren sie, dass auch von Charims Bruder *Rashan Babek* jede Spur fehlte. Ob Charim seine Familie damals gefunden hat, weiß sie nicht, aber sie musste zu ihrem Leidwesen erfahren, dass er in Elburum als Sklave gefangen gehalten worden war. Den Fall des Moghulats hat er auf jeden Fall überlebt, wie ein Schreiben beweist, das sie den Helden vorzeigen kann (siehe Kopiervorlage im Umschlagdeckel). Dies ist allerdings das letzte Lebenszeichen, das sie von ihm erhalten hat, und erst kürzlich erfuhr sie durch Reisende, dass Charim erneut spurlos verschwunden sei. Eigentlich drängt alles in ihr, selbst nach Elburum zu reisen, um den Geliebten und seine Familie zu suchen, doch sie fürchtet sich, selbst zum Opfer dieser Verschwörung zu werden – und um eine Verschwörung müsse es sich schließlich beim Verschwinden von drei verwandten Personen handeln. Deshalb ist sie bereit, den Helden je fünf Dukaten im Voraus zu zahlen, und stellt ihnen eine weitere Belohnung bei Erfolg in Aussicht. (Fragen die Helden nach, so wird sie auf das Vermögen von Charim und Rashan verweisen oder notfalls ihren Schmuck in Zahlung geben.)
Zu Charim befragt, beschreibt sie ihren Verlobten als hochgewachsenen Mann Ende Dreißig, mit halblangen, schwarzen Haaren und einem gepflegten Kinnbart, schwarzen Augen und schönem Gesicht. Er ist Geschichtenerzähler und spielt die Laute. Mit seiner Kunst ist er sogar schon am Hof der Mhaharani aufgetreten.
Zu den allgemeinen Verhältnissen im Osten des Reiches kann sie den Helden folgende Dinge mitteilen:

- Seit dem Fall des Moghulats gehört die Elburische Halbinsel wieder dem aranischen Reich an. In Elburum herrscht Sultana Iphemia, eine ehemalige Vertraute der Moghuli Dimiona, die im Krieg der 35 Tage den Widerstand der Oronier organisierte, auf Seiten der Mhaharani focht und für die schnelle Rückeroberung Orons mitverantwortlich ist.
- Elburum soll zu einer glanzvollen Stadt erblüht sein, in der die Sultana mit harter Hand herrscht und jede Erinnerung an das Moghulat austilgen lässt. Die Sultana und ihre Getreuen sind loyale Untertanen der Mhaharani Eleonora.
- Die Elburische Halbinsel gilt nach wie vor als unsicheres Gebiet. Im Hochland sollen sich Räuber versteckt halten, und man munkelt sogar von unheiligen Bestien, die den Recken des Mhaharans entkommen sind.
- Asha selbst war noch nie in Elburum und kann den Helden weder eine Beschreibung noch einen Plan der Stadt geben. Sie weiß nur, dass Charims Bruder ursprünglich in einem Haus in der Nähe des Hafens gewohnt hat.

Die Reise

Es liegt in Ihrem Ermessen, ob Sie die Reise durch die Elburische Halbinsel ausgestalten oder diesen Abschnitt mit einer kurzen Zusammenfassung überspringen wollen. Wenn sich Ihre Helden zu wenig gefordert fühlen (weil es sich etwa um eine eher kampflastige Truppe handelt), bietet es sich an, sie auf eine Räuberbande stoßen zu lassen, die soeben einen Reisenden ausraubt. Bedarf es mehr als ein paar bewaffnete Bauern, um Ihre Gruppe zu schrecken, so können Sie auch auf eine Ferkina-Horde zurückgreifen – versprengte Überbleibsel der Levthansjünger, die die Umgebung in Angst und Schrecken versetzen. (Zu den Räubern der Elburischen Halbinsel und den verbliebenen Levthansjüngern vergleiche **Erste Sonne 117**.)
Ebenso bietet sich ein Besuch in dem unweit der Straße gelegenen Kloster *Nassori* an, vor allem, wenn Sie beabsichtigen, die Helden im Anschluss an dieses Abenteuer in eine längere Oron-Kampagne zu verstricken. Auch hier können erste Kontakte zu Meisterpersonen geknüpft werden, die im späteren Verlauf Ihrer Kampagne von Bedeutung sind.
In den Dörfern begegnet man Fremden mit gebotener Vorsicht, ja, fast schon Feindseligkeit. Aufnahme finden reisende Helden entweder in den seltenen Gasthäusern (die gleichzeitig als Versammlungsort des

Dorfes dienen), in einem der neu errichteten Klöster entlang der Straße oder (mit entsprechendem Sozialstatus) bei Landadligen, die die Fremden mit großer Gastfreundschaft und höflicher, aber bestimmter Distanz aufnehmen (auch hier bietet es sich an, erste Spuren für eine Oron-Kampagne zu legen, die jedoch so dezent ausfallen sollten, dass sie von den Helden erst sehr viel später mit der Verschwörung in Verbindung gebracht werden).
Man weiß unterwegs nichts von dem verschollenen Barden, noch kann man den Helden Auskunft über Rashan oder den verschollenen Murad geben. Über Elburum erzählt man in etwa das, was auch Asha den Helden mitteilen konnte. Ferner gibt es Gerüchte über Schmuggler, die den einträglichen Handel mit Maraskan und den Al'Anfanern auch nach der Befreiung der Stadt nicht aufgegeben haben. Manch einer soll im Herzen den alten Herrschern treu geblieben sein und insgeheim eine Invasion aus Schwarzmaraskan vorbereiten, um die aranischen Machthaber von der Elburischen Halbinsel zu vertreiben und die Herrschaft der Bel'Khelel mit Hilfe Helme Haffax' erneut zu etablieren. (Das letztere bunte Hirngespinst können die Helden ihren Gastgebern erst nach reichlichem Weingenuss und bei entsprechender Stimmung entlocken.)

Die Weiße Stadt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als ihr den letzten Hügel erklommen habt, seht ihr sie vor euch liegen: Elburum, die Weiße Stadt. Inmitten fruchtbarer Felder erheben sich mächtige Mauern, Wehrbastionen, und hoch über dem Perlenmeer, das blau und träge an die Küste brandet, thront die Zitadelle mit dem Pfauenpalast und den Prunkbauten der Mächtigen. Ländlich geben sich die Viertel, die dem Meer abgewandt sind, doch unweit des Hafens drängen sich die Dächer dicht an dicht, und auf der vorgelagerten Insel mag kaum ein Auge noch zu unterscheiden, wo sich die Gassen zwischen den niedrigen Hütten hindurchschlängeln.

Seit dem Untergang Orons setzt Sultana Iphemia alles daran, Elburum zu neuer Blüte zu führen. Ihre Büttel herrschen mit harter Hand, ihre Sklaven sind angehalten, jeden Dreck auf den breiten Alleen unverzüglich zu beseitigen, und so präsentiert sich die Stadt in ungewohntem Glanz. Doch verliert sich dieses Bild, sobald der Besucher seine Schritte in die Gassen abseits der breiten Straßen und Plätze lenkt. Der *Suq*, vor allem aber die Insel *Elburial*, haben die oronische Herrschaft kommen und gehen sehen, ohne sich zu verändern; und so laufen Fremde hier ständig Gefahr, in dem Gewirr aus Gassen und Hinterhöfen verloren zu gehen oder am nächsten Morgen im Hafenbecken treibend aufgefunden zu werden.
Am Hafen und entlang der Prachtstraßen herrscht emsige Geschäftigkeit. Händler aus den verschiedensten Winkeln Aventuriens haben sich inzwischen wieder in der Stadt niedergelassen, verdiente Anhänger der Sultana residieren in prachtvollen Villen und lassen sich in seidenbezogenen Sänften durch die Stadt tragen. Es ist, als habe diese Stadt nie das Joch der oronischen Herrschaft zu erdulden gehabt – oder als habe sie schnell gelernt, die Grauen der Vergangenheit vergessen zu machen.

Zum Spiel in der Stadt
Es gehört zu den charakteristischen Merkmalen eines Stadtabenteuers, dass sich den Helden eine Fülle von Möglichkeiten bietet, die alle zu erfassen im Rahmen dieses Abenteuers unmöglich ist. Daher sei an dieser Stelle auf die Stadtbeschreibung in **Erste Sonne 118ff.** verwiesen, die Ihnen weitere Anregungen an die Hand gibt, um den Aufenthalt in der Stadt nach Bedarf auszugestalten.
Betonen Sie bei jeder Gelegenheit die Sauberkeit der Stadt, die prunkvollen Fassaden, marmornen Brunnen und die Farbenpracht der Blumen, die man überall gepflanzt hat. Elburum hat sich zu einem Juwel unter den Städten Araniens gemausert, und den Helden sollte der Glanz dieses Kleinods noch im Gedächtnis sein, wenn sie die stinkenden Gassen des Suq oder Elburials betreten.
Bedenken Sie auch, dass Elburum eine Stadt ist, in der ur-aranische Werte hochgehalten werden wie in kaum einem anderen Teil des Reiches. Ein starker Sippenzusammenhalt gehört ebenso zum Bild wie die Dominanz der Frauen, die ihre Familie führen und die Hoheit über alles Geschäftliche innehaben. Mittelreichische Einflüsse findet man vor allem rund um den Hafen, während Kultur und Gesellschaft ansonsten tulamidisch durchsetzt sind. Eine Besonderheit sind die Katzen, die unbehelligt durch die Straßen streifen und in keinem Sippenhaus fehlen. Viele Elburumer sehen in diesen Tieren die wahre Verkörperung der aranischen Seele – eine Bedeutung, die sie der Zorganer Rahja-Verehrung mit ihrem Rosenkult niemals einräumen würden.
Die Elburumer geben sich weltoffen und freundlich. Auf Fragen bezüglich der jüngsten Vergangenheit reagieren sie jedoch mit einem gequälten Lächeln und bemühen sich, das Gespräch schnell wieder in andere Bahnen zu lenken. Zu viele grausame Erinnerungen werden wachgerufen, die man im gemeinsamen Vergessen zu ersticken versucht, so dass die Nachforschungen den Helden bisweilen viel Geduld und diplomatisches Geschick erfordern. Über Sultana Iphemia hört man gemeinhin Gutes, bewundernde Worte und tiefste Verehrung. Misstrauen und Kritik werden nur hinter vorgehaltener Hand geäußert, wenn man sich sicher ist, dass man unter Gleichgesinnten spricht. Denn die Stadtherrin ist dafür bekannt, jeden Aufruhr im Keim zu ersticken.
In den ländlichen Vierteln begegnet man den Helden misstrauisch und ist nicht bereit, ihnen Auskunft zu geben – gleichgültig, ob man etwas weiß oder nicht. Die Furcht vor Fremden ist hier tief verwurzelt, und bei allzu hartnäckigen Nachforschungen und unsensiblem Vorgehen kann es dazu kommen, dass die örtliche Peraine-Geweihte die Helden vor einem aufgebrachten Lynchmob bewahren muss, der die 'Diener der Dämonenbuhlen' von seinen Häusern und Feldern vertreiben will.
Im Suq und auf Elburial hingegen sind Informationen käuflich, und bei entsprechender Bezahlung findet sich für fast alles jemand, der verspricht, Augen und Ohren offen zu halten. Jedoch sollten die Helden nicht zu offen mit ihrem Reichtum hausieren gehen: Schnell hat sich lichtscheues Gesindel zusammengerottet, das der Gruppe mit Steinen, Messern und Knüppeln auflauert – und dessen größter Trumpf die Ortskenntnis in dem Labyrinth aus verschlungenen Gassen, Treppchen, Höfen und Mauerdurchbrüchen ist.
Da nicht abzusehen ist, wo die Helden erste Erkundungen einholen werden, ist dieser erste Abschnitt nach dem Bausteinprinzip aufgebaut: Sie finden verschiedene Optionen zum weiteren Vorgehen, die der typische Verlauf eines solchen Abenteuers nahe legt. Nicht alle Bausteine sind notwendig, wenn die Helden bereits früh alle wichtigen Informationen gesammelt haben. Diese finden Sie im Kasten am Ende des Kapitels auf Seite 63 zusammengefasst.

Talentproben
Da weite Teile der Nachforschungen aus Befragungen bestehen, können Sie sie am Spieltisch direkt ausspielen. Um jedoch die Fähigkeiten der Helden (und nicht der Spieler) in den Vordergrund zu stellen, können Sie an verschiedenen Stellen Proben auf Gesellschafts-Talente verlangen, deren Erfolg die Menge oder Qualität der Informationen bestimmt, die die Helden erringen können.

Spuren finden

Die Helden erreichen Elburum mit nur wenigen Informationen. Sie kennen den ehemaligen Wohnort von Rashan Babek und wissen, dass Charim eine Zeit lang irgendwo in Elburum gewohnt haben muss. Sie können sich nun in den Schenken und Herbergen umhören, sich an Institutionen oder Tempel wenden oder die Nachbarn Rashans befragen.

Rashans altes Haus

Rashan Babek besaß ein Stadthaus nicht weit von der Esplanade des Friedens entfernt, außerdem gehörte ihm ein Lagerhaus unmittelbar an den Hafenkais. Heute wohnen längst andere Leute in Rashans Haus, das Lager ist verlassen.

Viele von Rashans Nachbarn sind ebenso neu in der Straße wie die Bewohner des Hauses selbst. Die meisten sind neu zugezogen, aber nach einigen vergeblichen Versuchen können die Helden noch eine alte Nachbarin ausfindig machen, die sich noch gut an Rashan und seine Familie erinnern kann. In einem langen Gespräch kommt die Alte, die sich als *Tissa Al'Jamila* vorstellt, immer wieder auf die "guten alten Zeiten" vor der oronischen Herrschaft zu sprechen und erzählt den Helden die Lebensgeschichten ihrer fünf Töchter und drei Söhne, die allesamt im Kampf gegen die Dämonenbuhlen getötet oder verschleppt wurden. Es kostet die Gruppe viel Zeit und Geduld, bis sie folgende Neuigkeiten erfahren kann:

- Die Nachbarin kann im Großen und Ganzen von der Tragödie um Murad und dem Schicksal seines Vaters Rashan berichten. Sie führt lange aus, dass sie das Schicksal des freundlichen Kaufmann zutiefst bedauert, aber es für sie nicht überraschend war. Denn Rashan – so sagte man – habe ein paar Nebengeschäfte geführt. Vermutlich wollte sich jemand seiner entledigen.
- Charim sei einige Zeit später in die Stadt gekommen (wann genau kann sie nicht mehr sagen). Er habe lange mit ihr gesprochen, und sie habe ihm alles erzählt. Auch habe sie ihn gewarnt, als er aufbrach, um Rache zu üben. Doch er habe nicht auf sie hören wollen, und es sei so gekommen, wie die Götter es zu fügen geruhten. Hierauf verzieht sie missbilligend die Mundwinkel und erzählt mit anklagender Stimme, dass es Charim natürlich nicht gelungen sei, die Entführerin des jungen Murad zu töten, *Yelina Etilasuni*, ebenfalls Händlerin und eine damalige Vertraute der alten Satrapa. Auch Charim geriet in Yelinas Gewalt. "Eine Schande um den hübschen Kerl", beeilt sie sich hinzuzufügen.
- Was mit ihm geschehen sei? Nachdenklich wiegt sie den Kopf und erinnert sich schließlich, dass Charim nach dem Befreiungskrieg von Yelina freigelassen worden sei. Einmal sei er noch hier gewesen und habe mit den neuen Besitzern gesprochen. Dann habe er das Kontor seines Bruders Rashan wiedereröffnet, aber kurz darauf sei er wieder verschwunden. Womöglich hat ihn jemand verschwinden lassen – vielleicht Schmuggler, denen er ins Geschäft gepfuscht habe, oder seine ehemalige Herrin.
- Yelina Etilasuni gehörte damals 'dazu', zu den Oroniern, aber sie war selbst nur Dienerin der gefürchteten Satrapa Merisa von Elburum. Als der oronische Adel Elburum aus ihrer Gewalt befreite, gewährte sie den Kämpfern Zugang zum Palast. Sie ist eine anständige Frau geworden und hat möglicherweise nicht zuletzt deswegen Charim wieder freigelassen. Yelina residiert in einem Palast unmittelbar am Tor zum Palastviertel.
- Nach dem jungen Murad befragt, seufzt Tissa tief und klagt, dass die Sklaverei dem Jungen den Verstand zerrüttet habe. Er sei nach Elburum zurückgekehrt, habe aber kein Interesse am Erbe seines Vaters gezeigt. Stattdessen friste er als Bettler in Elburial sein Dasein, während das Anwesen seiner Familie zerfalle.
- Nachdem das Haus lange Jahre leer stand, ist nun eine Familie aus Gorien hier eingezogen.
- Fragt man Tissa (jetzt oder später) nach den Schmugglern, so macht sie eine abfällige Geste. "Abschaum!", ist alles, was man ihr zu diesem Thema entlocken kann.
- Ewiggestrige und Unverbesserliche gebe es ihrer Ansicht in Elburum nicht. "Die wurden alle aufgeknüpft, in Reihen haben die gehangen", berichtet sie.

Ein Besuch bei den neuen Bewohnern des Hauses bringt keine neuen Informationen. Charim hatte sie damals besucht, weil er ihnen das Haus abkaufen wollte, aber sie haben es ausgeschlagen – denn sie waren selbst erst gerade eingezogen.

Das Lagerhaus

Außen am Lagerhaus können die Helden ein Schild mit der Aufschrift *"Rashan Babek – See- und Karawanenhandel"* erkennen. Arbeiter aus benachbarten Kontoren können berichten, dass das Lagerhaus seit Rashans Tod ungenutzt war, da sich seine Untergebenen mit den verbliebenen Waren aus dem Staub gemacht hatten. Aber nach dem Fall Orons kam ein vornehmer Herr her, der sich als Rashans Bruder ausweisen konnte. Er wollte das Handelsgeschäft neu eröffnen, war aber nach wenigen Wochen schon wieder spurlos verschwunden.

Es ist nicht schwierig, in das Innere zu gelangen. Das Haus steht größtenteils leer – alle Waren und Wertsachen wurden mitgenommen. Die Helden finden nur Mobiliar vor. Bei einer intensiven Durchsuchung (*Sinnenschärfe*-Probe +8, *Herausragender Tastsinn* nutzbar, auch *Zwergennase* hilft natürlich) stoßen sie auf einen versteckten Hohlraum hinter einem Schrank. Darin befindet sich – nichts. (Der Inhalt wurde seinerzeit von einem von Yelina gedungenen Einbrecher gestohlen).

Bei der Stadtwache

Die Stadtbüttel sind in einem weißgekalkten Gebäude in der Nähe des Marktes untergebracht. Man weiß hier nichts über den Verbleib Charims, dafür aber einiges über Rashan und seine Hinrichtung (die oben angeführte Geschichte). Diese war besonders spektakulär, weil es eine der ersten Gelegenheiten war, bei der die Schule der Schmerzen die Ergebnisse ihrer Forschung den Angehörigen der Stadtgarde vorstellte. Ein sadistisches Grinsen zieht sich über das Gesicht des Gardisten, bis er den zornigen Blick seinen Kollegen bemerkt. Rasch hat er sich wieder unter Kontrolle. Im weiteren Gespräch nimmt er davon Abstand, weitere Einzelheiten der Hinrichtung zu schildern.

Bleiben die Helden hartnäckig und lassen sich nicht mit Beschwichtigungen abspeisen, so verdächtigt die zuständige Offizierin früher oder später den *Roten Maran*, der ohnehin für einen Großteil der Verbrechen in der Stadt verantwortlich gemacht wird. (Einen Beweis dafür hat sich allerdings nicht. Der Verdacht dient in erster Linie dazu, die Helden wieder loszuwerden.) Er soll sich irgendwo auf Elburial versteckt halten. Es können aber auch skrupellose Schmuggler sein, die vor der Küste ihr Unwesen treiben. Schmuggler, Piraten, das sei ohnehin das Gleiche. Diesem Pack sei alles zuzutrauen, zumal zu befürchten steht, dass diese Schurken eines Tages eine erneute Invasion von der verfluchten Insel vorbereiten werden.

Gelungene Proben auf *Menschenkenntnis* oder entsprechende Hellsichtzauber bringen zu Tage, dass die Offizierin tatsächlich nichts über Charim weiß. Nach Yelina befragt, lobt sie die Alt-Oronierin (nach besten Wissen und Gewissen) als großzügige Gönnerin und achtbare Händlerin.

Im Tempel

In keinem der verschiedenen Tempel der Stadt weiß man etwas über den Verbleib Charims. Wenden sich die Helden an den Travia-Geweihten *Vater Rassan* (**Erste Sonne 119**), so tippt dieser auf unverbesserliche Alt-Oronier, die den Barden für ihre niederhöllischen Rituale missbrauchen: "Ich traue der Yelina Etilasuni nicht. Ich sage euch, die hat ihre Seele verkauft. Sie steckt dahinter."

Im Hesinde-Tempel schenkt man den Fragen der Helden wenig Aufmerksamkeit. Über Charim weiß man nur, dass er nach der Eroberung der Stadt in gutem Einvernehmen mit seiner ehemaligen Herrin stand, die ihn angeblich reich beschenkt hate. Über eine angebliche Verstrickung Yelinas in Charims Verschwinden wissen die Geweihten nichts. Auch die Geweihten des Efferd- und Peraine-Tempels sind überfordert und der Phex-Tempel wirkt derzeit etwas verwaist – die Geweihten sind in einer geheimen Mission mit der Mada Basari involviert.

Tempel als Dienstleistungsunternehmen?
Im Verlauf des Abenteuers könnten die Helden auf die Idee kommen, die Integrität verschiedener Personen durch eine SEELENPRÜFUNG überprüfen zu lassen. Um eine Enttarnung der Bösewichter durch diesen Winkelzug zu verhindern, legen Sie den Helden die katastrophale Situation der Kulte in Elburum dar: Die Geweihten sind überfordert, ausgezehrt, oftmals auch durch die Zustände in ihrem Glauben erschüttert und müssen schier unüberwindliche Aufgaben bewältigen. Lassen Sie aus diesen Gründen solche liturgischen Überprüfungen scheitern und stellen Sie den Spielern auch desillusionierte Geweihte vor, die nur noch mit den Schultern zucken und erklären: "Hier sind doch alle Frevler, was soll ich da denn nachprüfen?"
Dieses Abenteuer ist bestens dafür geeignet, mit den Erwartungen der Spieler, dass Geweihte stets verfügbar, hilfsbereit und freundlich seien, zu brechen. Die Geweihten haben hier so viel zu tun, dass sie nicht umgehend für die Helden da sein können. Und dies lassen sie die Helden auch mal mehr und mal weniger höflich spüren.

GASSENGETUSCHEL

Während man in den gehobenen Tavernen entlang der Esplanade des Friedens neugierigen Fragen nach vermissten Barden nur ausweichend antwortet, ist der Besuch des Suq und seiner verräucherten Kaschemmen durchaus lohnenswert. Für eine Hand voll Silber erfährt man hier, dass Charim bereits als Sklave ein enger Vertrauter Yelinas gewesen sein soll. Ob er für ihren Sinneswandel nach dem Fall der Stadt verantwortlich war oder ob sie von sich aus den Weg zurück zu den Zwölfen gefunden hat, wird von den Anwesenden unterschiedlich beurteilt. Jedenfalls habe Yelina den Barden nach seiner Freilassung reich beschenkt: mit einem Landhaus am Meer.
Befragt nach dem Grund des Verschwindens wissen die Zecher einige Erklärungen von sich zu geben, die eine abenteuerlicher ist als die nächste (Flucht nach Maraskan, eine Geliebte in Khunchom, ein Opfer Yelinas, ein Opfer abstruser Geheimzirkel, ertrunken beim Perlentauchen, entführt von alanfanischen oder maraskanischen Piraten und so fort). Sogar Vater Rassan wird als mutmaßlicher Entführer genannt: "Der ist ja eigentlich kein richtiger Geweihter, so wie der flucht."
Am häufigsten wird aber der Rote Maran genannt, dem man jede Schandtat zutraut (die Geschichten diesbezüglich werden umso abenteuerlicher, je mehr Reisbrand und Silber fließen). Dass die Schmuggler etwas damit zu tun haben, hält man nicht für abwegig. "Aber fragt sie doch selbst", lallt ein schmutziger Bettler mit schütterem Haar, der damit prahlt, einen der waghalsigsten Schmuggler persönlich zu kennen. Für einen Silbertaler ist er bereit, die Helden zu der gefährlichen Kapitänin zu führen, "die selbst einer Seeschlange das Fürchten lehrt." (Fahren Sie in diesem Fall bei dem Abschnitt **Die Schmuggler** auf Seite 59 fort. Gemeint ist natürlich Amila.)
Gelungene *Menschenkenntnis*-Proben offenbaren, dass die meisten Behauptungen aus der Luft gegriffen sind. Es ist schwer zu unterscheiden, was Wahrheit und was in den Bereich der Dichtung gehört. Oftmals wissen es die Gefragten selbst nicht, oder sie haben es aus zweiter oder dritter Hand.
Zu Yelina weiß man nur, dass sie zur Zeit der oronischen Herrschaft eine Anhängerin der ehemaligen Satrapa war, seit dem Fall der Stadt aber offensichtlich geläutert ist. Dennoch traut man ihr jede Schlechtigkeit zu.
Zu Murad erfahren die Helden erst mit viel Hartnäckigkeit und Kleingeld etwas (*Überreden* +5): Man berichtet, dass der Junge inzwischen zu einem Vertrauten des Roten Marans aufgestiegen ist, für den er die Augen und Ohren offen hält. Niemand versteht, warum er das väterliche Erbe nicht wieder aufgebaut hat, jetzt, da er frei ist, aber es scheint etwas mit Rache oder so zu tun zu haben. Murad lebt auf Elburial.

SCHMUGGLERLÖCHER

Sollten die Helden die Küste in Augenschein nehmen wollen, um nach Schmugglerlöchern zu suchen, so kostet der Ausflug einen vollen Tag. Einige Meilen südlich der Stadt erhebt sich die Küste zu einer unregelmäßigen Steilklippe, immer wieder durchbrochen von lang gezogenen Sandstränden, an denen der berühmte Feuerschlick (**ZBA 237**) gesammelt wird. Viele dieser Höhlen sind nur bei Ebbe zu erreichen. Da der Eingang zur Grotte, die Amila für ihre Geschäfte nutzt, hinter einem großen Felsvorsprung verborgen liegt, ist er nicht ohne weiteres zu entdecken – zumal es zahlreiche ähnliche Verstecke gibt. Machen Sie den Spielern also klar, dass es hier ohne einen näheren Hinweis Zeitverschwendung ist, die Höhlen abzusuchen.

Schlüsselinformationen
Zu Beginn der Nachforschungen bieten sich den Helden ein paar verheißungsvolle Spuren an:
- Sie können Murad suchen und befragen. Der Neffe Charims lebt nach seiner Befreiung aus der Sklaverei irgendwo auf Elburial und steht in Diensten des Gauners *Roter Maran*.
- Yelina, bei der Murad und Charim als Sklaven waren, lebt als angesehene Händlerin noch in der Stadt. Sie könnte etwas mit dem Verschwinden des Barden zu tun haben.
- Rashan Babek hatte damals mit Schmugglern zu tun, die möglicherweise Charim als unliebsamen Konkurrenten ausgeschaltet haben könnten.

IM REICH DES ROTEN MARANS

Zweierlei Gründe können die Helden in die schmierigen Gassen von Elburial locken: die Suche nach dem vermissten Murad oder der Verdacht, die hier ansässigen Gauner könnten etwas mit dem Verschwinden des Barden zu tun haben. In jedem Fall verlaufen die Erkundigungen auf der Insel nach unten ausgeführtem Muster. Der Rote Maran tritt in keinem Fall selbst in Aktion und lässt sich von seinen Vertrauten vertreten.
Der Weg nach Elburial führt über die Rosenbrücke, die mit vielen hundert Rosen kunstvoll geschmückt ist. Doch gleich hinter der Brücke verliert sich der helle Glanz des neuen Elburum zwischen feuchten Hütten und engen Häuserzeilen, und über allem liegt ein stechender Gestank nach Seetang und Salz. Hier leben hauptsächlich die Hafenarbeiter und Hinzugezogene, denen der Suq zu verschlossen, Fellakhand zu bäuerlich und der glänzende Rest der Stadt zu licht ist. Bewegen sich die Helden bei ihrer Suche ziellos durch die Gassen, so werden sie das Gefühl nicht los, aus den Schatten heraus beobachtet zu werden. Die Verfolger der Helden sind Botenkinder und arme Leute, die ihre Beobachtungen an den Roten Maran und andere zwielichtige Gestalten verkaufen. Auf Fragen bezüglich des Roten Marans antwortet man ausweichend, Fragen nach Murad werden meist mit einem Kopfschütteln bedacht oder mit einer wirren Geschichte, für die man mindestens eine Hand voll Kupfermünzen zahlen muss – und mag sie auch noch so erlogen sein (Proben auf *Menschenkenntnis*). Zeigen sich die Helden großzügig, so läuft ihnen früher oder später eine ärmlich gekleidete Frau nach, die sich als *Sheira* vorstellt und der Gruppe verspricht, sie für drei Silberstücke zu Murad zu führen. Gehen die Helden darauf ein, kommt es spätestens in der übernächsten Gasse zu folgender Szene (ansonsten setzten Sie den Überfall ein, sobald Sie meinen, dass die Schläger des Roten Marans lange genug zugeschaut haben).

ÜBERFALL!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Dumpfe Feuchtigkeit liegt in der Luft. Der ewige Duft der Blüten und das leise Plätschern der Brunnen, das euch auf dem Festland ein ständiger Begleiter war, ist hier dem Gestank nach Moder und Salz gewichen – und nach faulem Fisch, wie der, der auf einem Haufen verrottet, an dem ihr gerade vorbeigekommen seid. Ihr wendet euch voller Ekel ab und setzt euren Weg fort – als ihr plötzlich ein Geräusch vernehmt, das verdächtig an das metallene Schleifen erinnert, wenn eine Waffe aus der Scheide gezogen wird.

Regeln zum Hinterhalt finden Sie in **MBK 18**. Die Schläger (in eigentlich sicherer Überzahl, also bei einer ganzen Heldengruppe etwa drei Personen mehr) greifen von mehreren Seiten gleichzeitig an und versuchen, die Gruppe zu trennen. (Mit einer *Kriegskunst*-Probe +4 können Helden diese Absicht jedoch erkennen.) Sie wollen einen einzelnen Helden isolieren und ihn dann überwältigen, um ihn befragen zu können. Wenn ihnen dies gelingt, lassen die übrigen Schläger von den anderen Helden ab und verziehen sich in verschiedene Richtungen.

Schläger

Waffenlos: INI 11+1W6	**AT** 14	**PA** 12	**TP** 1W6+2 (A)	**DK** H
Knüppel: INI 9+1W6	**AT** 13	**PA** 11	**TP** 1W6+1	**DK** N
Dolch: INI 11+1W6	**AT** 14	**PA** 11	**TP** 1W6+1	**DK** H

LeP 32 **AuP** 35 **KO** 13 **RS** 0 **GS** 7 **MR** 3

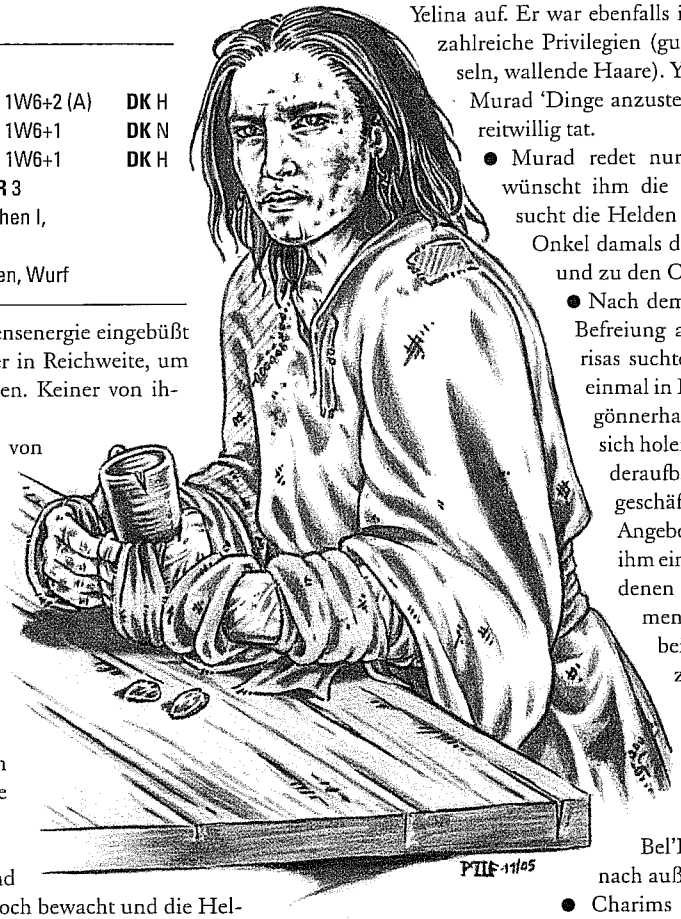
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Wuchtschlag

Waffenlose Manöver: Beinarbeit, Schwitzkasten, Wurf

Sobald ein Schläger die Hälfte seiner Lebensenergie eingebüßt hat, zieht er sich zurück – jedoch bleibt er in Reichweite, um aussichtsreichere Kumpane zu unterstützen. Keiner von ihnen riskiert den Tod.

Gefangen genommene Schläger können von den Helden befragt werden. Im Austausch gegen ihre Freilassung sind sie bereit, die Helden zu Murad zu führen. Dieser ist in einer Hütte im Osten der Insel zu finden, wo er bei einer Fischerwitwe und ihren vier Kindern in erbärmlichen Verhältnissen lebt. Er ist nicht begeistert über den Besuch, wohl aber bereit, sich mit den Helden zu unterhalten.

Gewinnen dagegen die Schläger die Oberhand, so bringen sie den gefangenen Helden zu Murad in eine unbewohnte, zerfallene Hütte und fragen ihn aus. Die anderen Helden können – ausreichend Geschick vorausgesetzt – den Schlägern folgen und die Szene beobachten. Die Hütte wird jedoch bewacht und die Helden vermutlich früher oder später entdeckt. Murad nutzt dann den gefangenen Helden als Geisel, um ein Gespräch mit den anderen zu erzwingen. Andernfalls lässt er ihnen eine Botschaft zukommen (wie er sie finden kann, soll er vom gefangenen Helden erfahren), dass er mit ihnen über die Freilassung ihres Gefährten verhandeln will.



Murad

Murads Motivation

Der ehemalige Sklave ist ein Opfer der Oronier geworden. Wenn die Helden auftauchen, bietet sich ihm die Gelegenheit, sie gegen seine ehemalige Peinigerin Yelina aufzuhetzen – und gleichzeitig versucht er auch, in den Helden Misstrauen gegen Charim zu säen. Denn seinem Onkel hat er nicht verziehen, dass er damals lieber Yelinas Befehle befolgte als ihr die Gefolgschaft zu verweigern (und die Schmerzen zu ertragen, so wie Murad es tat).

Gleichgültig, wie es zu dem Gespräch mit Murad kommt, es wird auf das gleiche Ergebnis herauslaufen. Gelingt es den Helden, dem jungen Mann glaubhaft zu machen, dass sie mit den besten Absichten kommen und keinesfalls beabsichtigen, ihn oder den Roten Maran im Namen der Sultana zur Rechenschaft zu ziehen, ist er bereit, Rede und Antwort zu stehen:

- Er wurde vor Jahren unvermittelt auf offener Straße ergriffen und niedergeschlagen. Anschließend fand er sich in der Gewalt von Yelina Etilasuni wieder, einer Händlerin und Konkurrentin seines Vaters Rashan.
- Später wurde er von ihr der Satrapa Merisa von Elburum 'zum Geschenk' gemacht.
- Murad schweigt über das, was er in seiner Sklaverei erleiden musste, und reagiert aggressiv auf jeglichen Versuch, dies aus ihm herauszubekommen (einzig eine wirklich gute Seelenheilkunde mag ihn von diesem Trauma erlösen – dies aber ist keine Heldenangelegenheit für einen Abend).
- Eines Tages suchte ihn sein Onkel Charim im Beisein von Yelina auf. Er war ebenfalls ihr Sklave, aber er genoss zahlreiche Privilegien (gute Kleidung, lockere Fesseln, wallende Haare). Yelina forderte ihn auf, mit Murad 'Dinge anzustellen', was dieser auch bereitwillig tat.
- Murad redet nur schlecht über Charim, wünscht ihm die Zorgan-Pocken und versucht die Helden zu überzeugen, dass sein Onkel damals die Seiten gewechselt habe und zu den Oroniern gehörte.
- Nach dem Fall Orons und Murads Befreiung aus dem Folterkeller Merisas suchte sein Onkel Charim ihn einmal in Elburial auf. Er zeigte sich gönnerhaft und wollte Murad zu sich holen, damit er ihm beim Wiederaufbau von Rashans Handelsgeschäft helfe. Murad schlug das Angebot empört aus und hetzte ihm einige Schläger auf den Hals, denen Charim jedoch entkommen konnte. Seitdem hatten beide keinen Kontakt mehr zueinander.
- Murad ist fest davon überzeugt, dass Yelina keineswegs so geläutert ist, wie sie tut. Er glaubt, dass sie nach wie vor der Bel'Khelel anhänge und nur nach außen die Reumütige spiele.
- Charims Verschwinden kümmert Murad wenig. Er mutmaßt, dass er zu viel wusste oder Yelina erpressen wollte, so dass sie ihn hat verschwinden lassen.
- Fragen die Helden explizit danach, so bestätigt Murad, dass sein Vater mit einigen Schmugglern zu tun hatte und dass es auch mal Streit gab. Er will aber nicht weiter über die Schmuggler sprechen, da sei er der falsche Ansprechpartner, meint er. Murad verweist die Helden in die Schänke *Haiflosse*.
- Auf die Frage, warum er hier in diesem Elend lebe, lächelt der hübsche junge Mann traurig und schüttelt den Kopf. Sein altes Leben sei zerstört, er könne nicht mehr zurück. Hier habe er einen neuen Platz gefunden.
- Der Rote Maran hat nichts mit dem Verschwinden Charims zu tun. Auch hierzu wird er keine weiteren Auskünfte geben, sondern beharrt stur auf seiner Aussage, ohne sie zu erklären. Er warnt die Helden jedoch eindringlich, dem Roten Maran Schwierigkeiten zu bereiten. Solange man ihn in Ruhe lasse, werde der Rote Maran die Nachforschungen der Helden nicht stören.
- Falls die Helden Murad um Unterstützung gegen Yelina bitten, erklärt er sich bereit, ihnen zu helfen. Sie können sich jederzeit an ihn wenden, wenn sie etwas gegen Yelina unternehmen wollten.

Murads Angebot

Murad kann den Helden im Finale eine große Hilfe sein. Loyale Schläger unterstützen die Helden im Kampf, eventuell versteht sich einer von ihnen auch aufs *Schlösser Knacken*, sollte es kein Held beherrschen. Murad selbst kennt sich im Haus ein wenig aus und kann die Helden herumführen. Und obwohl Yelina die Kulträume seit Murads Aufenthalt dort aufwändig hat umbauen lassen, kann er den Helden notfalls Hinweise geben, wie sie die Räume finden können.

Die Schmuggler

Die Suche nach den Schmugglern führt die Helden in die Schänke Haiflosse, eine heruntergekommene Kaschemme am Rande Elburials.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Nachdem ihr einige Stufen hinabgestiegen seid und den Vorhang beiseite geschoben habt, öffnet sich vor euch ein niedriger Schankraum mit geschwärzter Decke und schmutzigem Lehmboden, auf dem noch die Reste von bunten Kacheln kleben. Messerkerben zieren die Tischplatten, auf denen Pfützen von billigem Wein stehen, während die Zecher die Würfel werfen und Grölen das Ergebnis begleitet. Ein hagerer Wirt huscht umher, unter dem Ärmchen eine bauchige Amphore. Die wohlgenährte Wirtin steht hinter dem Tresen und lässt den Blick ihrer eisblauen Augen durch den Schankraum streifen. Dann hat sie euch entdeckt, und ein einladendes Grinsen offenbart zwei breite Zahnlücken.

Wirtin *Gersheja* und ihr Gemahl *Zulamid* betreiben die Schänke *Haiflosse* seit fast dreißig Jahren. Unter oronischer Herrschaft blieben sie unbehelligt, und es ist mehr als ein offenes Geheimnis, dass halb Elburial den Wirtsleuten verpflichtet ist. Im Hinterzimmer, das mittels eines Vorhangs hinter der Theke vom Schankraum abgetrennt ist, finden Hehlergeschäfte statt, die seit der Machtübernahme der Sultana Iphemia wieder verstärkt im Verborgenen durchgeführt werden müssen – die Sultana wacht über Recht und Ordnung in ihrer Stadt. Zwar reicht ihr Arm nicht bis in jeden Winkel Elburials, aber bisweilen führt die Sultana doch einen Schlag gegen die Gauner durch, um ein Exempel zu statuieren und die Volksseele zu beruhigen, wenn die Verbrechen zu dreist in der Öffentlichkeit durchgeführt werden.
Wenn die Helden nach den Schmugglern fragen, wird niemand in der Schänke zugeben, dass er auch nur jemanden kennt, der im Entferntesten krumme Geschäfte macht. Das Misstrauen ist groß gegenüber den Fremden, daher müssen die Helden erst mal den Wirtsleuten und Gästen glaubhaft machen, dass sie kein Interesse daran haben, die Geschäfte der Anwesenden zu stören. Allzu plumpes Vorgehen und autoritäres Auftreten bewirkt, dass eine Hand voll Gäste (auch eine Hand voll mehr als Helden) aufsteht und die Helden zum Verlassen der Schänke auffordert. Kommen sie dieser 'Bitte' nicht nach, entbrennt eine klassische Wirtshausschlägerei. Niemand will die Helden töten (es könnte ja jemand nach ihnen suchen ...), so dass sich die Helden schlimmstenfalls zusammengeschlagen – und ausgeplündert – in der Gosse wiederfinden.

Wirtshausgäste

Faust: INI 10+1W6	**AT** 13	**PA** 11	**TP** 1W6+2 (A)		**DK** H
Dolch*: INI 10+1W6	**AT** 13	**PA** 11	**TP** 1W6+1		**DK** H
LeP 29 **AuP** 32	**KO** 12	**RS** 0	**GS** 8	**MR** 3	

*) Dolche ziehen die Gäste nur, wenn die Helden mit Waffen attackieren.

Gelingt es den Helden, das Vertrauen der Anwesenden zu erringen, so können sie einige Informationen einholen:

- Rashan Babek war ein Schlitzohr. Er machte manchmal Geschäfte mit Schmugglern, aber man musste aufpassen, dass er einen nicht übers Ohr haut. Mit seinem Tod haben die Schmuggler aber nichts zu tun, das waren diese Oronier.
- Die Oronier sind gefährlich, denn sie dienen den Dämonen. Näher beschäftigt man sich jedoch nicht mit ihnen, denn die sind meist zu einflussreich, als dass jemand von hier sich mit ihnen anlegen könnte. Niemand weiß, wie viele Alt-Oronier es jetzt noch gibt.
- Yelina war damals eine Konkurrentin von Rashan Babek. Sie hat aber nichts mit Schmugglern zu tun. Damals, zu oronischer Zeit, war sie am Hofe angesehen, aber vielleicht war sie auch nur eine Mitläuferin.
- Charim ist der Bruder von Rashan Babek. Der wollte nach dem Fall Orons sein Handelsgeschäft wieder aufnehmen. Der oder die Angesprochene deutet an, gegen eine kleine Belohnung ein Treffen mit jemandem zu arrangieren, der mehr über Charim erzählen könne. Haken die Helden hier nach, kommt es zu oben angesprochener Szene: Gäste stehen drohend auf und der oder die Angesprochene stellt die Helden vor die Wahl, entweder einzuwilligen oder zu verschwinden.

Misserfolg in der Haiflosse

Wenn die Helden den Auftritt in der Haiflosse verpatzen, können Sie weitere solcher Örtlichkeiten vorstellen oder über die Bettler oder Straßenkinder ein Treffen mit Amila arrangieren lassen. Notfalls erklärt sich sogar Murad bereit, verlangt aber eine mehr als stolze Summe Gold für seinen Dienst. Darauf angesprochen erklärt er, dass er eigentlich keinen Grund habe, den Helden bei der Suche nach Charim zu helfen, und dass die Helden ihm erst mal einen Grund liefern sollten.

Amila

Das Treffen mit Amila findet an einem 'neutralen Ort' statt, also irgendwo in Elburial in einem verwinkelten Hinterhof oder einem leer stehenden Haus. Amila umgibt sich mit einigen Vertrauten, die sie vor den Helden abschirmen. Sie selbst unterhält sich nur über Distanz mit den Helden, so dass niemand die Gelegenheit hat, sie festzuhalten oder anzugreifen. Die Helden müssen sich auf diese Bedingungen einlassen, ansonsten ist Amila nicht zum Gespräch bereit.

Amilas Motivation

Amila denkt nur an ihren Profit. Sie entführte Charim, den Nachfolger ihres 'Geschäftpartners' Rashan Babek, um ihn dazu zu zwingen, alte Schulden zu begleichen. Aber Charim selbst besaß kaum Geld, er wusste auch nichts von geheimen Reichtümern seines Bruders. Also versuchte Amila, Yelina zu erpressen, da sie dachte, ihr ehemaliger Vertrauter Charim sei ihr etwas wert. Doch nach ihrer Weigerung ist Amila mit ihrer Weisheit am Ende. Wenn sie erfährt, dass sich die Helden für Charim interessieren, versucht sie, mit ihnen ins Geschäft zu kommen.

Amila vermeidet es, zuzugeben, dass sie Charim in ihrer Gewalt hat. Sie gibt vor, nur eine Mittelsfrau zu sein. Für die Befreiung (sie spricht bewusst nicht von 'Freilassung') Charims benötige sie 750 Dukaten. Durch Verhandlungen kann diese Summe bis auf 400 Dukaten gesenkt werden, aber Amila betont, dass die Helden damit die ganze Befreiung in Gefahr brächten. Informationen wird Amila den Helden keine geben, sie hat schlichtweg kein Interesse daran. Sie behauptet, niemanden der Angesprochenen näher zu kennen (was im Falle von Charim und Yelina gelogen ist).

Lüge und Wahrheit

Amila hat einen *Überreden*-TaW von 10 und würfelt auf 13, 13, 11. Würfeln Sie auch für die Helden verdeckte Proben auf *Menschenkenntnis* und ziehen Sie von den übrig behaltenen Punkten die TaP* ab, die Amila erzielt hat. Folgende Ergebnisse können eintreffen:
weniger als 0 TaP*: Amila sagt die Wahrheit.
0 – 3 TaP*: Sie scheint kurz angebunden zu sein und etwas zu verschweigen.
4 – 7 TaP*: Sie kennt Charim und Yelina besser, als sie zugibt.
mehr als 7 TaP*: Sie ist definitiv keine unbedeutende Unterhändlerin in diesem Geschäft.
Magischen und liturgischen Befragungen kann Amila außer ihrer MR von 5 nichts entgegensetzen. Sollten die Helden auf diese Weise Antworten erzwingen, wird Amila ihnen die Wahrheit erzählen. Dabei kommt es auf das Vorgehen der Helden an, ob sie oder ihre Schläger den Einsatz von Magie bemerken oder nicht. Im ersten Fall kommt es unweigerlich zu einer Auseinandersetzung, bei der Amila zu fliehen versucht. Verwenden Sie für die Schläger die auf Seite 58 genannten Werte und ändern Sie je nach Bedarf die verwendeten Waffen.
Amila wird nach einer solchen Konfrontation abtauchen und sich in ihr Schmugglerversteck zurückziehen.

Yelina Etilasuni

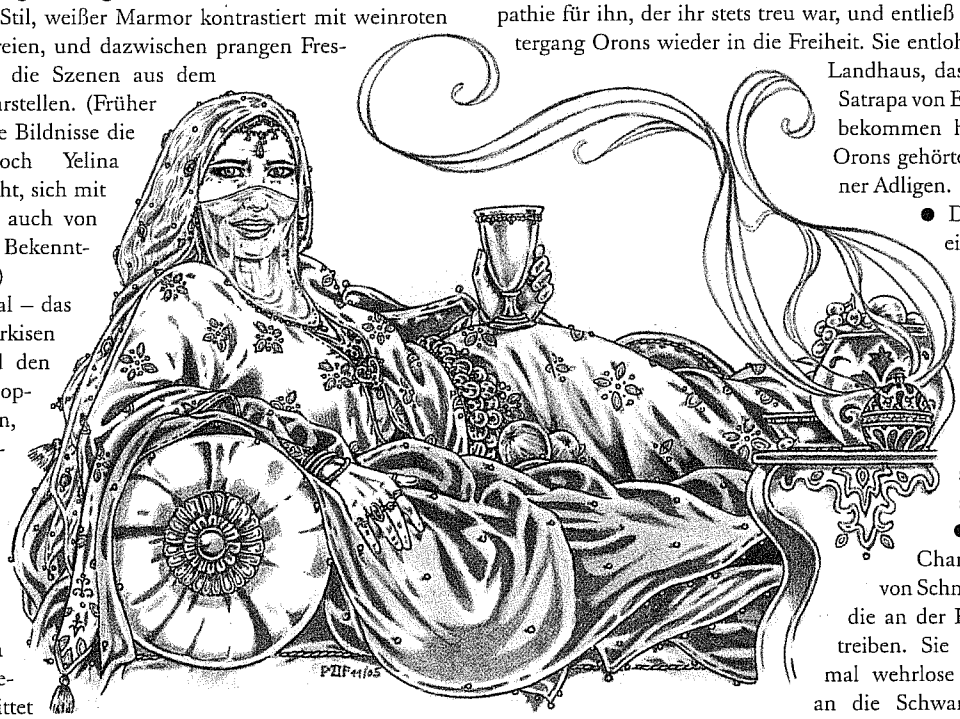
Über Yelina können die Helden in Erfahrung gebracht haben, dass sie eine Vertraute der oronischen Satrapa Merisa von Elburum war und somit zur verderbten Gesellschaft gehörte. Seit dem Umsturz, den sie unterstützte, lebt sie als angesehene Händlerin vor Ort und scheint geläutert zu sein.

Aber sie hielt Murad und Charim als Sklaven, und das macht sie verdächtig. Letzterem schenkte sie großzügig ein Landhaus. Außerdem galt sie als Konkurrentin Rashan Babeks im Handelsgeschäft.

Es gibt zwei grundlegende Vorgehensweisen für die Spurensuche bei Yelina: ein höflicher Besuch oder ein Einbruch. Welchen Weg die Helden wählen, hängt nicht zuletzt vom bisherigen Verlauf des Abenteuers und der Zusammensetzung Ihrer Gruppe ab, so dass im Folgenden beide Vorgehensweisen vorgestellt werden.

Ein höflicher Besuch

Yelinas Anwesen liegt unweit des Palastbergs an der Esplanade des Friedens. Schon von außen beeindruckt das Gebäude durch eine prunkvolle Fassadengestaltung: Gedrehte Säulen umfassen Arkaden im tulamidischen Stil, weißer Marmor kontrastiert mit weinroten und grünen Malereien, und dazwischen prangen Fresken und Statuen, die Szenen aus dem Befreiungskrieg darstellen. (Früher schmückten laszive Bildnisse die Wandnischen, doch Yelina schien es angebracht, sich mit dem Umschwung auch von diesen äußerlichen Bekenntnissen zu trennen.)



Das Eingangsportal – das reichlich mit Türkisen besetzt ist – wird den Helden auf ihr Klopfen hin aufgetan, und ein gut aussehender Mann Anfang Zwanzig mit kurzen, schwarzen Haaren und bräunlicher Haut begrüßt die Ankömmlinge. Wenn die Helden ihr Begehr nennen, bittet man sie in einem Vorraum zu warten (siehe Plan). Kurze Zeit später erscheint der Diener erneut und teilt der Gruppe mit, dass seine Herrin nun bereit sei, sie zu empfangen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Raum, in den man euch führt, öffnet sich in luftigen Arkaden zum Garten hin. Auf einem Diwan ruht eine reife Schönheit von vielleicht fünfzig Jahren, die Haare unter einem durchsichtigen Tuch verborgen, die Augen auffallend geschminkt. Bei eurem Eintreten stützt sich sie auf den Ellenbogen auf und blickt euch erwartungsvoll entgegen.

"Seid willkommen in meinem Haus", sagt sie mit einer samtigen Altstimme. "Travias Gebote sind mir heilig, nehmt Platz und seid meine Gäste."

Yelinas Motivation

Yelina hat ihre oronische Vergangenheit und Gegenwart zu verbergen. Daher ist sie sehr kooperativ und gibt den Helden schließlich bereitwillig den entscheidenden Tipp, dass Amila Charim in ihrer Gewalt hat (dies weiß sie durch den Erpressungsversuch Amilas). Sie will die Helden dadurch abwimmeln, damit sie nicht bei ihr nach Charims Verbleib suchen.

Im Folgenden lässt Yelina gesüßten Tee, Gebäck und frisches Obst bringen, letzteres fantasievoll zurecht gemacht und auf einer silbernen Platte angerichtet. Für die Helden stehen ebenfalls Diwane bereit. Ein Diener wartet den Gästen auf, nimmt ihre Mäntel, Rüstungen und Waffen in Empfang und hilft ihnen, Stiefel und Schuhe abzulegen, ehe sie sich niederlassen. Anschließend wird eine Schale Wasser gereicht, damit man sich die Hände säubern kann. (Sollten die Helden so unhöflich sein, dass sie sich in ihrer staubigen Kleidung und mit schmutzigen Schuhen niederlegen, wird Yelina keine Miene verziehen, die Gruppe insgeheim aber als ungehobelte Barbaren abstempeln und sich in Zukunft außerhalb ihrer Villa mit ihnen treffen.)

Yelina gibt sich im nun folgenden Gespräch hilfreich und freundlich und ist gerne bereit, den Helden Auskunft zu geben:

- Auf Nachfrage erklärt sie ihren Frontenwechsel im Befreiungskrieg. Sie folgte aus reiner Not den Dämonendienern und versuchte, sich so wenig wie möglich mit ihnen einzulassen. Als der Umsturz kam, habe sie sich ihm erleichtert angeschlossen, um das grausame Joch abzuwerfen. Sie gibt sich als treue Dienerin der Zwölfe und als loyale Untertanin der Sultana aus.
- Charim ist zur Zeit Orons ihr Sklave gewesen. Sie empfand Sympathie für ihn, der ihr stets treu war, und entließ ihn nach dem Untergang Orons wieder in die Freiheit. Sie entlohnte ihn mit einem Landhaus, das sie selbst von der Satrapa von Elburum übereignet bekommen habe. Vor der Zeit Orons gehörte es reichen Zorganer Adligen.
- Das Anwesen liegt einige Meilen südlich außerhalb der Stadt an der Steilküste. Sie habe nie dort gelebt, sondern hier in Elburum. Seit sie es Charim geschenkt hatte, war sie nicht mehr dort.
- Sie vermutet, dass Charim in die Fänge von Schmugglern geraten ist, die an der Küste ihr Unwesen treiben. Sie entführen manchmal wehrlose Personen, um sie an die Schwarzmaraskaner oder Al'Anfaner als Galeerensklaven oder ähnliches zu verkaufen. Die Schmugglerin Amila gilt als Kopf dieser Bande.
- Auf Murad oder Rashan angesprochen, erzählt Yelina eine tragische Geschichte, wie die Satrapa Merisa ihr befohlen habe, den Jungen zu entführen und sie sich nicht dagegen hätte wehren können. Unglücklicherweise wollte sein Vater ihn befreien und wurde von der Wache aufgegriffen und der Satrapa überstellt. Dann habe man ihn hingerichtet. Konfrontieren die Helden sie mit dem heutigen Schicksal Murads, so drückt sie ihr tiefstes Mitgefühl aus und bietet an, ihm Geld zu geben, damit er ein neues Leben beginnen könne.

Die falsche Schlange

Ein Großteil von dem, was Yelina den Helden erzählt, ist glatt gelogen. Sie ist darin sehr begabt (TaW *Überreden* 17), so dass die Helden Schwierigkeiten haben werden, Wahrheit von Lüge zu unterscheiden. Hier die Wahrheiten:

- Yelina ist nach wie vor praktizierende Oronierin. Sie leitet einen kleinen Zirkel ehemaliger Oronier Elburums. Nur nach außen gibt sie sich geläutert und spielt die reuige Sünderin.
- Die Geschichte mit Amila und den Galeerensklaven ist komplett erfunden. Yelina benötigte aber einen glaubwürdigen Rahmen für ihre Anschuldigungen gegenüber der Schmugglerin, die sie hat erpressen wollen.

● An Murad und Rashan kann sie sich auch besser erinnern als sie vorgibt, besonders an Rashan, der vor der Zeit Orons ihr erbitterter Konkurrent um Handelsanteile gewesen ist. Aber während er Geschäfte mit Schmugglern machte, traute Yelina diesen Banditen nicht über den Weg und fand in der Anbiederung an die oronischen Machthaber die Gelegenheit, ihren Konkurrenten auf wirksame Weise auszustechen und sich seiner Reichtümer zu bemächtigen.

Aus Angst, ihre oronische Leidenschaft könne durch Magie entdeckt werden, hat Yelina einen Halsreif gegen Hellsichtmagie für viel Geld in Khunchom erworben. Dieser ist wieder aufladbar und hat drei Ladungen PSYCHOSTABILIS (**LC 137**) mit 10 ZfP* gespeichert. Außerdem erwärmt er sich, damit auch die nicht magiebegabte Yelina mitbekommt, dass sie bezaubert werden sollte.
Sollten die Helden ihr dennoch auf die Schliche kommen, bleibt sie stur und streitet alles mit einem freundlichen Lächeln ab. Werden die Helden zu unverschämt, bittet sie sie unmissverständlich zu gehen. Im Zweifelsfall ruft sie ihre Wachen hinzu (Werte siehe unten), um die unliebsamen Gäste vor die Tür zu setzen. Es ist in diesem Fall anzunehmen, dass sich Ihre Gruppe nicht so einfach abspeisen lässt, sondern einen nächtlichen Einbruch wagt. Sollte sie dabei erwischt werden, droht Yelina, die Helden öffentlich anzuklagen, wenn sie sie noch ein weiteres Mal belästigen sollten – und schmeißt sie erneut hinaus. (Zur Stadtwache geht sie nicht, weil sie kein Gerede wünscht, und das würde zwangsläufig folgen, wenn die Helden ihre Anschuldigungen vor der Stadtwache und Schaulustigen wiederholten.)

Ein dreister Einbruch

Die andere Möglichkeit (bei notorisch misstrauischen Heldengruppen nicht abwegig) ist der Einbruch in Yelinas Villa. Hierbei bieten sich verschiedene Möglichkeiten an:
● der nächtliche Einbruch durch das Fenster.
● Die Helden schmuggeln sich bei Tage als Dienstboten, Lieferanten oder ähnliches ein.
● Die Helden beobachten das Haus, nutzen die Gelegenheit, wenn Yelina abwesend ist, und prügeln sich durch alle Hindernisse.
Da diese Möglichkeiten (wie auch der ganze Einbruch) optional sind, sollen sie hier nicht in aller Ausführlichkeit beschrieben werden. Einige kurze Hinweise mögen Ihnen als Spielleiter das notwendige Rüstzeug an die Hand geben, diese Episode zu meistern.
Als Grundlage dient Ihnen der Plan der Stadtvilla (siehe Handout-Tasche), auf dem die Räumlichkeiten verzeichnet sind. Da es sich bei dem Gebäude um ein Privathaus handelt, gibt es keine komplizierten Fallen oder andere Tücken. Jedoch halten sich in der Villa ein Dutzend Wachen und zwei Dutzend Diener auf, die sie nach Belieben (und nach Schlagkraft ihrer Gruppe) verteilen können. Außerdem werden unten im Eingangsbereich zwei Zornbrechter Bluthunde gehalten.
Das Haus ist sehr aufwändig im verspielt-tulamidischen Stil eingerichtet, mit Diwanen, seidenen Vorhängen, Teetischchen und gewundenen Säulen. Teppiche bedecken die Böden, luftige Schleier tanzen im Wind in den Galerien, die sich zum Garten hin öffnen. Der Keller birgt einige Vorräte und Weinfässer. Im Wirtschaftsraum befindet sich eine Geheimtür, die nur durch zwei sehr diskret in die Fugen eingelassene Schlösser zu öffnen ist. Dahinter befindet sich eine schmale Stiege abwärts in einen Geheimraum, wo Yelina einen kleinen Belkelel-Altar aufgestellt hat. Ein Gemälde zeigt die 'Herrin der schwarzfaulen Lust' als katzenhafte Vampirin, die ihre Zähne in das Geschlechtsteil eines Jünglings schlägt.
In einem verborgenen Fach an ihrem Nachttisch (*Sinnenschärfe* +7) findet sich (neben anderem Schmuck) ein Ring, der mit einem Skorpion besetzt ist. (Sollten Sie eine weitergehende Oron-Kampagne anschließen wollen – es handelt sich dabei um Yelinas 'Siegelring'. Der Skorpion ist magisch und sticht zu, wenn der Träger etwas über das wahre Wesen des verschleierten Oron preisgibt.)

Wachen
Säbel und Holzschild: **INI** 7+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W6+3 **DK** N
LeP 31 **AuP** 34 **KO** 14 **RS** 3 **GS** 6 **MR** 3
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd), Finte, Wuchtschlag, Schildkampf I

Zornbrechter Bluthund
INI 8+1W6 **AT** 15 **PA** 9 **TP** 1W6+4 **DK** H
LeP 34 **AuP** 90 **KO** 12 **RS** 1 **GS** 10 **MR** 1/1 **GW** 6
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff, Verbeißen, Niederwerfen (2), Raserei (1, bei Verletzung)

Die Wachen versuchen, die Eindringlinge festzunehmen und vor ihre Herrin zu bringen. Diese erkundigt sich, was die Helden in ihrem Haus gesucht haben. Teilen die Helden ihr das Anliegen mit, so können Sie bei **Ein höflicher Besuch** auf S. 60 einsteigen – Yelina gibt vor, das Motiv der Helden zu verstehen, und signalisiert Bereitschaft, ihnen zu helfen. Geben sich die Helden verstockt, beleidigen sie oder drohen ihr mit Enthüllungen, wird Yelina reagieren wie im letzten Abschnitt beschrieben: Sie lässt sie auf die Straße werfen.
In diesem Fall (und in dem Fall, dass die Helden die Villa unbeschadet wieder verlassen, ohne mit Yelina gesprochen zu haben), müssen Sie den Hinweis auf Charims Landvilla an anderer Stelle weitergeben.

Charims Landhaus

Das Anwesen, das Charim für seine treuen Dienste erhielt, befindet sich einige Meilen südlich der Stadt auf einer sanften Hügelkuppe, keine hundert Schritt vom Meer entfernt. In der Nähe erstrecken sich lichte Wälder und ausgedehnte Weiden, die einstmals als Jagdrevier Zorganer Adligen dienten. Zu oronischer Zeit wurde das Landhaus von Satrapa Merisa von Elburum für ausschweifende Orgien genutzt, später gab sie es Yelina Etilasuni zum Geschenk als Dank für ihre Dienste. Yelina nutzte das Landhaus jedoch nie für sich, sondern ließ dort die oronische Gesellschaft weiterhin ihre Orgien feiern. Als sie Charim nach dem Sturz Orons in die Freiheit entließ, musste sie nicht lange mit sich hadern und schenkte ihm das Anwesen. Er versammelte in der bereits heruntergekommenen Villa einige Alt-Oronier, die sich vor den neuen Herrschaften verstecken mussten – vor allem einfache Leute, die nicht so einflussreich waren, um den Umsturz schadlos zu überstehen; Leute wie diejenigen, die im Zuge der Aufstände geopfert wurden, um oronische Schurken präsentieren zu können. Nach Charims Verschwinden lebten diese Alt-Oronier dort in relativer Sicherheit, allerdings ließen sie die Villa verkommen.
Das zweistöckige Gebäude wirkt beim Näherkommen verwahrlost; viele kostbare Fensterscheiben sind zerborsten, die weiße Fassade weist Flecken auf. Eine niedrige Mauer umgibt das Anwesen, linker Hand befinden sich die (leeren) Ställe, rechts ein Wirtschaftsgebäude. Für den Grundriss der Villa können Sie den tulamidischen Palast aus **TTT 81ff.** verwenden.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Das Haus ist still – zu still für euren Geschmack. Der Boden war wohl einmal spiegelnder Marmor, jetzt ist er bedeckt von einer Patina aus Staub und Dreck. Vorhänge bewegen sich gespenstisch im Wind, der durch die zerbrochenen Fenster weht, und ein leises Rascheln verrät Ratten, die sich hinter den Schränken eingenistet haben.

Das Haus ist vollständig eingerichtet – die flüchtigen Alt-Oronier haben jedoch einige 'Umdekorationen' vorgenommen. Sie haben beispielsweise Matratzenlager eingerichtet, eigenmächtig Feuerstellen auf dem Fliesenboden aufgebaut (und lassen den Rauch durch ein zerschlagenes Fenster abziehen). Die Helden können hier keine Gegenstände von Interesse finden – lediglich ein paar persönliche Habseligkeiten, von denen einige die oronische Gesinnung der Bewohner verraten.

Gespenstisches Landhaus

Die Bewohner des Hauses sind keine Kämpfer, sondern einfache Menschen, die keine Waffenausbildung genossen haben. Unter ihnen sind auch Greise und Kinder. Sie wollen nicht von den Helden entdeckt werden und verstecken sich daher.

Lassen Sie die Helden bei der Untersuchung des Hauses nach und nach erahnen, dass hier irgendetwas nicht stimmt – ein seltsames Geräusch, Spuren im Staub, frische Essenreste in einer Schale, die jemand anscheinend unter einem Diwan verstecken wollte, dann eine schlagende Tür, Schritte in einem anderen Teil des Hauses ...

Die Helden sollten anfangen, sich vor ihrem eigenen Schatten erschrecken. Wenn sie sich trennen, versuchen die Flüchtlinge sie zu isolieren, indem sie sie in entlegene Räume locken und die Tür verrammeln, mit dem Ziel, die Eindringlinge auszuhungern. Bei einem einzelnen, ungefährlich wirkenden Helden (zum Beispiel einem Gelehrten) wagen sie auch einen Angriff aus dem Dunklen, ziehen sich aber sofort wieder zurück, sobald sie Gefahr laufen zu unterliegen.

Die Alten und Kinder haben sich in einen Raum im oberen Stockwerk zurückgezogen, die Tür von innen verriegelt, und beten furchtsam zu Bel'Khelel, dass die Gefahr an ihnen vorüber gehen möge.

Irgendwann werden die Flüchtlinge versuchen, die Helden in den Keller zu locken und die schwere Klappe über ihnen mit allerlei Mobiliar zu beschweren. Im Keller können die Helden jedoch einen alten Geheimgang finden, der zu einer Grotte an der Küste führt.

Unterhaltung mit den Flüchtigen

Sollte es den Helden gelingen, mit den Bewohnern ins Gespräch zu kommen, können diese ihnen einige Antworten geben. Nutzen Sie diese Gelegenheit vor allem dann, wenn die Helden Mühe haben, die Spur Charims zu Amila zurückzuverfolgen. Wenn sie in Elburum gescheitert sind, können die Helden hier erfahren, wo Amilas Rückzugsort zu finden ist.

- Die Bewohner befinden sich erst seit ein paar Wochen (oder Monaten, also erst seit dem Fall Orons) hier. Sie haben hier nie oronische Praktiken miterlebt.
- Von der Existenz der Grotte und des Geheimgangs weiß hier niemand.
- Charim wurde von den Schmugglern verschleppt. Einige der Bewohner haben das sogar gesehen.
- Anführerin der Schmuggler war eine Frau namens Amila.
- Für das Ehrenwort der Helden, die Leute hier fortan in Ruhe zu lassen, kann man ihnen sogar beschreiben, wo sie Amila finden können. Die Schmugglerin ist in der Vergangenheit nämlich öfters in der kleinen Siedlung eine Stunde weiter südlich gesichtet worden. Geht man von dort zur Steilküste, kann man eine Felsnase in das Meer hineinragen sehen. Dahinter befindet sich der Eingang zur Schmugglergrotte Amilas – erreichbar jedoch nur über das Meer.

Die Grotte

Hinter einigen Regalen im Keller befindet sich ein niedriger, natürlicher Gang, der Richtung Meer führt und in einer Grotte endet.

Auf dem Boden des Ganges, direkt am Eingang, befindet sich eine großes Ornament aufgemalt. Inmitten der verschlungenen Linien versteckt sich ein *Singendes Zeichen* (**SRD 65**) kombiniert mit einem *Schutzsiegel* (**SRD 67**). Für Helden, die nicht die Sonderfertigkeit *Zauberzeichen* besitzen, können Sie eine verdeckte *Magiekunde*-Probe +10 würfeln, um zu überprüfen, ob ihnen ein Verdacht kommt. Auf dem Wege magischer Hellsicht oder des Vorteils *Magiegespür* sind die Arkanoglyphen jedoch ohne Schwierigkeiten zu identifizieren.

Überschreitet ein 'Unbefugter' (und das sind die Helden) das Ornament, ertönt ein lautes, klirrend helles Glockengeläut direkt neben den Helden – so laut, dass es im ganzen Haus und sicherlich auch noch im Garten zu hören sein muss. Wer die Glyphen beschädigen will, wird Opfer eines Feuerstrahls (siehe ZORN DER ELEMENTE: 2W6+5 TP). Der Feuerstrahl wirkt jedoch nur einmal während der Wirkungsdauer des Läutens.

Regeln zu Zauberzeichen

Die beiden Glyphen gelten als Einheit. Die Komplexität dieses verbundenen Zeichens beträgt 5 und die Aktivierungskosten 15. Der Erschaffer dieses Zeichens konnte 5 RkP* erzielen. Die Regelgrundlage für die folgenden Angaben entstammt der Spielhilfe **SRD**, vorwiegend der Seite 63. Die hier aufgeführten Angaben ersetzen jene, die bei den nachfolgenden Zaubern im **LC** getätigt wurden.

ILLUSION AUFLÖSEN

Die Erschwernis der Zauberprobe beträgt +8 oder sogar +11, wenn das kombinierte Zeichen noch nicht ausgelöst wurde. Die Kosten für den Zauber belaufen sich insgesamt auf 9 AsP. Im Erfolgsfall ist die Glyphe 'entladen' worden, kann aber gegebenenfalls zu einem späteren Zeitpunkt wieder reaktiviert werden.

DESTRUCTIBO ARCANITAS

Die Erschwernis der Zauberprobe beträgt +8 und die Kosten belaufen sich auf 15 AsP. Permanente AsP müssen nicht aufgebracht werden. Das Zeichen ist vollständig entzaubert und kann nicht mehr reaktiviert werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Gang führt beständig bergab. Eure Schritte hallen erschreckend laut auf dem nackten Fels, den man an einigen Stellen zurechtgehauen hat, um Wände und Decke zu ebnen. In der Ferne meint ihr das Rauschen des Meeres zu hören, und das Tosen der Brandung, das an die Klippen schlägt. Doch um euch herum ist nur Dunkelheit, gesichtslose, undurchdringliche Schwärze.

Entzünden die Helden Licht, finden sie sich in einer flachen, aber recht ausgedehnten Grotte wieder, deren Decke von mehreren Felssäulen gehalten wird.

Die Grotte besitzt einen schmalen, für Ruderboote geeigneten Zugang zum Meer. Etwa ein Viertel der Grotte wird von glucksendem Wasser eingenommen, es gibt einen Steg, an dem Ruderboote vertäut werden können.

In die scharfen Felswände wurden Fackelhalter geschlagen, außerdem gibt es einige Kohlebecken. Die Grotte diente als Festort für die oronische Gesellschaft, denn hier steht eine etwa menschengroße Statue mit wahrhaft grotesken Zügen: Das Wesen besitzt menschliche Gliedmaßen, jedoch zu viele davon: Zwei Beine, aber vier Arme, vier Brüste und einen Penis. Anstelle eines menschlichen Hauptes trägt die Statue einen Kobrakopf. In ihren Händen hält sie leere Bronzeschalen, offenbar für Opfergaben. An den Handgelenken des oberen Armpaares hängen metallene Fesseln herunter – hier konnte jemand angebunden werden.

Zweck der Szene

Die Szene im Landhaus Charims ist für den Plot nicht notwendig und ergibt auch keine Schlüsselinformationen für das Auffinden des Barden. Sie eignet sich jedoch, um von den Helden Versäumtes nachzuholen (die Informationen von den Bewohnern) und um in den Helden Zweifel an Charims Unschuld zu säen. Hat er die Grotte eingerichtet? Oder existierte der Kultraum schon vorher? Warum aber hätte man zur Zeit des Moghulats einen versteckten Kultraum anlegen sollen, damals konnte man doch solche Orgien offen feiern?

Diese Fragen sollen von unserer Seite offen bleiben. Die Wahrheit erfahren die Helden nur durch Zwang – entweder von Yelina oder Charim. Und welche Antworten die beiden den Helden dann geben, das legen wir in Ihre Hände.

Schlüsselinformationen
Am Ende dieses Abschnittes sollten die Helden die Hintergrundgeschichte um Rashan, Murad und Charim kennen. Am wichtigsten ist jedoch die Information, dass Charim von Amila gefangengehalten wird. Diesen Hinweis können die Helden auf verschiedenen Wegen erlangen.
Hinweise auf Amilas Versteck bekommen sie, indem sie rivalisierende Schmuggler gegen sie ausspielen, eventuell gar mit dem Roten Maran verhandeln. Sie können auch Amila heimlich verfolgen, bei einer günstigen Gelegenheit Untergebene von ihr entführen und befragen oder im Landhaus Charims von ihren Aufenthaltsort hören.
Sollten sie aber zielstrebig an allen nahe liegenden Hinweisen vorbeigeeilt sein, so ist das kein Grund zum Verzweifeln. Geben Sie die Informationen an anderen Stellen weiter als an den hier festgelegten, und sorgen Sie dafür, dass sich die Gruppe am Ende der Recherche auf dem oben referierten Stand befindet – um dann mit dem Kapitel **Licht ins Dunkel** einsteigen zu können.
Überdies haben die Helden eine Hand voll Anhaltspunkte gefunden, dass in dieser Geschichte einige Personen ein falsches Spiel treiben. Yelina wird beschuldigt, an den oronischen Verbrechen beteiligt gewesen zu sein, doch auch gegen Charim gibt es Vorwürfe. Im abschließenden Kapitel können die Helden diesen Hinweisen nachgehen.

Licht ins Dunkel

Amilas Schmugglerversteck

Die Grotte, in der Amila ihre Schmuggelware unterbringt, bevor sie sie nach Elburum schafft, befindet sich südlich der Stadt in der Nähe einer kleinen Siedlung. Die Felsküste hier ist stark zerklüftet, der Eingang zur Höhle befindet sich im Schatten einer weit ins Meer vorstehenden Felsnase. Ein zweiter Eingang liegt 20 Schritt über dem Meer, ist aber von Land aus gar nicht und von See aus nur schwer zu sehen. Hier befindet sich oft ein Schmuggler, der Wache hält.
Man kann von der Spitze der Klippen nach unten klettern, benötigt dafür aber ein gutes Maß an Erfahrung (*Klettern*-Probe +10). Die Klippen sind scharfkantig, steil und von Wind und Wogen erodiert, so dass man leicht abrutschen kann. Die Benutzung eines Seils (und die Unterstützung der Gefährten) reduzieren die Erschwernis um die Hälfte und machen Abstürze weniger tödlich.
Mit dem Boot zur Grotte zu rudern erfordert wegen der Felsen in Küstennähe eine *Boote Fahren*-Probe +3. Die Helden können direkt in die Grotte rudern, vorher anlanden und über die Felsen klettern oder vom Boot aus tauchen. Vom ihrem Einfallsreichtum hängt es ab, ob sie von den Schmugglern nicht frühzeitig entdeckt werden. Sie können auch warten, bis einige Schmuggler das Versteck verlassen.
Bei dem gesamten Höhlensystem handelt es sich um Stollen natürlichen Ursprungs, die seit vielen hundert Jahren Schmugglern und Piraten als Unterschlupf dienen. Die einzelnen Höhlen sind recht klein, aber sie ziehen sich weit durch den Fels. Die Helden haben die Gelegenheit, sich durch unbewohnte Teile des Höhlensystems an die Schmuggler heranzuschleichen.
Je nachdem, ob die Schmuggler die Helden bemerkt haben oder nicht, erwarten diese den 'Besuch' bereits oder werden ihrerseits überrascht. Im ersten Fall umstellen einige von ihnen (Anzahl der Helden +2) die Gruppe an einer günstigen Stelle und versuchen sie zu überwältigen. Sollte das gelingen, finden sich die Helden entwaffnet und gefesselt neben Charim wieder. In diesem Fall sollte den Helden schleunigst etwas einfallen, wie sie sich aus dieser misslichen Lage befreien. Denn die Schmuggler halten sich nicht lange mit den Eindringlingen auf – am nächsten Morgen werden sie sie den Haien zum Fraß vorwerfen. (Sollte es tatsächlich so weit kommen, steht zu hoffen, dass Efferd ihnen gnädig ist und sie rechtzeitig an Land gespült werden oder wenigstens einer der Helden noch einen Dolch im Stiefel hat und es mit einem Streifenhai aufnehmen kann.)
Sind die Helden hingegen unbemerkt in das Schmuggelversteck eingedrungen, können sie sich unbehelligt umsehen, bis es zum ersten Zusammenstoß kommt (danach sind alle durch den Lärm gewarnt). Die Schmuggler agieren in Gruppen zu dritt, maximal zu viert und versuchen, ihre Kräfte gewinnbringend aufeinander abzustimmen.

Neben Amila (Werte siehe **Anhang**) befinden sich folgende Schmuggler im Versteck:

Quissilio Tuzaker
Der knapp 50-jährige Magier mittelreichischer Abstammung gehört schon seit mehr als 15 Jahren zu Amilas Vertrauten.
Zauberstab: INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 14 **TP** 1W6+1 **DK** NS
MU 13 **KL** 15 **IN** 13 **CH** 12 **FF** 12 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 11
LeP 30 **AsP** 40 **AuP** 32 **RS** 0 **GS** 8 **MR** 6
Wichtige Zauber: Adlerschwinge (Möwe) 13, Armatrutz 8, Attributo 14, Blitz 10, Paralysis 12, Respondami 10, Visibili 12

Rasha
Die heruntergekommene Aranierin tarnt sich oft als Bettlerin.
Säbel: INI 11+1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W6+3 **DK** N
LeP 34 **AuP** 34 **KO** 13 **RS** 0 **GS** 8 **MR** 4
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Gezielter Stich, Meisterparade

---

Fasir
Noch jung an Jahren, ist der Mhanadistani ein Meister des Wurfdolchs.
Schwerer Dolch: INI 15+1W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W6+2 **DK** H
Wurfdolch: INI 15+1W6 **FK** 23 **TP** 1W6+1
LeP 29 **AuP** 30 **KO** 13 **RS** 0 **GS** 8 **MR** 4
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Meisterschütze, Scharfschütze, Schnellziehen

---

Zulamin
Die sehr mäßige Kämpferin mag beim ersten Eindruck dumm erscheinen, verfügt jedoch über einige 'Bauernschläue'.
Keule: INI 11+1W6 **AT** 13 **PA** 9 **TP** 1W6+2 **DK** N
Armbrust: INI 11+1W6 **AT** 16 **TP** 1W6+6
LeP 32 **AuP** 34 **KO** 14 **RS** 0 **GS** 8 **MR** 3
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I

Yussuf und Marek
Die beiden bärenstarken Zwillingsbrüder zogen mit den Khunchomer Gauklern durchs Land, bis sie von Amila als Leibwächter angeworben wurden.
Streitkolben: INI 11+1W6 **AT** 16 **PA** 13 **TP** 1W6+5 **DK** N
LeP 34 **AuP** 36 **KO** 14 **RS** 0 **GS** 8 **MR** 4
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Wuchtschlag

---

Torek, Chaleya und Perisha
Drei ehemalige Matrosen, die sich des Geldes wegen Amila angeschlossen haben.
Entermesser: INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W6+3 **DK** N
LeP 29 **AuP** 33 **KO** 13 **RS** 0 **GS** 8 **MR** 3
Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser, Wuchtschlag

Napa-Tao
Auf der Flucht aus oronischer Gefangenschaft schloss sich Napa-Tao Amila an.

Hruruzat: INI 15+1W6 **AT** 16 **PA** 16 **TP** 2W6 (A) **DK** H
Wurfschlinge: INI 15+1W6 **AT** 18 **TP** 1W6+4*
LeP 29 **AuP** 31 **KO** 13 **RS** 0 **GS** 8 **MR** 2
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I und II, Kampfreflexe, Waffenlos: Hruruzat (Beinarbeit, Eisenarm, Fußfeger, Handkante, Hoher Tritt, Sprungtritt, Tritt)
*) Anstelle von TP wird hiermit die Erschwernis für eine *Fesseln/Entfesseln*-Probe ausgewürfelt. Das Opfer darf einmal pro Runde versuchen, sich zu befreien, die Schwierigkeit erhöht sich bei jedem Fehlversuch um 1.

Adano
Der alanfanische Abenteurer stellt für Amila den Kontakt in den Süden her. Er kämpft einen sehr dreckigen Stil und führt einen vergifteten Linkhanddolch.

Säbel und Linkhand: INI 11+1W6 **AT** 15 **PA** 17 **TP** 1W6+3 **DK** N
Nur Linkhand: INI 11+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+1* **DK** H
Waffenlos: INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W6 (A) **DK** H
LeP 30 **AuP** 33 **KO** 12 **RS** 0 **GS** 8 **MR** 5
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Beidhändiger Kampf I, Finte, Linkhand, Parierwaffen I und II, Tod von links, Waffenlos: Bornländisch (Fußfeger, Klammer, Knie, Schmutzige Tricks)
*) bestrichen mit Mandragora-Gift (Beginn: sofort. 1W6 SP; Brechreiz keine Aktionen). Falls KO-Probe +2 gelungen: 1W3 SP, Übelkeit (+3 auf alle Handlungen))

Harika Seeschlangenbeißer
Die hünenhafte Thorwalerin mit dem schon ergrauten Haar wurde vor rund zehn Jahren aus der Ottaskin der *Drachen von Llanka* verstoßen.

Kriegshammer: INI 12+1W6 **AT** 16 **PA** 13 **TP** 2W6+4 **DK** N
Waffenlos: INI 14+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W6+2 (A) **DK** H
LeP 37 **AuP** 40 **KO** 15 **RS** 3 **GS** 7 **MR** 3
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch), Wuchtschlag, Waffenlos: Hammerfaust (Auspendeln, Gerade, Schwinger)

Die Schmuggler werden nicht bis zum Tod kämpfen. In einer aussichtslosen Situation ergeben sie sich oder versuchen zu fliehen. Wenn Sie an dieses Abenteuer eine Oron-Kampagne anschließen wollen, können Sie sich die Flüchtigen für später aufheben und sie an geeigneter Stelle erneut in Erscheinung treten lassen – als Verbündete der Helden oder als diejenigen, die ihnen an geeigneter Stelle die Augen öffnen.
Auch Amila wird irgendwann die Waffen strecken, wenn sie zu unterliegen droht. Sie verwünscht die Helden, aber sobald sie sich beruhigt hat, legt sie ihnen ihre Sichtweise der Geschichte dar: dass sie Charim entführt hatte, um die alten Schulden einzutreiben.
Das Verhältnis von Amila zu den Helden bestimmt sich daraus, wie die Helden im Folgenden mit ihr umgehen:

- Lassen die Helden Amila laufen, haben sie sich eine Feindin geschaffen, die durch Bestechung und Verleumdung versucht, den Helden den Aufenthalt in Elburum schwierig zu gestalten.
- Liefern sie Amila der Elburumer Stadtgarde aus, wird sie irgendwann in einer Nacht-und-Nebel-Aktion hingerichtet. Offenbar hat jemand die Wache bestochen, damit diese zu einer schnellen 'Lösung' kommt.
- Zur loyalen Verbündeten können sich die Helden Amila machen, wenn sie ihr zu einer späten Wiedergutmachung verhelfen. Entweder können sie selbst in die Tasche greifen oder sie plündern Yelinas Haushalt (siehe unten).

Eine Plünderung des Schmugglerquartiers bringt mehrere Kisten mit Schmuggelgut und anderer Beute ans Tageslicht, sowie eine Reihe mittelmäßiger Waffen, Lebensmittel und Geld im Wert von etwa 20 Dukaten (überwiegend in kleinen Münzen).

Charims Befreiung

Der Barde befindet sich eingesperrt in einem grob aus Holzlatten zusammengezimmerten Verschlag, der eine Ecke der Höhle abtrennt. Charim ist erschöpft und ausgezehrt, aber den Helden und seiner fernen Verlobten unendlich dankbar für seine Rettung. Die Fragen der Helden wiegelt er zunächst ab; er möchte erst einmal raus aus der Höhle, sich endlich wieder in frische Gewänder kleiden, ein Bad nehmen und einen guten Braten essen.

Charims Motivation
Charim hasst Yelina für das, was sie seiner Familie angetan hat. Aber er hat Angst vor einer persönlichen Konfrontation, weil er fürchtet, er könne abermals in ihren Bann geraten. Daher versucht er die Helden zu instrumentalisieren, an seiner Statt an Yelina Rache zu nehmen. Längst von der oronischen Idee besessen, erhofft er sich davon, an Yelinas Stelle zu treten und den Geheimzirkel zu leiten.

Haben die Helden Charims Wünsche erfüllt, steht er ihnen Rede und Antwort:

- Er bestätigt die Entführungsgeschichte, wie die Helden sie bisher kennen.
- Charim betont, dass er gezwungen wurde, Dinge zu tun, die er nicht tun wollte. Yelina und die inzwischen tote Satrapa Merisa zwangen ihn.
- Charim erzählt, dass Yelina in ihrem Stadthaus einen luxuriösen 'Oronischen Salon' eingerichtet hatte und sehr bereitwillig Satrapa Merisa diente. Es machte ihr offenbar Spaß.
- Mit Murads Vorwürfen konfrontiert, weist er jegliche Schuld von sich. Er erklärt, dass er Murads Haltung nicht verstehen kann – denn er hat ihm nach seiner Befreiung ja angeboten, ihm ein neues Leben aufzubauen. Aber Murad habe abgelehnt.

● Von der Existenz der Kulthöhle unter seiner Villa wisse er nichts. Er habe die Villa von Yelina geschenkt bekommen und habe umgehend jegliche Erinnerung an Oron aus dem Haus getilgt.
● Was mit Amila geschieht, ist ihm egal. Trotz seiner Gefangenschaft kann er ihr Handeln verstehen und drängt nicht darauf, sie an die Obrigkeit auszuliefern.

Noch ein Lügner
Charim hält sich so weit an die Wahrheit, wie er sich sicher fühlt. Im Grunde lügt er nicht viel, er verschweigt lediglich seine eigene Begeisterung für die oronischen Riten und stellt sein Handeln als Zwang Yelinas dar.
Mit einem TaW *Überreden* von 13 und Eigenschaften von 12/14/15 versucht er die Helden von seiner Version der Ereignisse zu überzeugen.

Yelina fliegt auf

Spätestens durch Charims sehr deutliche Beschuldigungen wird der Verdacht auf Yelina gelenkt, ein Mitglied der oronischen Gesellschaft gewesen zu sein oder immer noch zu sein.
Dieser Verdacht wird sich auch bewahrheiten, wenn die Helden ihm nachgehen. Murad hilft ihnen bereitwillig, Rache an seiner ehemaligen Peinigerin zu nehmen. Sollten die Helden einen bewaffneten Überfall planen, so unterstützt Murad sie persönlich und mit vier Gefolgsleuten des *Roten Maran*.
Der Ablauf des Finales ist weitgehend offen, denn die Helden sind am Zug und können entscheiden, wann, wo und unter welchen Umständen sie gegen Yelina vorgehen. Ausgehend vom bisherigen Verlauf des Abenteuers bieten sich unterschiedliche Szenarien an:

Überfall auf die Stadtvilla
Die Helden können Yelinas Palais erstürmen, um dort Spuren der Belkelel-Verehrung zu finden. Eine allgemeine Beschreibung der Stadtvilla finden Sie auf den Seiten 60f., einen Plan in der Kartentasche. Der 'Oronische Salon', von dem Charim berichtet hat, existiert nicht mehr. An seine Stelle getreten ist ein unspektakuläres Raucherzimmer.
Yelina hat aber in ihrem Keller ebenfalls umbauen lassen, um einen kleinen Andachtsraum zu Ehren Belkelels im Haus zu haben – Orgien werden dort keine gefeiert. Einige Wände wurden neu eingezogen, ein Zugang aus dem Erdgeschoss angelegt und das Ganze mit einer verborgenen Tür, die nur mit zwei verschiedenen filigranen Schlüsseln zu öffnen ist, verschlossen. Einen der Schlüssel trägt Yelina versteckt in einer Brosche bei sich, der andere befindet sich in einer verborgenen Tasche im ledernen Halsband eines der beiden Zornbrechter Bluthunde.
Sollten die Helden den Zugang nicht finden, so können sie gefangen genommene Diener Yelinas befragen. Diese haben die Umbauarbeiten mitbekommen und schweigen nicht um jeden Preis.

Das Ritual
Wenn Sie am Schluss gerne ein Ritual hätten, dann trifft sich Yelina mit ihrem Zirkel in den nächsten Tagen zu einer solchen Belkelel-Andacht. Sie findet ausgerechnet in der Grotte unter Charims Landhaus statt – die Grotte lässt sich nämlich von See aus sehr gut erreichen, so dass keiner der Bewohner des Hauses etwas mitbekommt.
Die Helden können einerseits Yelina mit einer Vertrauten und einer Hand voll Dienern auf frischer Tat bei Vorbereitungen für ein Zirkeltreffen ertappen und überwältigen. Eine andere Möglichkeit ist es, zu warten, bis alle Zirkelmitglieder (so viele, wie Sie den Helden zumuten können) eingetroffen sind, um dann die ganze Veranstaltung zu attackieren.

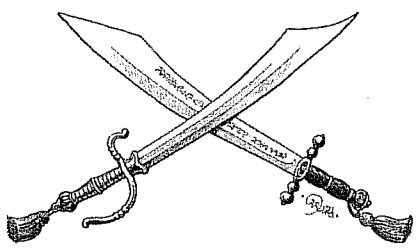
Der Kampf gegen Yelina
Wenn die Helden Yelina zur Rede oder zum Kampf stellen, erwartet sie sie mit betonter Gelassenheit. Sie weiß, dass sie verloren ist, aber sie ist nicht bereit, sich kampflos zu ergeben. Doch wenn ihr die Gelegenheit günstig erscheint, zieht sie einen verborgenen Giftdolch und versucht, so viele Gegner mit in den Tod zu schicken, wie sie kann. Ihre Werte finden Sie im **Anhang** auf Seite 66.

Ausklang

Wenn die Helden Charim unbehelligt lassen, bedankt er sich bei ihnen und verspricht, seine Verlobte unverzüglich nach Elburum zu holen – sobald er die Villa an der Küste angemessen hergerichtet hat. Insgeheim sinnt er jedoch schon darüber nach, wie er die Führung des Zirkels übernehmen kann und wann der rechte Zeitpunkt gekommen ist, endlich den Pakt mit der 'Roten Schwester' zu schließen. Murad bleibt in Elburial. Er weigert sich nach wie vor, mit seinem Onkel etwas zu tun zu haben.
Haben die Helden den Kultraum unter Charims Landhaus entdeckt, können sie dafür sorgen, dass er ausgeräumt wird.
Allerdings besteht auch die Möglichkeit, dass die Helden von Charims Schuld überzeugt sind. Indizien hätten sie genug, um Charim in dieser Zeit schnell auf den Richtblock zu bringen. Hier müssen die Helden abwägen, ob die Anschuldigungen zutreffen oder ob Charim unschuldig ist. Dienen sie lieber ihrer Auftraggeberin Asha oder nimmt sie ihr Gewissen in die Pflicht?

Abenteuerpunkte
Für das durchstandene Abenteuer können sich die Helden jeweils **300 Abenteuerpunkte** gutschreiben. Spezielle Erfahrungen wurden vor allem in den oft genutzten Talenten gemacht, das heißt *Gassenwissen*, *Überreden* sowie je nach Vorgehensweise Talente im Bereich waffenloser/bewaffneter Kampf oder Einbruch. Vergeben Sie eine spezielle Erfahrung in *Menschenkenntnis* nur dann, wenn die Helden ausreichend misstrauisch geworden sind – als naive, leichtgläubige Erfüllungsgehilfen Yelinas haben sie diese spezielle Erfahrung nicht verdient.

Ein Abenteuer mit Fortsetzung?
Seit dem Fall des Moghulats ist nichts mehr, wie es scheint, Freund und Verbündete entpuppen sich als gefährliche Verschwörer, vermeintliche Schurken stellen sich als loyale Diener der aranischen Krone heraus – Erfahrungen, die die Helden im Laufe der Kampagne **Hinter dem Schleier** sammeln werden. In diesem Abenteuer wurden dafür einige Grundsteine gelegt. Wenn Sie das Abenteuer mit Yelinas Tod beenden, bleiben einige lose Fäden, die sich in einer Oron-Kampagne weiter verstricken lassen. Die Umtriebe der Helden haben andere, mächtigere Kreise auf sie aufmerksam gemacht. Murad verfolgt alle Taten seines Onkels mit tiefstem Misstrauen. Und ob die Liebe Asha blind macht für das, was ihr Verlobter heimlich treibt, ist fraglich. Charim hingegen gelingt es in den nächsten Monden, seine Gönnerin zu beerben, und er strebt nach mehr.
Sie haben in diesem Abenteuer einen kleinen Personenkreis eingeführt, über den Sie frei verfügen können – und der gleichzeitig das Tor zu weiteren Kreisen der Verschwörung aufstößt. Denn Yelina und Charim sind auf das Ganze gesehen kleine Lichter, aber sie haben Verbindungen, die die Helden vielleicht eines Tages entdecken werden.



Anhang: Dramatis Personae

Charim Al'Ûdef

Charim ist ein charmanter Mann mit langen blonden Locken, dem am Hof des Mhaharans die Herzen nur so zuflogen. Sein Leben nahm eine entscheidende Wendung, als er sich auf die Suche nach seinem verschollenen Bruder machte und dabei in oronische Gefangenschaft geriet. Die Zeit bei Yelina hat sein Wesen verändert, seine Moral hat sich der Orons angepasst. Lange Zeit stand er bedingungslos loyal hinter seiner Gönnerin, doch wenn die Gelegenheit gekommen ist, zögert er nicht, ihren Platz einzunehmen. Charim hat bislang keinen Pakt geschlossen, wird dies aber im Anschluss an dieses Abenteuer tun, sollte er es überleben.

Yelina Etilasuni

Die rassige Schönheit betrieb in Elburum ein mäßig erfolgreiches Handelsgeschäft in Konkurrenz zu Rashan Babek. Nach der Machtergreifung Dimionas erkannte sie ihre Chance und stieg rasch zur Vertrauten der Satrapa Merisa auf. Auch beim Fall Orons wechselte sie rechtzeitig die Seiten und fiel ihrer Gönnerin in den Rücken. Heute residiert die reiche Lebefrau in Elburum, und nichts erinnert mehr an ihre Vergangenheit. Hinter dem Schleier ist sie ihrer Gesinnung jedoch treu geblieben und lenkt einen kleinen Zirkel aus Verschworenen. Sie weiß kaum etwas über die große Oron-Verschwörung und ahnt nur, dass es irgendwo im Verborgenen eine verschleierte Satrapa von Elburum geben muss.

Yelina Etilasuni

Vergifteter Dolch: **INI** 11+1W6 **AT** 16 **PA** 13 **TP** 1W6+1* **DK** H

MU 14 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 15 **FF** 12 **GE** 12 **KO** 10 **KK** 10

LeP 28 **AuP** 29 **RS** 0 **GS** 8 **MR** 6

Talente: Sinnenschärfe 7, Betören 15, Menschenkenntnis 13, Überreden 17

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I und II, Finte, Gezielter Stich

*) Gift: Kukris (**GA 212**; Beginn: 10 KR; Wirkung: 1W6–1 SP/KR mit Juckreiz und Krämpfen; Dauer: 2 SR. Gelingt eine KO-Probe +12: nur 1W3 SP/KR für 50 KR) oder ein ähnlich gefährliches Mittel.

Amila

Amila ist Seefahrerin aus Llanka, die schon früh ihr Glück als Schmugglerin gesucht hat. Sie arbeitete für Rashan Babek, musste nach dessen Tod aber für einige Jahre untertauchen.

Amila ist eine verschlossene, misstrauische Frau Mitte Vierzig mit einem wettergegerbten Gesicht und kurzen, schwarzgrauen Haaren, der das Leben zu oft übel mitgespielt hat, als dass sie rasch Vertrauen fassen könnte. Sie ist distanziert, berechnend und sehr auf den eigenen Vorteil bedacht.

Amila

Säbel: **INI** 14+1W6 **AT** 16 **PA** 13 **TP** 1W6+3 **DK** N

MU 13 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 11 **FF** 12 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 13

LeP 34 **AuP** 34 **RS** 0 **GS** 8 **MR** 5

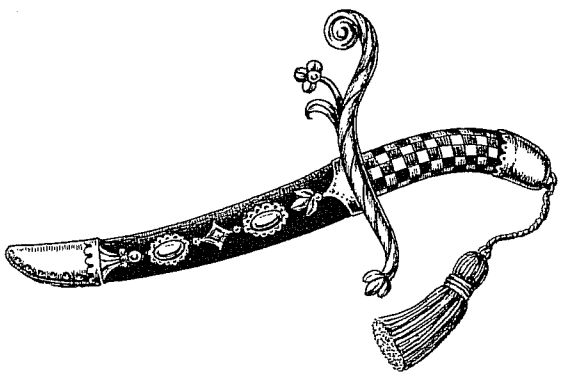
Talente: Schwimmen 10, Sinnenschärfe 7, Überreden 10, Boote Fahren 13, Handel 10

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Finte, Kampfreflexe, Kampf im Wasser, Wuchtschlag

---

Murad

Murad ist ein hübscher junger Mann mit mittellangen, brauen Haaren und bestechenden blauen Augen. Ein Teil von ihm ist innerlich während der Sklaverei zerbrochen, so dass er ein Leben in Elburial wählte, um nicht täglich das Los seines Vaters und die grausige Vergangenheit vor Augen zu haben. Haben die Helden einmal sein Vertrauen erlangt, steht er ihnen als zuverlässiger Helfer zur Seite. Die Oronier verachtet er für das, was sie ihm angetan haben, und wünscht sich Vergeltung; seinen Onkel Charim aber hasst er aus tiefster Seele. Denn Murad ist fest davon überzeugt, dass Charim seine Seele an die Herrin der Schwarzfaulen Lust verloren hat – anders wäre das, was Charim als Sklave erleiden musste, nicht zu ertragen.



Erben alten Blutes

von Tobias Hamelmann und Martina Noeth. Mit Dank an Daniel Richter, Thomas Römer und die erste Testrunde (Thomas Klein, Gerd Grahlmann, Peter Busse, David Baumeister, Nikolai Hoch)

Das Abenteuer im Überblick

Stichworte zum Abenteuer: Jagd nach einem verlorenen Schatz, Rivalität zweier Geheimkulte
Spielort: Fasar
Zeit: beliebig
Helden: 3–6, Erfahrung: Einsteiger bis Mittel
Schwierigkeit: Spieler: mittel, Meister: hoch

Auswahl der Helden

Das Abenteuer **Erben alten Blutes** spielt in Fasar, es eignen sich also insbesondere alle Abenteurer und Helden, die ohnehin eine Bindung zu dieser Stadt haben. Nicht viel Spaß werden vermutlich Geweihte des Praios' und der Rondra haben, so dass von der Wahl solcher Charaktere eher abzuraten ist. Magische Unterstützung ist sehr empfehlenswert. Die zeitliche Ansiedlung ist zu jeder Epoche möglich und unterliegt keinen Einschränkungen. Besonders viel Spaß werden sicherlich Indiana-Jones-Fans und Freunde kniffliger Rätsel an diesem Szenario haben.
Die Stimmung des Abenteuers sollte den Flair von Tausendundeiner Nacht widerspiegeln, bedienen Sie sich der Bilder und Archetypen aus 'Der Dieb von Bagdad', 'Sindbad, der Abenteurer', 'Ali Baba und die vierzig Räuber' oder 'Sheherazade' und untermalen Sie die Szenen mit Musik zum Beispiel vom Soundtrack 'Der 13. Krieger' oder 'Der Wind und der Löwe'.
Zur stimmigen Darstellung der Stadt Fasar sollte das Kapitel **Fasar – Mutter aller Städte** aus **Erste Sonne** herangezogen werden. Fast alle Querverweise oder Lokalitäten finden sich hier wieder und einige Szenenbeschreibungen des Abenteuers, das Flair des Gesamtsettings sowie mögliche optionale Hintergrundszenen können durch die dort zu lesenden Informationen ausgeschmückt beziehungsweise erweitert werden.

Der Hintergrund des Szenarios

Hintergrund des Szenarios ist die Konkurrenz zweier Kulte um ein Artefakt, das in jeder der Gruppierungen eine wichtige Rolle spielt und bei der Entstehung der geheimen Gesellschaften mitbestimmendes Element war.
Alles nahm seinen Anfang zu einer Zeit, in der die Hochkultur der Echsen das Bild Aventuriens bestimmte. In jenen lang vergangenen Tagen überfiel ein Stamm kampfesstarker Ferkinas eine Ansiedlung der Echsen, die in der Nähe des Barun-Ulah gelegen war. Die Krieger, Anhänger des Gottes Feqz, erbeuteten bei diesem Raubzug ein Artefakt, das in dem örtlichen Heiligtum zu Ehren der H'Szinth für religiöse Zeremonien verwendet wurde und bei den Echsen große rituelle Bedeutung hatte. Obwohl die Echsen die Ferkinas erbittert verfolgten, konnten diese ihr Beutestück in Sicherheit bringen, feierten ihren Sieg und hielten das Kleinod – dessen Bedeutung sich ihnen niemals zur Gänze offenbarte – in hohen Ehren, im Angedenken an diesen Erfolg.
In späteren Zeiten, als die Magiermogule über Fasar herrschten, geriet das Artefakt in die Hände eines Magierzirkels, über dessen Existenz heute längst der Mantel des Vergessens gedeckt wurde. Die bestohlenen Ferkinas verfolgtes nun ihrerseits die Magier bis nach Fasar, doch dort, in der Hochburg der Magiermogule, mussten sie die Suche aufgeben. Nur einige besonders Entschlossene unter ihnen blieben in der Stadt, um weiterhin zu versuchen, das Artefakt zurückzuerobern.
Diese Männer verschworen sich zu einem geheimen Bund und gaben sich den Namen *Sher'umada achmadi*, was auf tulamidisch 'der volle Mond der Rache' bedeutet.
Doch auch die Magier schätzten das eroberte Artefakt sehr, und sie erkoren es zum zentralen Gegenstand ihres gesamten Zirkels. Doch die Wirren der Skorpionkriege verschonten auch den Magierzirkel nicht, und seine Mitglieder begannen zu fürchten, dass das Artefakt verloren gehen könnte. So beschlossen sie, es in Sicherheit zu bringen: und zwar in den Tiefen des Limbus. Auch wenn sie selbst keine Möglichkeit mehr haben würden, es zurückzuholen, sollte dies doch ihren späteren Nachfahren gelingen.
Der Zirkel verfügte über vier marmorne Steine in Form großer Oktaeder, die von Mindorium-Adern durchzogen waren. Aufgrund deren besonderen Struktur konnten sie so bezaubert werden, dass sie in der Lage waren, ein Tor in den Limbus zu öffnen – und auf der anderen Seite dieses Tores wurde das Artefakt deponiert. Hier sollte es für eine lange Zeit ruhen: genau genommen für eine Zeitspanne von 969.696 Sonnenläufen (etwa 2.656 Jahre), denn dies war das Ergebnis einer vieldiskutierten Berechnung der gelehrtesten Zahlenmystiker und Kababylothim des Zirkels. Nach Ablauf dieser Zeit sollten die Erben der vier Ritualführer gemeinsam das Tor wieder öffnen können.
Zu diesem Zwecke wurden vier magische Siegelringe angefertigt und mit mächtigen Zaubern belegt. Sie waren die Schlüssel für das Tor, und nur Mitglieder der Blutlinie der vier Ritualführer konnten sie benutzen.
Den Magiern war jedoch auch klar, dass es schwer werden würde, den Ort des Tores und das Vorgehen zur Öffnung über so lange Zeit zu überliefern. Daher erschufen sie ein magisches Bild, das erst nach Ablauf der errechneten Zeitspanne durch die Aktivierung eines der vier Ringe sichtbar werden würde und das ihren Nachkommen verraten würde, wo sie das Tor finden könnten. Als Ort für dieses Bild wählten sie das älteste Bauwerk Fasars: die Sphinx. Erst nach dem Erscheinen und Entschlüsseln dieses Bildes würden die vier Siegelringe in der Lage sein, das Tor zu öffnen. In Bezug auf die vier Siegelringe, die von nun an in den Blutlinien weitergegeben wurden, nahm der Zirkel auch einen neuen Namen an: die 'Hüter des reinen Blutes'.
Doch es kam nicht ganz so, wie die schlauen Magier es geplant hatten. Kaum war das Artefakt im Limbus untergebracht und alle Vorbereitungen für seine spätere Rückkehr getroffen, da gelang es den Sher'umada achmadi endlich, den verhassten Zirkel ausfindig zu machen. Sie überfielen einen der Magier und folterten ihn so lange, bis er ihnen verriet, wo das Artefakt versteckt war und wie man es zurückbekommen könnte – und auch wann. Wenig später brachten sie zwei der vier Siegelringe in ihren Besitz. Doch dann waren die Hüter der reinen Blutes so weit gewarnt, dass sie die verbleibenden beiden Ringe so gut versteckten, dass die Ferkinas sie nicht mehr fanden.
In den folgenden Jahrhunderten und Jahrtausenden ging ein dritter Ring in den Wirren der Zeit verloren. Und auch das Wissen um die Wirkung des Artefakts wurde von Generation zu Generation immer nebulöser, so dass heutzutage niemand – weder die Hüter des reinen Blutes noch die Sher'umada achmadi – mehr darüber weiß als Gerüchte und Legenden. Die Ringe aber wurden von Generation zu Generation weitergegeben – einer bei den Hütern, zwei bei den Sher'umada achmadi.
Unlängst geschah es jedoch, dass ein Nichtsnutz vor den Göttern, ein Dieb namens *Malek*, auf der Suche nach Glück und Reichtum in eine der Residenzen der uralten Feqz-Gemeinschaft einbrach und einen der Siegelringe fand. Von Wächtern überrascht, musste er fliehen und

zog den Ring, um ihn nicht zu verlieren, auf die Hand, wo sich dieser aktivierte und haften blieb. Denn wie das Schicksal es wollte, war der Dieb ein entfernter Nachkomme eines der vier Ritualführer. Als er den Ring aufzog, war dies aber auch der Auslöser für das magische Bild – und seit diesem Augenblick trägt die Sphinx eine große Abbildung auf ihrer Seite, von der kaum jemand sich erklären kann, wo sie auf einmal herkommt.

Nun bleibt den beiden Gemeinschaften und auch dem Dieb nicht mehr viel Zeit, um das Ritual zu vollenden, denn die Siegel können nur einmal verwendet werden – und ihr Träger wird von ihnen ausgezehrt und verbraucht wird, je länger die Ringe getragen werden. Jahrzehnte, Jahrhunderte über warteten die beiden Gemeinschaften auf die richtige Gelegenheit, ihre Ringe zu aktivieren. Doch weder die eine noch die andere wagte diesen Schritt, so lange sie nicht alle Ringe in ihrem Besitz hatten. Alles andere wäre viel zu riskant, galt doch der jeweils gegnerische Kult als ehrlos und verschlagen.

Nun aber, da das mysteriöse Bild an der Sphinx aufgetaucht ist, sehen sie die Zeit als gekommen. Die jeweiligen Siegelträger haben ihre Ringe angelegt – und sie spüren intuitiv, dass bereits drei der vier Ringe aktiviert sind. So suchen sie verzweifelt nach dem Dieb und nach dem letzten, dem verschollenen Ring.

Die Kulte

Wie oben beschrieben haben die beiden Kulte, die nunmehr den jeweils fehlenden Ringen hinterherjagen, während die Fasarer das Wunder an der Sphinx bestaunen, ihre Wurzeln schon in den Zeiten der Magiermogule.

Die Hüter des reinen Blutes haben die Geschichte der Ringe und der heiligen Stätte seit langem tradiert und bereiten die Erben des Alten Blutes in ihren Reihen, also jene, welche die Ringe tragen können, von Kindesbeinen an auf die Pflicht vor, die sie oder ihre Nachkommen übernehmen müssen. Sie pflegen lose Kontakte zu *Khajid ben Farsid*, dem Fürst von Fasar.

Im zweiten Kult, den Sher'umada achmadi, sind die Nachfahren der Ferkinas zu finden, die seit langem in Fasar wohnen und keine Stammeskrieger mehr sind. Die alte Schmach aber haben sie nicht vergessen, warten darauf, das Artefakt in ihren Besitz zu bringen, und zögern nicht, dabei alle Mittel anzuwenden. Sie verehren Feqz als den nächtlichen Jäger und Kämpfer, den Echsentöter, der im Zeichen des Mondes seinem Kampf nachgeht. Demzufolge haben sie Kontakte in Richtung des Erhabenen *Malik Bey ibn Hachir Bey*, dem Sultan vom Gadang.

Die Feindschaft der beiden Erhabenen Fürst Kahjid und Malik Bey gießt nur noch zusätzliches Öl ins Feuer zwischen den beiden Kulten.

Heute besitzt jeder der beiden Kulte jeweils einen Ring, seit Malek der Dieb, den dritten an sich gebracht hat. Der vierte und letzte Ring ist seit langer Zeit verschollen und wird von beiden Kulten vergeblich gesucht. Jetzt, da das Bild an der Sphinx aufgetaucht ist, sehen sie sich zum Handeln gezwungen, und der seit Jahrhunderten im Heimlichen ausgetragene Konflikt eilt seinem Höhepunkt entgegen.

In aller Kürze: Der Ablauf des Abenteuers

Die Helden kommen nach Fasar und erfahren von einem heiligen Bild, das vor einigen Tagen auf der Sphinx erschienen ist und angeblich ein Nandus-Wunder sei. Im allgemeinen Trubel, den dieses Wunder mit sich bringt, finden und erwerben die Helden einen Ring – jenen verschollenen der vier Siegelringe, der zur Aktivierung der Oktaeder erforderlich ist. Einer der Helden zieht ihn über, und der Ring aktiviert sich an der Hand des Helden, denn auch dieser Held ist ein entfernter Abkömmling eines der Fasarer Magier ist. Der Ring lässt sich nicht mehr abnehmen, und der Held beginnt, an Auszehrungserscheinungen zu leiden. Die Gruppe sollte deshalb auf Informationssuche bezüglich des Schmuckstücks gehen, während der Ringträger zusätzlich schemenhafte Visionen von den anderen Ringträgern erhält.

Wenig später können die Helden den Dieb Malek retten, den Träger des zweiten Ringes. Aber dadurch geraten sie auch in den Fokus der beiden Kulte. Die Hüter des reinen Blutes erkennen den Ring am Finger des Helden und bitten die Heldengruppe um Mithilfe, das Rätsel um das Ritual zu lösen. Im Wettstreit mit dem zweiten Kult suchen die Helden nach der Lösung des Bildrätsels und müssen schließlich die beiden Kulte mit diplomatischem Geschick zur Zusammenarbeit bewegen, um das Ritual zu vollziehen und ihren Gefährten vor der kompletten Auszehrung durch den Ring zu bewahren. Die Zeremonie wird vollzogen, es kommt zu einem Gefecht zwischen den verschiedenen Gruppen.

Nur wenn die Helden geistesgegenwärtig handeln, kann das Artefakt hier vor der Zerstörung gerettet werden. Auf jeden Fall können die Helden nun ihren Gefährten von dem Ring befreien und erwerben beträchtliche Reputation in der Stadt Fasar, was ihnen vielleicht zum Einstieg in das eine oder andere Folgeabenteuer verhelfen kann.

Der heilige Gral oder: Der Ursprung allen Übels

Das Artefakt, das im Zentrum des Begehrens beider Kulte steht, ist eigentlich ein heiliger Gegenstand eines echsischen H'Szinth-Kultes: ein ritueller Kultgegenstand für die Zeremonie der heiligen Häutung der kaltblütigen Herrin H'Szinth. Damit hatte die Kristallkugel, in der sich ständig Schlieren aus leuchtendem Gas bewegen, für die Echsen eher religiöse als praktische Bedeutung. Denn wenn sie im Rahmen einer kultischen Handlung mit der gerade abgeworfenen Haut eines Achaz berührt wurde, formten die Schlieren Yash'Hualay-Glyphen, aus der die Echsen Geheimnisse über Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft lasen.

Für Menschen ist das Artefakt, außer als schwache magische Lichtquelle, nutzlos, da sich Menschen nicht häuten, keine Yash'Hualay-Glyphen mehr beherrschen und nur ausgebildete H'Szinth-Priester die Symbole zu einem Orakel zusammenfügen könnten. Die Bedeutung des Artefaktes sollte im Spiel nebulös bleiben und nur vage und verzerrt durch die Sicht der beiden menschlichen Kulte erwähnt werden. Es gilt für die Kulte als besonders mächtig und von spiritueller Bedeutung, schließlich gründen sie ihre Existenz auf die Bedeutsamkeit dieses Gegenstandes. Im Finale des Abenteuers können die Helden mit guter Planung verhindern, dass das Artefakt zerstört wird.

Fasar – Mutter aller Städte

Das Abenteuer beginnt in der Stadt Fasar. Gründe, warum die Helden sich hier aufhalten, gibt es mehr als genug: Sie könnten einfach auf der Durchreise sein, aber vielleicht wollen sie auch zu einem der legendären Goldschmiede, Alchimisten oder Sterndeuter, planen einen Besuch des Basars oder der Magierakademie etc. Ein guter Grund ist auch die Besichtigung oder Untersuchung eines mysteriösen Bildes, in privatem oder in kirchlichem Auftrag. Dieses offensichtlich übernatürliche Bild ist vor kurzem ohne erkennbaren Grund oder Urheber auf der Seite der Fasarer Sphinx erschienen, die für ihre prophetische Vorhersagekraft bekannt ist. Angeblich handelt es sich hierbei um ein Nandus-Wunder. Das Bild ist in aller Munde und im Fokus der Aufmerksamkeit sämtlicher Kirchen, Magierakademien, Scharlatane und Wunderprediger.

Egal aus welchem Grund die Helden sich nach Fasar begeben, ihr Interesse sollte auf jeden Fall auf das Bild an der Sphinx gelenkt werden (das übrigens auch in der Stadt *das* Gesprächsthema ist). Sobald die Helden das Monument südlich der Stadt aufsuchen, können Sie ihnen einen Auflauf unterschiedlichster Menschen verschiedenen Stan-

des beschreiben. Die fast hundert Schritt lange und dreißig Schritt hohe Sphinx wird umlagert von fliegenden Händlern, die das 'Wunder von Fasar' ausnutzen, um Gewinn daraus zu schlagen. Ebenso viele Bettler belagern die Pilger, Handwerker und Edelleute, die das Gemälde bestaunen, und vielleicht erkennt man auch den ein oder anderen Analysemagier, der sich das Bild und dessen Ursprung genauer anschaut.

Status in der Stadt

Die Wirrungen des politischen Geflechtes in Fasar, die derzeitigen Machthaber und ihren jeweiligen Einflussbereich, das Problem der Farbwahl der Kleidung, die Stellung der Bettler, das Flair der unterschiedlichen Stadtteile und der Stadt an sich mit ihren düsteren Ecken, ihrer engen Bebauung, ihren riesigen Aburja (bis zu sechzig Schritt hohe Türme der Erhabenen) und den Brückenstraßen, die diese Türme verbinden, ihren alten Kulten und ihren nächtlichen Schrecken, entnehmen Sie bitte der Spielhilfe **Land der Ersten Sonne**. Gerade bei einer Stadt wie Fasar ist es sehr wichtig, die Atmosphäre während eines Stadtabenteuers einzufangen und sowohl durch Beschreibungen als auch durch kleinere Details an die Spielgruppe zu übermitteln.

Fasar ist zurzeit noch ein wenig hektischer als sonst: aufgrund des 'Orakelbildes', wie es in den Gassen der Stadt genannt wird. Neben der Vermarktung des magischen Gemäldes gibt es schon die unterschiedlichsten Gerüchte, was die Sphinx – offensichtliche Quelle des Gemäldes – damit sagen will. Die Arten dieser Gerüchte sind ebenso vielfältig wie die Einwohner von Fasar. Nur wenige wissen bis jetzt, dass das Gemälde Ergebnis eines uralten Zaubers ist – doch auch diejenigen, die dieses Geheimnis durchschaut haben, konnten daraus keine Erkenntnisse über seine Bedeutung ziehen.

Schnäppchen auf dem Basar oder: Der eine Ring

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr den Basar betretet, schlagen euch seltsame und exotische Gerüche entgegen. Gewürze, Rauch von zahlreichen Feuerstellen, in Kräuterfett gebratenes Fleisch, der Dampf von verbrannten Harzen und der Duft von Blütenöl – all das mischt sich mit dem teils beißenden Geruch der Menschen und Tiere um euch herum. Händler schreien einander nieder, um ihre Waren feilzubieten, das Gegacker von Federvieh mischt sich mit dem Gebrüll von Rindern, und überall lachen, reden und rufen Menschen jeder Altersklasse, gerade als würden sie dafür bezahlt werden oder einen Wettbewerb austragen, wer am lautesten sein kann. Unter farbigen Stoffbaldachinen werden köstliche Kuchen neben Nüssen und Datteln feilgeboten, glitzernde Schmuckstände und schimmernde Stoffe, verlockende Weine und riesige Säcke mit bunten Gewürzen suchen neue Besitzer. Hier und da finden sich auch Nachbildungen der Sphinx und Pergamente mit Kopien des heiligen Bildes.

Die Vermarktung des Wunders ist in vollem Gange. In einer etwas ruhigeren Ecke finden die Helden den Stand von Jassir ben Jassir, an dem es sehr hochwertige Repliken der Sphinx gibt, außerdem erlesenen Schmuck, Gewürze und Tabak. Es sollte Jassirs Stand sein, der die Helden am meisten interessiert oder bei dem sie einfach hängen bleiben, weil er etwas hat, was die anderen nicht haben – oder weil er per Aushang anbietet, bei einer Tasse Tee vom Erscheinen des Bildes auf der Sphinx zu berichten. Er war (natürlich) einer der ersten, die das Bild entdeckt haben. Seine Geschichte ist völlig unspektakulär, wie sich herausstellen wird, aber wenn man schon mal hier ist, könnte man noch den Schmuck ansehen oder einen der leckeren Kuchen kosten.

Hier sollten die Helden den Ring erwerben und überziehen, siehe auch den folgenden Kasten. Wenn der Ring einmal an der Hand und am Arm des Helden fixiert ist, wird Jassir vor Schreck fast stumm werden, und Umstehende, die den seltsamen Ereignissen gewahr werden, werden die Helden vorerst wie Aussätzige meiden, bis sich diese zu einer genaueren Analyse der Situation und des neuen Handschmucks ihres Gefährten zurückziehen.

Wie man einen Helden dazu bekommt, einen Ring aufzuziehen

Ein altbekanntes Problem ist, dass Spieler selten das tun, was man von ihnen möchte. Was also tun, wenn der auserwählte Spieler den Ring nicht aufziehen will?

Zunächst sollten Sie versuchen, die Helden in ein Verkaufsgespräch zu verwickeln, sie mehrere Ringe, Schmuck- und Kleidungsstücke anprobieren und nach einigen anprobierten Stücken den Siegelring aufziehen zu lassen. Eine weitere Möglichkeit wäre, den Ring als zusätzliches Geschenk zu einem bereits gekauften Artikel dazu zu geben (Jassir will ihn loswerden) oder ihn als magisch anzupreisen (zum Beispiel mit der Behauptung, der würde seinen Träger unsichtbar machen). Oder die Helden verhindern einen Diebstahl am Stand des Händlers und bekommen als Dank den Ring geschenkt, den ihnen der Händler beim Handschütteln überschwänglich überzieht. Unelegant, aber ebenfalls wirksam wäre es, den Ring beim Durchstöbern einer Schmuckkiste auf den Finger des Auserwählten 'rutschen' zu lassen, notfalls auch an einem anderen Stand.

Der Ringträger – Verehrt und Angespien

Besteht die Möglichkeit, den Helden auszuwählen, der den Ring tragen wird (zum Beispiel weil mehrere Helden Ringe anprobieren etc.), sollte bedacht werden, dass die Wahl Folgen hat: Der Held steht im Mittelpunkt des Abenteuers, im positiven wie im negativen Sinn. Er wird mit der Auszehrung und den magischen Seiteneffekten des Siegels ebenso konfrontiert wie mit der Aufmerksamkeit der Bevölkerung (siehe unten). Wählen Sie einen Spieler, der daran Spaß haben könnte. Zudem setzt die Wahl voraus, dass der Held einen Urahn in Fasar gehabt haben könnte, nämlich einen der großen Ritualmeister des Hesinde-Kultes – nach mehr als 2.000 Jahren, die dazwischen liegen, ist das bei fast keinem der Helden völlig auszuschließen. Befindet sich ein tulamidischer Held in der Gruppe, würde dieser sich natürlich anbieten. Doch auch alle anderen Helden könnten eine winzige, verwässerte Spur des Blutes in sich haben und einen Vorfahren aus der Stadt. Der Hesinde-Kult wird dem Ringträger in jedem Fall als Nachkomme eines der Kultgroßen, als Erbe alten Blutes, die Aufnahme in den Kult anbieten und ihm große Ehren erweisen.

Doch, wie schon manch anderer erkennen musste, hat das Ringtragen bisweilen auch seine Schattenseiten: Da der Ring ein recht auffälliges Schmuckstück ist, besteht durchaus die Möglichkeit, dass er von Passanten erkannt wird – außer der Held zieht sofort einen (langen!) Handschuh über. Sollten die Helden das Bild noch nicht gesehen haben und Sie haben Jassirs Stand auf einen der üblichen Basarstätten der Stadt verlegt, kann der Grund der Aufregung auch zunächst im Unklaren bleiben und für einen entsprechenden Aha-Effekt beim Erblicken des Bildes sorgen. Die Aufmerksamkeit der Bevölkerung kann sich in tiefes Verneigen, Freimachen des Weges und Versuchen des Berührens des Trägers äußern ("Herr! Segnet mein Kind!"). Aber auch das heftige Insistieren eines Klerikers von Hesinde- oder gar Praios-Kirche oder eines analysegierigen Magiers, der Held möge ihm in den Tempel beziehungsweise die Akademie folgen, kann eine unangenehme Folge des Ringtragens sein. Natürlich mag es auch ambitionierte Diebe

geben, die sich (allerdings vergeblich) an dem Schmuckstück versuchen und rasch die Flucht ergreifen.
Sollte es im weiteren Verlauf des Abenteuers zur unten beschriebenen 'magischen Inkontinenz' in sichtbarer Form (Funken sprühen oder ähnlichem) kommen, werden natürlich um so mehr Passanten auf den Ringträger aufmerksam und die Schar aufdringlicher Kinder und lärmender Männer und Frauen kann zu einer kleinen Gemeinde von Gläubigen anwachsen, die dem Ringträger auf Schritt und Tritt folgen.
Abhilfe gibt es im Haus der Hüter des reinen Blutes. Hier werden die 'Gläubigen' erst mal vertrieben und der Held erhält dringende Vorschläge, seine Kleidung und Haartracht zu verändern.

Magische Analyse der Sphinx

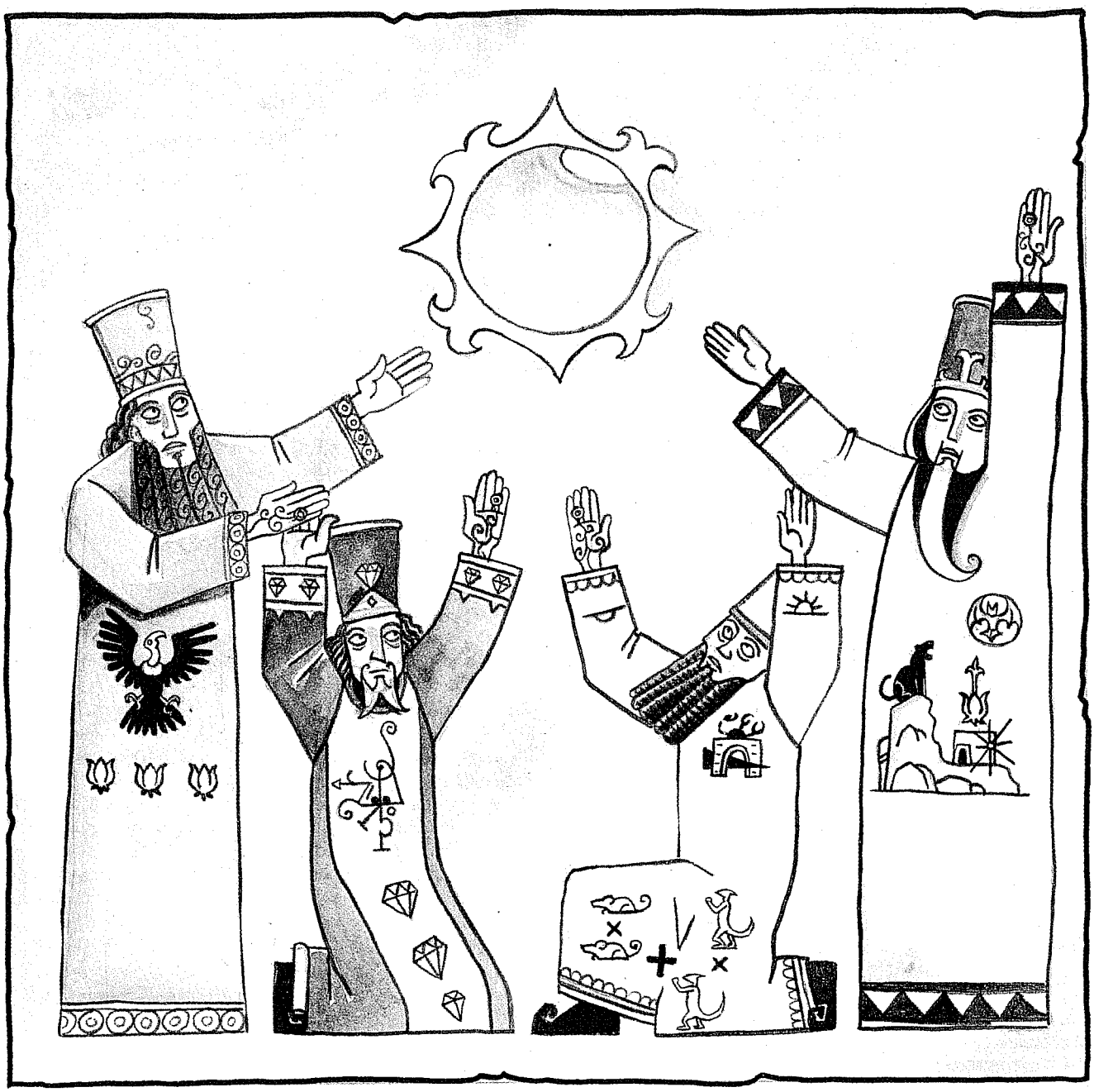
Das Bild auf der Sphinx hat sein Ursprung in einem kleinen Granitblock, der mit einer alten Variante des AURIS NASIS OCULUS belegt ist. Als Auslöser dieses Zaubers dient eine Art des UNITATIO, der ein bestimmtes Signal oder Ereignis wahrnehmen soll. Welches Signal das genau ist, kann durch die Analyse des Steins nicht näher bestimmt werden. Gute Analysten und Magiekundige können aber sehr wohl erkennen, dass beide Zauber sehr alt sind und dass es neben dem Erscheinen des Bildes keine weiteren Effekte geben wird.
Das Ereignis, das der UNITATIO gespürt hat, ist natürlich das Aufsetzen des ersten Ringes und dessen Aktivierung durch einen Nachkommen einer der Blutlinien gewesen: Es war Malek der Dieb, der unwissentlich das Bild auf die Sphinx gebracht hat.

Die magischen Siegel

Die Siegelringe wirken auf den ersten Blick wie besonders kunstfertige Schmuckstücke: Sie sind aus glänzendem Mondsilber und mit einer figürlich geformten Lotusblüte verziert. Deren Blütenblätter sind fast zur Gänze geschlossen, und nur wer genau hinschaut, sieht im Blütenkelch verborgene winzige Onyxe, Zirkone und vereinzelte Topassplitter. Der Ring selbst bildet den Stiel der Blüte, der sich zweimal um den Finger des Trägers windet.
Wird der Ring von einem Nachfahren der richtigen Blutlinie getragen, öffnen sich die Blütenblätter, klappen nach hinten und umranken den Finger. Der Stiel sticht in die Haut und windet sich blitzschnell direkt unter der Haut, gleich einem hauchdünnen Stahlseil, um Hand, Handgelenk und Unterarm des Trägers. Dies ist von außen kaum zu erkennen, aber der Träger kann es deutlich spüren. Knapp über dem Ellbogen tritt der Draht wieder aus und schlingt sich zweimal rankengleich um den Oberarm, wo er sich als kunstvoll gedrehte Spange wieder schließt. Diese Aktivierung kostet den Träger 3 LeP.
Bei den vier Ringen handelt sich um magische Artefakte aus der Zeit der Magiermogule. Sie dienen der Aktivierung und dem Aufladen der Oktaeder, die das Tor zum Limbus öffnen, hinter dem das Artefakt versteckt wurde. Sobald die Ringe einmal aktiviert wurden, ziehen sie die Astralenergie aus der Umgebung, filtern sie und leiten sie in den Körper des Ringträgers, der nunmehr als Depot für die angezogene Astralenergie fungiert – ein Depot, das bei Überladung durchaus auch überlaufen kann (siehe unten). Da ein menschlicher Körper für diese Art künstlicher Depotfunktion allerdings nicht geschaffen ist, wird er von der Astralkraft auf die Dauer ausgezehrt.
Bedingung für das Einsetzen der Wirkung ist jedoch, dass ein Nachkomme der Ritualwirker den Ring trägt, da die Ringe an die Blutlinie gebunden sind. Sobald aufgesetzt, kann der Ring erst nach Beendigung des Rituals abgenommen werden. Findet das Ritual nicht statt, wird der Träger irgendwann ausgezehrt sein und der Ring inaktiv werden; eine weitere Benutzung ist dann nicht mehr möglich.
Eine manuelle Zerstörung des Artefaktes wird nicht gelingen. Da sich die Wurzeln des Rings um den Handrücken und unteren Arm winden, wäre es notwendig, den Arm knapp unter der Schulter abzuschlagen, sollten die Helden das in Erwägung ziehen. Der Ring könnte dann an einen der Kulte ausgehändigt werden, würde aber nicht mehr wirken können.
Mit der magischen Aktivierung findet eine Verbindung unter den Ringträgern statt: Sehr heftige Emotionen eines Ringträger kann von den anderen dreien wie ein Echo gespürt werden. Ein Auffinden der Anderen ist nicht ohne weiteres möglich, aber ein Erkennen, ob der Gegenüber Ringträger ist, durchaus.
Wird das Magiedepot überladen, ist eine Art 'magische Inkontinenz' die Folge: Der Held sprüht leuchtende Funken, kurze magische Illusionen von kleinen Tieren tauchen auf, seine Gestalt verändert sich kurz oder ein Donnergrollen oder Blitzen manifestiert sich. Bei starker Emotion zaubert der Held intuitiv, wobei er schwächere Abarten oder leicht veränderte Formen bekannter Zauber erzeugt (zum Beispiel FULMINICTUS bei starkem Ärger), er kann dies jedoch nicht kontrolliert oder bewusst einsetzten; die 'Verwaltung' dieser Nebeneffekte obliegt dem Spielleiter. Helden, die an sich schon magisch begabt sind, können über die zusätzliche Astramacht ihres Körpers nicht verfügen (jedenfalls nicht willentlich). Dafür werden sie früher an Überladungseffekten leiden oder bei angewendeten Zaubern versehentlich durch zusätzliche Astralkraft verstärkte oder veränderte Wirkungen beziehungsweise Nebeneffekte erzielen.

Magische Analyse der Siegelringe

Eine magische Analyse wird durch eine alte Art des AURARCANIA DELEATUR verhüllt, was eine Analyse per se um 12 Punkte erschwert.
ODEM ARCANUM:
7 ZfP*: ein mächtiges Artefakt.
12 ZfP*: Die Astralkraft konzentriert sich um die Blüte, scheint aber auch zerfasert aus dem Artefakt herauszureichen.
ANALYS:
8 ZfP*: Bindender Spruch ist ein ARCANOVI, der in einer antiquierten, tulamidischen Variante wirkt und vornehmlich Sprüche der Merkmale Objekt, Metamagie und Verständigung in archaisch-gildenmagischer Repräsentation fixiert.
12 ZfP*: Unter der gildenmagischen Repräsentation verbergen sich auch Sprüche in kristallomantischer Repräsentation, die Merkmale Kraft und Form werden offenbart. Das Artefakt scheint ein ladungsbasierter Spruchspeicher zu sein, der nur einmal angewandt werden kann. Der wirkende Hauptspruch reicht weithin über das Artefakt hinaus und ähnelt einem Verständigungszauber, der Kraftflüsse suchen kann.
18 ZfP*: Nochmals werden zwei Merkmale, Hellsicht und Elementar (Erz), offenbar. Bei Kenntnis der dazugehörigen Zauber können der ADAMANTIUM, der TRANSFORMATIO und der SENSIBAR erkannt werden. Ein völlig unbekannter Verständigungszauber ist kundig unter die anderen Zauber gewoben worden. Die feinen Verästelungen, die über das Artefakt hinausreichen, können nicht nur Astralmacht aufspüren, sondern auch anzapfen und umleiten. Allerdings ist kein Kraftspeicher zu entdecken.
24 ZfP*: Der AURARCANIA kann identifiziert werden und der unbekannte Zauber mit dem ELFENSTIMME verglichen werden. Angelegt und ausgelöst wird das Artefakt seine Gestalt ändern und durch den ADAMANTIUM fast unzerstörbar sein. Die aufgespürte und angezapfte Kraft wird direkt in den Träger geleitet, der hauptsächlich wirkende Zauber hat Ähnlichkeit mit dem MAGISCHEN RAUB, scheint aber auf freie Astralenergie ausgerichtet zu sein.



Und nun? Höchste Zeit für eine Runde Ermittlungen

Recherche und Informationen

Es gibt mehrere Möglichkeiten für die Helden, an Informationen zu kommen, mit denen sie ihrem Gefährten helfen können. Da sind zum einen die Magierakademien der Stadt, aber auch der Hesinde-Tempel. Dort werden auch Mitglieder oder Sympathisanten des Hüter-Kultes auf die Helden aufmerksam, die sie fortan entsprechend beobachten lassen, bis es später zur Kontaktaufnahme kommt. Eine weitere Option ist, dass der Ring auf der Straße erkannt und der Held angesprochen wird, woher er denn die schöne Kopie des Ringes habe. Falls noch nicht geschehen, wäre auch dies eine Möglichkeit, die Helden auf das Bild an der Sphinx aufmerksam zu machen.

Die Al-Achami

In der Al-Achami-Akademie ist man gerne bereit, dem Held einmal auf seinen magischen Ring zu schauen, vor allem, weil man selbstverständlich selbst schon auf den Ursprung des Bildes aufmerksam geworden ist und weiß, dass nicht die Sphinx selbst, sondern ein einzelner Stein Ursprung des Bildes ist. Die Ergebnisse der magischen Analyse entnehmen Sie bitte dem Kasten links. Unter Umständen werden die Magier der Akademie ihre Erkenntnisse den Helden jedoch nur teilweise mitteilen. Eine sehr fundierte und penible Befragung hinsichtlich der Person der Helden und insbesondere des Ringträgers sowie der Umstände bezüglich des Ringerwerbs geht solch einer Analyse voran, und die Analysemagier fühlen sich nach der Analyse nicht in der Pflicht, den Helden sämtliche Informationen auf einem silbernen Tablett darzureichen.

Neben der magischen Analyse kann man hier auch erfahren, dass die Sphinx schon sehr alt ist – noch aus den Tagen Rashtuls stammt – und dem Volksmund nach prophetische Fähigkeiten besitzt. Mit ein wenig Menschenkenntnis können die Helden aber gut zwischen den Zeilen heraushören, dass keiner der Magier hier glaubt, dass es sich bei dem Bild um eine Prophezeiung der Sphinx handelt, noch, dass die ganze Sache überhaupt irgendetwas mit der Sphinx zu tun hat.

Übrigens wird man hier, genau wie im Hesinde-Tempel oder an anderer qualifizierter Stelle, dringend von einem DESTRUCTIBO auf den Ring abraten. Erstens ist man sich nicht sicher, was nach der Zerstörung der magischen Kräfte des Artefaktes mit den Teilen unter der Haut des Trägers passiert (und malt diverse Horrorvisionen aus), zum anderen wäre es, so die einhellige Meinung, doch schade um so ein interessantes Artefakt.

Der Hesinde-Tempel

Angetan von der Möglichkeit, es handele sich wirklich um ein Nandus-Wunder und falle damit direkt und unmittelbar in den Bereich der Kirche der Göttin, sind die Hesinde-Geweihten nur zu gerne bereit, den Ring zu analysieren. Allerdings werden sie erst auf vehementere (aber bitte doch höfliche) Bitte ihre Bücher und Schriftrollen wegpacken und den Ring auf Magie hin untersuchen, fast schon widerwillig. Es bedarf einiger Überredungskraft, die stoisch-sanften Hesinde-Geweihten zu überzeugen, dass bei einem Gotteswunder des Sohnes der Schlangengleichen auch astrale Kraft im Spiel sein kann. Ein wenig rhetorisches Geschick ist hier vonnöten.

Der Grund dafür ist einfach: Im Geflecht der Machtstruktur der Erhabenen der Stadt möchte auch die Hesinde-Kirche, die durchaus um das magische Wesen des Gemäldes weiß, so lange wie möglich das 'Wunder von Fasar' belebt wissen und das Mysterium um das Bild bewahren, das die Gläubigen auch in Scharen in den Tempel lockt.

Ebenfalls erfahren kann man hier vom Alter der Sphinx (siehe S. 71) und auch, dass das Bild aufgrund seiner Kunst und Darstellungsweise und der Farbkombinationen aus den Zeiten der Magiermogule des Gadang stammen muss.

Der Nandus-Tempel

Mit dem Ring zum Nandus-Tempel zu gehen, dem weltlichen Vertreter des vermeintlichen Senders des Bildes, wird sich für die Helden als Fehler erweisen. Im Burj Asrár (siehe **Erste Sonne 104**) wird man den Helden wenig weiterhelfen wollen, dafür aber mit fast allen Mitteln versuchen, den vermeintlichen Nandus-Ring in den Besitz der Kirche zu bringen. Von guter Bezahlung und dem Vorschlag, nach der Abnahme einen sehr guten Heiler aufzusuchen, bis hin zu offenen Drohungen werden die Nandus-Geweihten und Akoluthen gehen. Und auch wenn die Helden den Tempel wieder verlassen (mit dem Ring noch an der Hand), werden sie die Nandus-Geweihten nicht sofort wieder los. Sie können diese Fraktion als störende kleinere dritte Partei bei den weiteren Recherchen und der Suche nach dem Artefakt einbauen, die die Helden im Auge behält und andauernd versucht, herauszubekommen, was da in den Schatten 'ihrer' Stadt gerade vorgeht.

Andere Quellen

In den anderen Tempeln wird man den Helden nicht viel weiterhelfen können oder wollen. Die *Radscha Uschtammar*-Anhänger schlagen zur Klärung eine rituelle Extase vor, der *Kor*-Geweihte wird sich den Ring kurz anschauen und dann beiläufig erwähnen, dass er ihn ohne weiteres mit einem gezielten Schwertschlag abnehmen könnte, wenn das gewünscht sei. Der *Phex*-Tempel zeigt sich interessierter, und unter Umständen begegnen die Helden bei dieser Gelegenheit *Mharbal al'Tosra*, der sich schon früher sehr für die Sphinx interessierte und der die Helden freundlich, aber bestimmt ausfragen wird. Allein: Weiterhelfen kann er ihnen auch nicht. Je nachdem, wie sie sich allerdings im Hause des Phex verhalten, könnten sie das Interesse von Mharbal aufrechterhalten und in ihm einen losen Verbündeten für spätere Probleme gewinnen.

Die anderen Institutionen der Stadt kümmern sich gar nicht weiter um die Helden und den Ring oder geben vor, ihnen zu helfen, um den Ringträger zusammen mit dem Wunder gleich mit zu vermarkten und auszunutzen. Gerade die Erhabenen beziehungsweise ihre Vasallen haben in dieser Richtung nur den eigenen Machtzuwachs und den schnöden Mammon in den Augen. Aber schließlich ist man hier auch in Fasar.

Geschichtskundige könnten die Helden zumindest auf die Spur der Hüter des reinen Blutes bringen oder einige der Symbole auf dem Bild zuordnen. Solche gebildeten Privatpersonen eignen sich sehr gut dazu, die Helden in ihrer Suche nach dem Ursprung des Ringes und seiner Funktion entweder furchtbar in die Irre zu führen oder ihnen aber ein kleines Erfolgserlebnis zu bescheren.

Die Bevölkerung

Das Volk von Fasar hat seine ganz eigene Einstellung zu dem Träger eines Ringes, der auf einem heiligen Gemälde zu sehen ist. Die Helden sollten schnell merken, dass es besser ist, unerkannt zu bleiben: Egal ob die Reaktion überschwängliche Verehrung oder götterlästerliche Abneigung ist, in den meisten Fällen sollte sie in irgendein Extrem ausufern. Nur Wenigen ist das Bild auf der Sphinx völlig egal.

Mögliche Gerüchte über das Bild, die die Runde in Fasar machen, sind:

- Vier Auserwählte werden kommen, und die Sonne / Praios / Rastullah / das Madamal / Feqz wird sie segnen (was den Ringträger direkt zu einem der Auserwählten macht) und sie werden Fasar zu neuer und alter Blüte führen. (Deshalb ist der Ring ja auch wie eine Blüte geformt.)
- Die Magiermogule werden zurückkommen und die Macht über das Land der Sonne wieder an sich reißen. (Dieses Gerücht ist vermutlich entstanden, als ein Bediensteter seinen Herren irgendetwas über die Magiermogule in Bezug auf das Bild hat sagen hören.)
- Die Sphinx will vier Opfer, dann wird sie sich erheben und in die Sonne / den Mond fliegen. (Hier ist der Ringträger kein Auserwählter, sondern ein potenzielles Opfer und damit in Gefahr.)

Lassen Sie sich gerne noch andere hanebüchene Deutungen zu dem Bild und seinen unterschiedlichen Zeichen einfallen. Keine sollte aber allzu deutlich in die richtige Richtung führen.

Irrungen und Wirrungen – Neue Handlungsstränge

Während der ersten Tage der Recherche, in denen den Helden langsam klar werden sollte, dass sie den Ring nicht abbekommen werden und dass dieser seinen Träger mit der Zeit aufgrund seiner merkwürdigen Eigenschaften umbringen könnte, sollten Sie Ihre Truppe mit den folgenden Ereignissen bei Laune und auf den Beinen halten.

Falsche Spuren

Die Sphinx und die unterschiedlichsten Deutungsversuche des Gemäldes drängen es einem förmlich auf, die Heldengruppe erst einmal immer wieder ergebnislos durch unterschiedlichste Theorien und Thesen zu scheuchen. Suchen Sie sich dafür ein paar interessante Plätze in Fasar aus, zu denen Sie die Helden immer schon einmal schicken wollten, geben Sie ihnen einen roten Faden in die Hand (ein interessantes Gerücht, ein Hinweis aus alten Zeiten in Bezug auf die Ringe oder das Bild) und lassen Sie sie den Fährten folgen. Achten Sie darauf, dass die Helden mit diesen 'Miniplots' immer etwas lösen oder ein Ergebnis erzielen sollten, das allerdings gar nichts mit ihrem Problem zu tun hat. So kann ein tulamidischer Gelehrter von einer Verschwörung der Garether Fraktion oder der Praios-Kirche mutmaßen, jemand will einige der Symbole in einem uralten Stadthaus gesehen haben, in dem es spukt, oder jemand hat von genau dem gleichen Bild im Keller eines der Aburja gehört. Halten Sie diese Handlungsstränge aber immer fest in der Hand, damit Sie die Notbremse ziehen können, falls Ihre Heldengruppe sich zu sehr in etwas Falsches und nur als Aufheiterung zwischendurch Gedachtes verbeißt.

> **Ein kleiner Tipp für den Spielleiter**
>
> Aufgrund des Gewirrs der verschiedenen Plotstränge und Rätselstränge bietet sich an, zur Übersicht eine Tabelle zu fertigen, in deren Spalten knapp der jeweilige Handlungsstrang (welche Information gibt es), Bedeutung (Plot oder Sackgasse), zu findende Indizien (was gibt es und wo) und zu lösenden Aufgaben beziehungsweise Vorfälle skizziert sind und nach Lösung abgehakt werden können.

Die Parteien

Die Sher'umada achmadi wie auch der Kult der Hüter werden mit zunehmender Investigation der Helden nach und nach auf sie aufmerksam. Besonders die Hüter des reinen Blutes werden den neuen Ringträger lokalisieren, sobald die Helden beim Nandus- oder Hesinde-Tempel oder in der Akademie waren, da der Kult dort Kontakte oder Sympathisanten hat.

Beide Kulte werden die Helden erst nur beobachten, um herauszufinden, welcher Fraktion diese bunte Truppe angehört. Die Helden selber sollten diese Beobachtungen dadurch spüren, dass sie hin

und wieder einen Beobachter der Parteien erspähen (mit gelungenen Intuitions- oder *Gefahreninstinkt*-Proben), der sofort in der Menge untertaucht, und dass sie mitbekommen, dass sich unterschiedliche Personen nach ihnen erkundigen. Übergriffe kann es gerne von einer weiteren Fraktion (zum Beispiel dem Nandus-Tempel, siehe oben) geben, die das Ganze noch zusätzlich verwirren.

Malek, der Gauner
Je nachdem, wie gut und wo sich die Helden erkundigen, können Sie sie auch auf die Spur Maleks setzen, der ebenfalls einen der Ringe offen trägt und in Mantrabad oder einem anderen Viertel schon gesehen wurde. Setzen die Helden sich auf diese Spur, die sich nahtlos unter die falschen Hinweise mischen sollte, schicken Sie sie quer durch die Fasarer Diebes- und Unterschicht, ohne Malek zu finden. Die Helden können aber, wenn sie sich den Respekt einiger Diebe erwerben, Hinweise auf Maleks Unterschlupf, seine Geliebte oder sogar seinen nächsten Einbruchsplan bekommen und so Stück für Stück näher an Malek heranrücken. Ab und zu können die Helden beim Verfolgen einer heißen Spur dem anderen Ringträger sehr nahe kommen und der ringtragende Held könnte ihn spüren. Doch wenn die Helden die Lokalität betreten, entfernt sich der Dieb schnell und geschickt wieder. Wenn die Helden Malek endlich dicht auf der Spur sind, eignet sich dieser Zeitpunkt hervorragend, um mit dem **Dieb von Fasar** weiterzumachen (siehe unten).

Visionen
Da die anderen drei Ringe immer wieder Visionen vom Helden an die Träger empfangen und an den Helden senden, sollten diese auch in das Spiel eingebaut werden. Plötzliche Emotionen des Diebes bieten sich an, dem Ring tragenden Helden plastisch vermittelt zu werden, zum Beispiel Angst, wenn Malek verfolgt wird, oder Hochgefühl, wenn er beim Trinken und Spielen ist. Aber auch die Gefühle der beiden anderen Träger sollten ab und an den Ringträger überwältigen: zum Beispiel Zorn, Verwirrung und Erleichterung, wenn diese mitbekommen, dass der vierte Ring aufgetaucht ist, Erregung bei Lust- und Liebesspielen oder Wut bei Zurechtweisungen durch den Kultmeister – Ihrer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Mitunter empfängt der Ringträger in solchen Augenblicken sogar ein kurzes verschwommenes Bild, das wiedergibt, was der andere Ringträger gerade sieht.

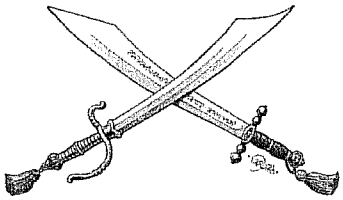
Das Bild
Es ist gut möglich, dass die Helden sich tatsächlich schon auf die Spur des echten Rätsels auf dem Bild setzen und erste Erfolge erzielen, auch wenn sie gar nicht wissen, was sie eigentlich suchen. Stellen sich die Helden dabei sehr geschickt an, legen Sie ihnen nicht zu viele Steine in den Weg, sondern lassen Sie sie ruhig eine der Broschenteile (siehe Seite 78f.) finden, bevor Sie sie im Abschnitt **Der Dieb von Fasar** in das Mysterium der beiden Kulte einweihen.

Der Dieb von Fasar

Irgendwann, wenn sich die Spuren langsam im Sand verlaufen, die Helden den Dieb schon fast gefunden haben oder sie sich besonders geschickt beim Rätsellösen anstellen und erste Erfolge erzielen, sollte Folgendes passieren: Die Helden werden inmitten einer kleineren Menschenmenge in einer der engen Gassen mal wieder durch den Schrei "Haltet den Dieb!" aufgeschreckt. Diesmal jedoch wird der Siegelringträger plötzlich von einer Welle Angst und Panik überflutet, die ganz deutlich und eindeutig von außen kommt und ganz nahe ist: Er spürt einen zweiten Ringträger. Bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe (mindestens 4 TaP*) werden die Helden zwei dunkelhäutige Männer in tiefblauen Kaftanen und einstmals weißen Turbanen bemerken, die den Dieb offensichtlich ebenfalls verfolgen. Bei 7 TaP* bemerken sie eine weitere Person, einen hochgewachsenen blonden Mann in schlichter, grauer Robe, der die Szenerie mit den Blicken verfolgt und versucht, den Parteien unauffällig zu folgen.
Nach einer Verfolgungsjagd, vorbei an schimpfenden Händlern, aufgeschrecktem Federvieh, umgestoßenen Gewürzsäcken, hinweg über Bänke, Zeltdächer und fast umgerannte alte Menschen (fordern Sie die Helden mit Gewandtheits- und *Athletik*-Proben und was Ihnen sonst noch in den Sinn kommt), verschwindet der Dieb in einer schmalen, dunklen Seitengasse und seine Verfolger mit ihm. Folgen ihm die Helden, finden sie den Dieb in die Ecke gedrängt und bedroht von den zwei dunkelhäutigen Männern. Machen die Helden auf sich aufmerksam, stoßen die beiden Männer unentschlossen zunächst einige unverständliche Drohungen aus und ziehen ihre Dolche, nach einer Schrecksekunde jedoch schwingen sie sich kurzentschlossen über eine Mauer und fliehen. Der Dieb blickt die Helden mit großen Augen an und versucht dann, viel ungeschickter, da er sich bei einem der letzten Sprünge über einen der Basarstände das Bein verdreht hat, ebenfalls zu fliehen, bis sich der Ringträger ihm nähert. Dann zögert er erst misstrauisch, um wenig später dem ringtragenden Helden um den Hals zu fallen, ihm auf die Schultern zu klopfen und lauthals zu lamentieren, dass er unschuldig sei.
Der blonde Mann in der grauen Robe wird schließlich hinzutreten und sich als Mitglied des Kultes der Hüter des reinen Blutes zu erkennen geben. Er lädt die Helden und den Dieb ein, ihm zu folgen, und bietet ihnen Informationen, Ruhe und Essen an. Der Dieb leistet stetig buckelnd und mit schmierigem Lächeln der Aufforderung Folge, schielt dabei ununterbrochen auf die Besitztümer der Helden und duckt sich, wenn er angesprochen wird, als würde er Schläge erwarten.

Unerwartete Verbündete
Der blonde Mann, der sich als Sjören Vanderbloom vorstellt, führt die Helden in eines der Häuser des Hüterkultes, das im Stadtteil Sarjabansarai gelegen ist. Es handelt sich um ein luxuriös eingerichtetes zweistöckiges Haus mit großem Vorgarten, weiß getünchten Wänden, die mit dicken Teppichen behangen sind, marmornen Fußböden und halbrunden Buntglasfenstern.
Der Kult der Hüter des reinen Blutes wurde auf die Helden durch deren Informationssuche aufmerksam und zeigt sich – nach einem Moment des Entsetzens, dass ein Fremder den Ring trägt – sehr hilfsbereit. Letzten Endes sind die Magier froh, einen weiteren der Ringe wieder in ihren Besitz zu bekommen, und zudem erhoffen sie sich von den Helden, die sie nach einigen Gesprächen als recht geschickt und clever einschätzen, Hilfe bei der Rätsellösung, die ihnen noch Kopfzerbrechen bereitet.
Sie werden den Helden ihre Version der Geschichte erzählen, nämlich die Bergung des Artefakts aus den Händen der barbarischen Ferkinas, die Bedrohung durch die Skorpionkriege, das Sicherstellen des Artefaktes und die Wirrungen um seine Rückholung. Die Helden erfahren auch, dass anscheinend Nachfahren der Ferkinas ebenfalls seit langen Zeiten hinter dem Artefakt her sind, dass sie damals zwei Ringe geraubt haben, ein weiterer (der des Helden) verschollen war und sich nur noch einer im Besitz des Kultes befindet. Da sich nun drei Ringe hier eingefunden haben (einer beim Kult, einer bei dem Helden und einer beim Dieb), haben die Ferkinas einen ihrer Ringe verloren – und Malek gibt nach einigem Zögern auch zu, dass er ihn vor einiger Zeit gestohlen hat. Allerdings weiß er nicht mehr so ganz genau, aus welchem Zelt er den Ring gestohlen hat – es war irgendwo in Yol-Rastullah.
Wenn die Helden den Ringträger des Kultes kennen lernen wollen, steht dem nichts entgegen. Der ringtragende Held spürt die Anziehung des anderen Ringes und erkennt die Trägerin des Siegels bereits, als diese den Raum betritt.
Die Hüter stellen die Ferkinas als düstere, blutrünstige Barbaren dar, deren einziges Interesse an dem Artefakt dessen Einsatz zu ihren Zwecken und die Mehrung ihrer Macht ist. An dieser Stelle sollte die Bedeutung des Artefaktes als überdimensional dargestellt werden, als ein Gegenstand, der unglaubliche Macht verleiht. Die Hüter versichern den Helden schließlich, dass sie mithilfe der Ringe das Artefakt endgültig im Limbus versiegeln wollen, damit es niemals in falsche Hände gerät. Sie sind bemüht, sich als 'die Guten' darzustellen, und gehen dabei sehr geschickt vor, mit diplomatischen Ränkespielen sind diese Menschen wohl vertraut.
Es sollte ihnen schließlich gelingen, die Helden, denen sie für die Dauer ihres Aufenthaltes üppige Kost und Logis anbieten, auf ihre Seite zu ziehen. Sie bitten diese, das Bilderrätsel zu lösen, und stellen

ihnen mit *Armante* (siehe **Dramatis Personae**, S. 81) einen ihrer besten Männer zu Seite, der ihnen helfen wird, wenn es Probleme gibt, sich sonst aber nicht einmischt.



Warum eigentlich? – Motivationshilfe für die Helden
Vielleicht werden sich Ihre Helden fragen, warum sie bei der Ausführung des Rituals helfen sollten. Hier einige mögliche Antworten: Zunächst einmal bekommt ihr Gefährte den Ring nicht mehr vom Finger, und nach einer kurzen Phase des Spaßes an seiner 'magischen Inkontinenz' sollte schnell klar werden, dass er sterben wird, wenn sich keine Lösung findet. Zudem wird der wohlhabende Hesinde-Kult den Helden Geld bieten, um ihnen bei der Lösung des Rätsels zu helfen.

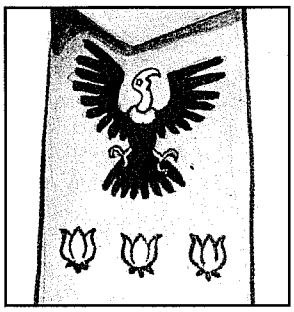
Auf der Suche nach Erkenntnis

Nachdem die Helden nun wissen, dass sich der Ring nur nach der Durchführung des Rituals, das sich ihnen durch die Ausführungen des Kultes als durchaus positiv darstellt, gefahrlos abnehmen lässt, werden sie sich auf die Spur nach dem Ritualort machen.

Des Rätsels Lösung

Die vier damaligen Ritualführer, die das Artefakt im Limbus versteckten und den Ort des Tores zum Artefakt im Bilderrätsel verschlüsseln wollten, ersannen einen hervorragenden Platz für ihr Versteck: ein unterirdisches Gewölbe tief unter Fasar. Dort, in der tiefen Dunkelheit verborgen, liegt eine Halle, in der die vier Oktaeder stehen, mit denen man, zusammen mit den Ringträgern, das Tor zum Limbus öffnen und so das dahinter verankerte Artefakt zurück erringen kann. Der Standort der vier Oktaeder wurde als Karte auf einer großen Metallbrosche festgehalten, die gleichzeitig den magischen Schlüssel für den Eingang in die unterirdische Halle darstellt. Diese Brosche wurde in vier Teile zerbrochen, von denen jeder der vier Ritualführer einen nach eigenem Ermessen in der Stadt versteckte, nur zu finden durch die Hinweise, die sie auf dem magischen Bild auf der Sphinx hinterließen.

Jeder der dargestellten vier Personen (die vier Ritualführer) trägt in seiner eigenen Abbildung den Hinweis auf sein gewähltes Versteck, das keinem anderen Ritualmeister bekannt war. Erst wenn man alle vier Verstecke und damit die komplette Brosche gefunden hat, kann man unter Fasar die Halle des Tores lokalisieren. Zudem stehen die Personen auf dem Bild nicht unabsichtlich in der Position, in der sie zu sehen sind. Der Sinn dieser Position wird den Helden aber vermutlich erst ganz am Ende des Rätsels und des Abenteuers aufgehen – wenn es möglicherweise schon zu spät ist (siehe Seite 80).



Wichtig zum Lösen von zumindest zwei der Rätsel sind Überlieferungen und Geschichten über diese vier Personen, die der Hesinde-Kult den Helden natürlich gerne weitergibt. Allerdings kann der Kult nicht zuordnen, welcher von den vieren nun welcher Ritualführer sein soll.

Die Namen der vier Ritualführer sind *Norûn Arbassara, Gilamel Al'Kirrush, Gonyol a Yol'Fass* und *Machmed ben Malek*. Ranken Sie Geschichten um diese uralten Ritualführer, die von den Kultmitgliedern *Esmal Basara, Ayishah Benkurrish* oder *Armante Yol' Fass* (siehe **Dramatis Personae**, S. 81) erzählt werden, von Sjören Vanderbloom, der die Helden gefunden hat und Verwalter der Bibliothek der Hüter ist oder einem alten, ständig Pfeife rauchenden Weiblein, einer der ältesten Frauen des Kultes, die von den Helden in der Residenz beim Schnüffeln in ihren Sachen erwischt werden könnte.

Es gibt natürlich offiziell überlieferte Lebensereignisse, aber natürlich auch Gerüchte, die unter der Hand weiter erzählt werden. Einige optionale Vorschläge zur Ausschmückung der Vita der Kultgründer finden sich im Nachfolgenden bei den Rätselbeschreibungen, die jedoch noch nach Belieben ausgeschmückt werden können. Wichtig sind nur die bei den Rätseln aufgeführten Fakten, die den Helden über den Hesinde-Kult zugänglich sein müssen. Alle anderen Begebenheiten – ob wahr oder nicht – können frei erfunden werden.

Rätsel I – Die Nekropole

Die erste der vier Personen auf dem Bild (von rechts nach links) ist Gonyol a Yol'Fass. Gonyol hatte die zweifelhaft geniale Idee, seinen Teil der Brosche zusammen mit sich selbst in einem unbenannten Grab in der Nekropole von Fasar bestatten zu lassen. Zum Glück wählte er dazu nicht einfach irgendeinen der Friedhöfe zu seiner Zeit, sondern Al'Uruch, die große Nekropole, die immer noch existiert und auf eine lange Geschichte zurückblicken kann.

Informationen zu Gonyol a Yol'Fass: Gonyol ist einer der wenigen der Kultobersten, dessen Grabstätte man nicht kennt.

Zur Person offiziell: Gonyol war ein sehr gläubiger Mann, der den Glauben an die Götter hoch in Ehren hielt. Er war sehr kinderlieb und hatte gern viele Kinder um sich.

Zur Person inoffiziell: Gonyol sammelte lebensgroße Spielfiguren von Menschen und Tieren, die sich mittels Magie oder Zwergen-Mechanik bewegen konnten. Sein kostbares Spielzeug, für das er ein Vermögen zahlte, hielt er in einem Garten mit einem Pavillon. Angeblich verlernte er das Sprechen, weil er nur noch seinem Spielzeug zusah, und die Gerüchte sagen, dass er eines Nachts von seinen Puppen erschlagen wurde.

Lösungsweg: Über das Symbol des Geiers auf dem Wams der Person können die Helden schnell auf eine Verbindung mit Tod und Bestattung kommen – der Geier ist das Symbol von Umm Ghulshach, der Geiermutter, die in früheren Zeiten die Stellung Borons innehatte. Die drei Lotusblüten darunter deuten auf die Symbolik hin, mit der man das Grab finden kann – die Ornamente an dem Grab sind ganz im Zeichen dieser Pflanze gehalten, und auf der Eingangstür zu der kleinen Felsengruft prangen exakt die gleichen drei Blüten wie auf dem Bild an der Sphinx.

Sind die Helden erst einmal auf die Grabstätte als Lösung des Rätsels gekommen, müssen sie sich auf den verschiedenen Grabanlagen in Fasar umschauen. Vermutlich wird sich ihre Suche relativ schnell auf Al'Uruch konzentrieren, da die Grabanlage noch aus der Zeit vor den Skorpionkriegen stammt.

Die Nekropole ist groß und schwer zu überschauen. Eine Suche der Helden vereinfacht sich ernorm, wenn sie sich zuerst beim Tempel der verschleierten Marbo oder einem anderen der Boron-Tempel vor Ort erkundigen. Auch die Wache haltenden Golgariten oder die benachbart lebenden Totengräber, Fallenbauer oder Einbalsamierer eignen sich als Anlaufpunkt. Die Geweihten und Gardisten werden den Helden jedoch kaum Auskunft erteilen, außer diese legen einen guten Grund vor (und der ist garantiert nicht die Schändung des Grabes durch die Entnahme einer Grabbeigabe).

Nachts sollten die Helden dann, wenn sie das Grab gefunden haben, den Einbruch in selbiges durchführen. Bei dem Grab handelt es sich um eine mit einer Steintür verschlossene Felsengruft in einem entlegenen und sehr alten Viertel der Nekropole. Gestalten Sie die Stimmung düster und unheimlich.

Optional: Es soll unter Helden immer noch den ein oder anderen moralischen Mitstreiter geben, der sich weigern wird, eine Grabruhe zu stören. Sollte dieses Problem absehbar sein, streuen Sie Hinweise, dass das Grab nur ein Scheingrab ist, in dem eigentlich niemand beerdigt ist, sondern das nur der Brosche zur Aufbewahrung dient.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Zwielichtige Gestalten huschen gebückt durch die Ruinen der Totenstadt. Sie haben sich in leer stehenden Mausoleen eingenistet und betrachten die Nekropole als ihr Revier, spähen euch, schlecht verborgen hinter umgefallenen Geierstelen, hinterher, stecken die Köpfe zusammen und tuscheln. Schemenhaft huschen sie links und rechts durch die Büsche. Unter zerbrochenen Grabsteinen glühen gelbe Augenpaare, die euren Schritten folgen, und halb zerfallene Statuen – klagende Frauen, die ihre Arme gen Himmel recken, oder kopflose Alveraniare mit den Überresten eines Boronsrades in Händen – werfen groteske und unheimliche Schatten auf den schmalen Weg, dem ihr folgt. Eine drückende Stille liegt über dieser Stätte der Toten, und ihr schreckt auf, als ihr hinter einer überwucherten Steinmauer auf einige Gardisten trefft, die euch misstrauisch mustern.

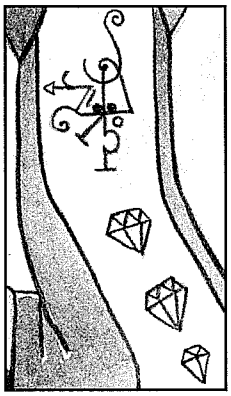
Letztere sind ohnehin bereits alarmiert, wenn die Helden sich bei ihnen nach dem 'Lotusgrab' erkundigt haben und noch in der gleichen Nacht dort einsteigen wollen. Die Ordnungshüter werden äußerst wachsam gegenüber den vermeintlichen Grabschändern sein.
Die Tür zum Grab aufzubrechen ist mit der nötigen Kraft keine sonderliche Kunst – dabei leise zu bleiben allerdings schon.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als euer Licht die düstere Kammer erhellt, schreckt ihr zurück, denn der Schein zuckt über das Gesicht einer jungen Elfe und eines Mannes mit ebenholzfarbener Haut, beide in fremdartiger, bunter Kleidung. Auf den zweiten Blick seht ihr, dass auch ein schwarz und weiß gefleckter Hund, ein lebensgroßes, goldenes Pferd, eine Löwin, ein Fuchs und zwei riesige Raben das Grab bevölkern.

Es handelt sich bei den Gegenständen um hölzerne, kunstvoll gefertigte und mit Gold und bunten Farben verzierte Spielzeuge, die am Rücken mehrere Räder zum Aufziehen haben. Bei genauerem Hinsehen sieht man tiefe Risse im Holz und dass das Leinen der Gewänder hauchdünn ist. Gonyols Lieblingsspielzeug hat ihn ins Grab begleitet. Das Spielzeug wird jedoch in sich zusammenfallen, wenn die Helden es berühren.
In der Mitte des Felsengrabes liegt auf einem Steinpodest, in einem steinernen Sarkophag, der einstmals prachtvoll blau und golden bemalt gewesen sein muss und dessen Deckel wie die Gestalt des Ritualsmeisters mit gefalteten Händen geformt ist, die uralte, einbalsamierte Leiche Gonyol a Yol'Fass. Auf seiner Brust liegt ein 40 Finger großer, wunderschöner, mit weißem Email überzogener Schwan, um dessen Hals an einer Kette Gonyols Teil der alten Metallbrosche hängt.

Rätsel 2 – Die Qanate

Die zweite der vier Personen auf dem Bild stellt Machmed ben Malek dar. Machmed hat es sich mit dem Verstecken seines Teils der Brosche denkbar einfach gemacht. In der Nähe einer seiner Edelsteinminen westlich der Stadt ließ er eine der Qanaten (unterirdische Wassertunnel), die in Richtung Stadt führten, zumauern, nachdem er dort die Brosche versteckt hatte.
Informationen zu Machmed ben Malek: Machmed war einer der reichsten Obersten des Kultes. Auf Nachfragen gibt man gerne Auskunft, dass er auch über zwei Edelsteinminen (mehr – ruben) im Westen der Stadt verfügte. Die Edelsteinadern sind schon lange versiegt, der Kult kennt aber die Lage der Minen immer noch.
Zur Person offiziell: Machmed war unglaublich reich und sehr großzügig. Er tat sehr viel Gutes und spendete Kirchen und Armen viel von seinem Reichtum.
Zur Person inoffiziell: Machmed war ein Frauenheld und auch dem Alkohol nicht abgeneigt. Er führte ein rauschendes Leben, es heißt, dass er sich einen Harem hielt mit Frauen aus allen Ländern, und böse Zungen sagen: auch aus allen Rassen. Man ist sich nicht sicher, ob er von einem heimkehrenden Ehemann erschlagen wurde oder an einer Krankheit zugrunde ging, mit der ihn eine seiner Frauen ansteckte.

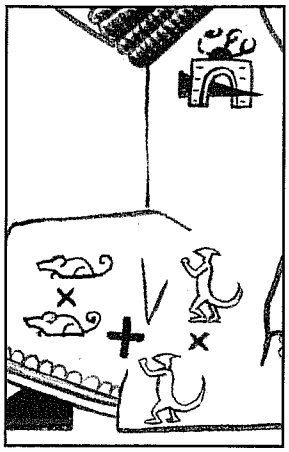


Lösungsweg: Das Diamantensymbol auf dem Wams der Person deutet auf die Edelsteine hin. Die verschlungenen Schnörkel darunter sind eine Ligatur (zusammengezogene Schriftzeichen) aus den Zhayad-Zeichen für Q, A, N, T und E. Mit ein wenig Phantasie und einem hinzugefügten weiteren A kommt man so auf den Begriff Qanate und im Zusammenhang mit dem Edelstein hoffentlich irgendwann auf die Wassertunnel bei den ehemaligen Minen Machmeds. Um Ihren Helden diese Kombination ein wenig zu erleichtern, sollten Sie übrigens versuchen, irgendwann im Laufe des Abenteuers den Begriff der Qanate und dessen Bedeutung schon einmal fallen zu lassen.
An den ehemaligen Edelsteingruben, die nach so langer Zeit kaum noch als solche zu erkennen sind, stellt sich erst einmal ein Schock ein. Hier sind keine Qanaten mehr zu sehen, sondern nur noch ein ausgedehnter Olivenhain, der zudem auch noch in Privatbesitz ist (suchen Sie sich einen der Erhabenen oder einen Händler aus der Stadt aus – und wenn Sie die Helden an Schicksal glauben lassen wollen, dann jemanden, mit dem sie sich vielleicht schon angelegt haben).
Nach ein wenig Suche auf dem Gelände stoßen die Helden allerdings auf einen uralten, zugemauerten Einstieg in einen stillgelegten Wassertunnel – mit dem Symbol eines Lotus darauf. Ist der Einstieg mit Muskelkraft freigelegt, darf sich einer der Helden in den knapp 25 Finger durchmessenden Tunnel hineinzwängen, in dem absolute Dunkelheit herrscht. Raumangst sollte man hier unten nicht haben, zumal es durchaus sein kann, dass tierische Bewohner des unterirdischen Versteckes das Eindringen des Helden gar nicht gerne sehen. Ungefähr acht Meter vom Einstieg entfernt gibt es eine kleine Vertiefung in der Seite des Kanals. Dort findet sich ein kleines, rostiges Metallkästchen, das hier seit mehr als 2.000 Jahren ruht. Darin finden sich ein winziges Gemälde des – überaus schönen – Machmed, ein halbzerfallenes Seidentaschentuch, die mumifizierten Blätter einer Kornblume und der Teil der Brosche.

Rätsel 3 – Das Skorpiontor

Die dritte Person auf dem Bild ist Norûn Arbassara. Der Anhänger der Kababyloth (die Magie der Zahlen, siehe **Erste Sonne** 42) vergrub seinen Teil der Brosche in der Nähe des Skorpiontores und hinterließ genaue Angaben, wie die Stelle, an der er es vergrub, zu finden sei. Den Göttern sei Dank steht zwar das Skorpiontor immer noch, allerdings hat sich die Gegend um dieses Baudenkmal erheblich gewandelt. Dort, wo Nôran die Brosche in den Schoß Sumus legte, steht nun ein Haus, das die Schenke *Madas Gunst* beherbergt und in dessen Keller Glückspiele und Wettkämpfe aller Art laufen, wie besonders Malek mit leuchtenden Augen zu berichten weiß.
Informationen zu Norûn Arbassara: Norûn war großer Anhänger der Kababyloth.
Zur Person offiziell: Norûn war ein Mystiker und begnadeter Astronom.
Zur Person inoffiziell: Norûn hatte eine seltsame Krankheit: Manchmal verwandelte er sich in einen blutrünstigen Wolf. Deshalb hielten ihn seine Eltern jede Nacht eingesperrt, und weil dem Jungen so langweilig war, lernte er alle möglichen Rätsel und Sprachen. Angeblich wurde er nach dem Tod seiner Eltern an eine Menagerie verkauft und zog als Wolfskind durch das Land, bis ihn ein Magier befreite und mit nach Fasar nahm. Er hauste in einem Turm, aus dem er fast nie herauskam, wurde uralt und starb angeblich über seinen Büchern, während er eine geheime Schrift entziffern wollte.
Lösungsweg: Der Torbogen und die darauf abgebildeten Skorpione deuten auf das Skorpiontor hin. Das Dreieck zeigt mit seiner Spitze in die Richtung, in die man vom Tor aus gehen muss (gerechnet wird genau von der Mitte unter dem Torbogen aus). Die Richtung ist weiterhin bestimmt durch die beiden Symbole auf dem Ärmel der Person, die Sonnenaufgang und Sonnenuntergang symbolisieren sollen. Die Richtung ist nach Aufbau des Bildes also der Sonnenaufgang. Die

Symbole der beiden Ratten und der beiden Echsen mit den Kreuzen dazwischen sind Kababyloth: Die Kreuze sind genau das, wonach sie aussehen: Multiplizierungszeichen. Die Ratte steht für Phex, und Phex steht für die Zahl 4. Die Echsen stehen für Echsen, und diesen wird die Zahl 8 zugeschrieben. 4x4 ergibt 16, 8x8 macht 64. Das Zeichen zwischen den Beinen der Person weist auf die Addition hin, das Ergebnis ist also 80. Die Frage bleibt: 80 was? Hier schweigt das Rätsel, da Norûn davon ausgegangen ist, dass jeder vernünftige Mensch erkennt, dass hier nur Schritt (also Meter) gemeint sein können. Stellt man sich also in das Skorpiontor in Richtung Sonnenaufgang und läuft 80 Schritt, kommt man an den Ort, wo die Brosche vergraben ist. Auf das 'Vergraben' weisen die altmagiermogulischen Erdsymbole hin, die überall auf der Person zu sehen sind.



Folgen die Helden diesem Plan, erreichen sie nach 75 Schritt den Eingang zur *Madas Gunst*. Der Pächter der Schenke, *Alrik Bel'Dies* hat strikt etwas dagegen, dass die Helden in seinem Keller herumbuddeln – und er hat ein paar Rausschmeißer, die ihn unterstützen. Hier sind also schlagkräftige Argumente, handfestes Gold oder hohes diplomatisches Geschick gefordert.

Eine der Möglichkeiten ist ein nächtlicher Einbruch. Dann bedarf es aber eines guten Plans, denn der Pächter wohnt im oberen Stock des zweigeschossigen Hauses und besitzt einen zottigen Mischlings-Wachhund. Eine weitere Option wäre eine handfeste Bestechung, deren Höhe allerdings immens ausfallen sollte, denn schließlich betreibt Alrik im Keller, wo die Helden buddeln wollen, sein lukratives Wettgeschäft. Andererseits lässt er sich auf einen Handel ein, wenn die Helden sich zwei Nächte als exotische Kämpfer seiner Kundschaft stellen – und sie das Loch, das sie machen wollen, wieder zuschütten.

Des Weiteren wäre es auch möglich, das Geschäft beim hier Macht habenden Erhabenen, *Habled ben Cherek*, in Verruf zu bringen, so dass es durch dessen Schläger vorerst geschlossen wird. Dann haben die Helden alle Zeit der Welt, im Keller zu graben.

Egal wie sie es anstellen: Bei der Buddelei im Untergeschoss von 'Madas Gunst' werden die Helden in zweieinhalb Schritt Tiefe auf eine Steinplatte mit einer eingravierten Lotusblüte stoßen, unter der ein silberner Schriftrollenbehälter liegt. Dreht man ihn auf, fällt außer dem Teil der Brosche auch noch ein Pergament heraus, das aber sofort zu Staub zerfällt.

Rätsel 4 – Der verschwundene Tempel

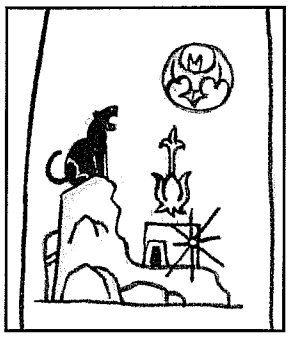
Bei der vierten der Personen handelt es sich um Gilamel Al'Kirrush. Gilamel hat seinen Teil der Metallbrosche in einem hohlen Stein versteckt, der bei Mondlicht leuchtet und den er einem Radscha Uschtammar-Tempel in Khor'al'Kor stiftete. Leider fiel das Gebäude wie auch der Rest des Stadtviertels dem Rachefeldzug der Hela-Horas zum Opfer, wurde zerstört und, als würde das nicht reichen, auch noch in Yol-Ifriitim umbenannt. Die Marmorsteine, besonders der hübsch leuchtende Stein Gilamels, wurden zum Aufbau des Burj Subaya verwendet, in dem seinerseits vor fast 200 Jahren ein verheerender Brand wütete (siehe **Erste Sonne 103**). Irgendwo in den Wänden des Burj verbaut, unter einer Schicht alten Rußes und daher nicht mehr als im Mondlicht leuchtend erkennbar, ruht der Stein heute.

Informationen zu Gilamel Al'Kirrush: Von Gilamel weiß man wenig, aber angeblich soll er Radscha Uschtammar-Anhänger gewesen sein.

Zur Person offiziell: Gilamel war ein sehr starker Mann. Er hasste Unrecht mehr als alles andere und half jenen, denen es angetan wurde.

Zur Person inoffiziell: Man weiß fast nichts über das Leben dieses stolzen Recken. Nur eine Legende gibt es, die erzählt, dass er einst eine traurige Fee, die in einem kalten, tiefen See hauste, eine Nacht lang mit wunderbaren Geschichten unterhielt und sie ihm als Dank ein Stück des Mondes schenkte, das er von da an immer an seinem Herzen trug. Manche sagen, er sei gar nicht tot, sondern zu ihr zurückgekehrt und beide lebten nun in einem Schloss unten auf dem Grund des Sees.

Lösungsweg: Auf dem Wams der Person auf dem Bild ist ein Fels mit einem schwarzen Panther darauf zu sehen: dem Tier des Kor. 'Felsen' heißt auf tulamidisch 'Khor' – der Fels des schwarzen Panthers (Kor) ist also Khor'al'Kor. Auf der Suche nach solch einem Felsen sollten die Helden erst einmal ins Leere laufen, bis sie sich erkundigen, ob es damals zu den Zeiten der Magiermogule einen solchen Felsen gab. Mit dieser Einschränkung sollte der Yol-Ifritiim irgendwann von Geschichtskundigen oder aus alten Tempelunterlagen als Khor'al'Kor identifiziert werden.



Das Gebäude, das auf dem Wams zu sehen ist, zeigt einen Radscha Uschtammar-Tempel, die Blüte mit Blütenstempel ist ein alt-tulamidisches Zeichen für die Göttin. Der Kreis mit der Fledermaus (ein Tier des Phex) symbolisiert den Mond. Den weiteren Symbolen sollten die Helden entnehmen können, dass im strahlenden Mondlicht irgendetwas an dem Tempel zu leuchten beginnt.

Wieder mit Hilfe von Recherche in der Stadtgeschichte sollte es den Helden gelingen, in den Ruinen auf dem Hügel die Fundamente eines solchen Tempels zu finden – jedoch ist nicht nur der Tempel selbst zerstört, es fehlen auch die Mauerreste. Um etwas über den Verbleib des Tempels zu erfahren, bieten sich folgende Möglichkeiten an:

- Der Geschichtskundige und *Haimamud Pakhizal al'Nur ibn Yali* (**Erste Sonne 105**) weiß, was mit dem Tempel passiert ist. Er ist auch gerne bereit, tulamidisch sprechenden und höflichen Personen Auskunft zu erteilen, allerdings verkauft er die Information nur gegen zwei oder drei großartige Geschichten aus fernen Ländern, aus denen er selbst neue Geschichten spinnen kann.
- Der Nandus-Tempel in der Freistadt im Burj Arár weiß ebenfalls Bescheid, hütet aber Informationen sehr streng. Nach misstrauischem Nachfragen, warum die Helden diese Auskunft benötigen, wird man gegen ein Geldgeschenk oder gegen eine Gefälligkeit weiterhelfen.
- Auch der Hesinde-Tempel in Fasar kennt den Verbleib der Mauern des Tempels, allerdings bekommt man hier generell kaum eine Auskunft, außer man tauscht sie gegen Informationen, die für die Hesindianer interessanter sind.
- Letztendlich wissen auch einige hochrangige Radscha Uschtammar-Anhänger Bescheid, allerdings lassen sich auch diese die Information bezahlen – in göttergefälliger Währung.

Das Ergebnis der Suche: Die Mauerreste sind in den Burj Subaya eingebaut worden. Das vom Brand geschwärzte Gebäude wird zurzeit von einer Unzahl zweifelhafter Existenzen bewohnt, die im Sold von *Manach ter Goom* (einem der Erhabenen der Stadt) stehen. Da immer wieder neue Personen den Turm beziehen, sollte es den Helden gelingen, sich in den Farben des Erhabenen (Rot / Weiß / Grün) in das Gebäude zu schmuggeln und dort die Suche zu beginnen.

Rüde Machtrangeleien, Diebstahl, Misstrauen und interner Zwist einzelner Gruppen auf verschiedenen Stockwerken herrschen hier und sollten den Helden das Suchen erschweren, zumal diese nur nachts die verbauten Marmorsteine (alle im achten bis zehnten Stock) untersuchen und säubern können, um zu schauen, welcher im Mondlicht leuchtet. Wenn Sie es gut mit Ihren Streitern meinen, dann finden diese den Stein schon in der ersten Nacht unter der Rußschicht, können ihn einfach aus dem Mauerwerk entfernen, zerschlagen und die darin befindliche Brosche an sich nehmen.

Während der Suche

Die Helden sollten während des Rätsels mit den Auswirkungen weiterer Plotstränge konfrontiert werden. Neben den fortschreitenden Auszehrungserscheinungen des Ringträgers und einer zunehmenden

Inkontinenz seiner neu erworbenen astralen Kräfte, können auch die Auswirkungen des Bildes an der Sphinx den Helden immer mehr im Weg stehen, wenn noch mehr Leute erfahren, dass einer von ihnen den gleichen Ring trägt wie die abgebildeten Personen (und dann auch noch merkwürdige Dinge in seiner Umgebung geschehen). Passen die Helden nicht auf, kann aus einer Heldenverehrung unter einigen wenigen schnell eine kleine Massenhysterie oder ein Personenkult werden – und auch die Erhabenen, die Machthaber der Stadt Fasar, könnten auf den Helden (und auf Malek) aufmerksam werden.

Sher'umada achmadi – Die 'Ferkinas'

Die Nachkommen der Ferkinas, die ebenfalls auf der Suche nach dem Artefakt sind, stecken natürlich nicht ihre Hände in die Kaftane und warten, dass die Artefaktdiebe sich ihr Beutestück wiederholen. Die Helden werden, wenn möglich, bei der Suche nach den Broschen von den Sher'umada achmadi genau im Auge behalten, und ihnen werden – gerade, wenn sie sich auf einer auch für die Verfolger erkennbar richtigen Spur befinden – so weit wie möglich Steine in den Weg gelegt. Die Helden sollten sich ständig verfolgt fühlen und bei jedem ihrer Schritte beobachtet.

Hin und wieder können sie ihre Verfolger beziehungsweise Gegenstreiter auch entdecken und die Möglichkeit haben, etwas gegen diese zu unternehmen. Ob es dabei zu Handgreiflichkeiten oder zum rasanten oder schlau geplanten Abhängen der Verfolger kommt, bleibt den Helden überlassen. Sie sollten jedoch bald merken, dass ihnen für jeden ausgeschalteten Gegenspieler zwei neue auf den Hals gehetzt werden. Setzen die Helden einen der lederhäutigen, dunkeläugigen Männer in den langen, ausgewaschenen Gewändern fest, so wird dieser die Helden stumm und verbittert anstarren und kein Wort aus sich herauslocken lassen. Bei nächster Gelegenheit wird er zu fliehen versuchen und dabei phexisches Geschick zeigen.

Die Ferkinas könnten sich auch entschließen, ein paar Bettler in der Stadt zu bezahlen, um die Helden im Auge zu behalten. Sollten die Helden gegen die sie verfolgenden Gestalten vorgehen, werden sie bald merken, dass dies eine sehr dumme Idee ist: Die Bettler der Stadt halten in einer fest verschworenen Gemeinschaft zusammen und können den Helden durch Beziehungen, Druck oder schlichte Überzahl das Leben zur Niederhölle machen.

Lassen Sie die Helden auch bei der Bergung der Broschen ihre Gegner spüren; diese wollen schließlich ebenfalls das Geheimnis des Gemäldes ergründen. So kann es zu kleinen Überfällen in der Nekropole bei der Öffnung des Lotusgrabes kommen, zu Verschwörungen innerhalb des Burj Subaya oder zu Störungen während der Ausgrabungen im Keller von *Madas Gunst*. Die Ferkinas werden dabei nicht mit unnötiger Gewalt, jedoch mit entsprechendem Nachdruck vorgehen.

Um dem Ferkina-Kult noch ein größeres Druckmittel in die Hand zu geben, können Sie dafür sorgen, dass er den Helden zumindest eines der Broschenteile knapp vor den Fingern wegschnappt. Zudem können die Sher'umada achmadi versuchen, den Held, der den Ring trägt, oder aber den Dieb Malek zu entführen, um an die 'Schlüssel' zum Tor zu kommen.

Letztendlich sind die Ferkinas aber keine Attentäter. Sie haben ein Ziel, wie der Kult der Hüter des reinen Blutes auch, und wollen es auf jeden Fall erreichen. Dafür sind ihnen viele Mittel recht, allerdings bei weitem nicht alle. Die Jahrhunderte in der Stadt haben das Blut der Ferkina wässrig gemacht, wie es ihre Verwandten in den Bergen bezeichnen würden, und so gehen sie nur sehr ungern über Leichen. So könnten die Sher'umada achmadi den Helden in Yol Ifriitim bei einem Überfall zu Hilfe kommen, oder aber die Helden erfahren von den Ferkinas überraschende Unterstützung im Burj Subaya.

Tatsächlich ist den Ferkinas schon längst klar, dass sie, selbst wenn sie den Ritualort vor den Hütern des reinen Blutes finden würden, das Ritual gar nicht durchführen könnten, denn ihnen fehlen ja die restlichen Ringe. Demzufolge werden sie auf der allerletzten Strecke des Rätsels, wenn die Helden ihnen auch schon zwei oder drei der Broschenteile weggeschnappt haben, versuchen, mit diesen ins Gespräch zu kommen – und eine Rettungsaktion der Helden ist da genau der richtige Ansatz (siehe **Diplomatie** rechts).

Ein schattengleicher Gegner

Seit Jahrhunderten wartet der Kult der Hüter des reinen Blutes auf die Rückholung des Artefaktes, wohl wissend, dass dies nur geschieht, wenn die Ringe von Menschen mit der passenden Blutlinie getragen werden. Deshalb hat der Kult auch stets penibel darauf geachtet, dass die Nachfahren der Ritualmeister bekannt sind, und zwar immer mindestens vier davon. Diese wurden seit ihrer Kindheit darauf vorbereitet, dass sie auserwählt von den Göttern sind und entweder selbst oder durch ihre Kinder ein Ritual vollziehen, das die Welt verändern würde.

Auch Armante (siehe **Dramatis Personae**, S. 81) ist einer von diesen Auserwählten, und er hofft seit seiner Kindheit darauf, dass er dazu ausersehen ist, den Ring zu tragen, was seinen Vätern und Vorvätern nicht vergönnt war und denen nichts blieb, als ihr Blut weiterzugeben, enttäuscht, nicht selbst der Auserwählte zu sein. Dass nun diese Dahergelaufenen ihn um seine Bestimmung gebracht haben, verkraftet er nicht. Er wird deshalb zwar vordergründig den Helden helfen, um ihr Vertrauen zu gewinnen, und sehr bemüht um deren Freundschaft sein. Letztlich ist sein Ziel jedoch, dem Helden oder dem Dieb einen der Ringe abzunehmen, der seit seiner Geburt und lange vorher bereits für ihn bestimmt war. Dafür wird er alles tun und notfalls auch den Interessen seines Kultes zuwiderhandeln. Natürlich weiß auch er, dass die Ringe nutzlos werden, wenn man sie von der Hand des Trägers entfernt. Er hofft jedoch, dass der Ring durch seine Aufladung einige Zeit hält und er ihn so irgendwie magisch auf sich übertragen kann.

Zunächst wird er einige Unfälle inszenieren und schließlich gar einen Meuchler auf die Helden hetzen, die er stets beobachten lässt. Im Ritual sieht er die letzte Chance, den Ring in seine Finger zu bekommen beziehungsweise die Schmach, die seiner Familie angetan wurde, zu rächen. Bemerkt er, dass es zu spät ist, den Ring zu bekommen, ist er auf Rache aus und wird allein deshalb die Helden angreifen.

Armante ist geschickt und sollte, kommen die Helden nicht selbst darauf, ihn zu verdächtigen, erst im Endritual entlarvt werden.

Malek, der Dieb von Fasar

Malek, der Ringträger wider Willen (siehe auch **Dramatis Personae**, S. 81), versucht ständig, dieser unangenehmen Situation zu entkommen, und macht den Helden damit das Leben schwer. Nachfolgend findet sich eine Liste mit Zwischenfällen, mit denen der Dieb die Helden aufhalten kann:

- Sobald die Helden dem Dieb das erste Mal begegnet sind, versucht er, ihnen wieder zu entfliehen. Sei es auf dem belebten Marktplatz oder im Haus der Kulte – er setzt alles daran, sich wieder zu verdrücken und in den Schatten Fasars unterzutauchen.
- Er macht sich an die bestaussehende Heldin heran, versucht sie zu betören und auf seine Seite zu ziehen, dem mitleidigsten Helden dagegen erzählt er eine herzzerreißende Geschichte über den Verlust seiner Familie und das harte Leben auf der Straße und versucht so, die Heldengruppe zu spalten.
- Malek bestiehlt die Helden, sobald er die Möglichkeit hat – und er weiß, was wertvoll ist.
- Wenn er bemerkt, dass die Helden hinter ihm her sind, stellt er ihnen Fallen, um sie aufzuhalten, zum Beispiel könnte er etwas von einem Händler stehlen und es den Helden unterschieben oder sie bei stadtbekannten Schlägern denunzieren. Er trachtet ihnen jedoch nicht nach dem Leben.

Diplomatie

Irgendwann sollte auch den Helden klar werden, dass man den vierten Ring für das Ritual braucht, den einer der Ferkinas bereits am Finger trägt. Da es völlig illusorisch ist, den Kult zu überfallen und den Ringträger zu entführen, die Ferkinas unter Umständen auch noch einen Teil der Brosche haben, vielleicht sogar Malek entführt und zudem nicht die Ungeheuer zu sein scheinen, als die sie von den Hütern geschildert wurden, sollte die Zusammenführung der Gruppen oder zumindest das Gespräch mit ihnen eine Option werden.

Nur die Helden können die Sher'umada achmadi überzeugen zu verhandeln. Dazu ist ein Besuch bei dem Feqz-Kult erforderlich. Die

Kontaktaufnahme erweist sich dabei als überaus einfach: Wenn die Helden sich im Yol Rastullah umschauen, wo der Kult residieren soll, werden sie, weil schon bekannt, von ihren Verfolgern angesprochen – vielleicht sogar von denen, die ihnen schon geholfen haben. Diese führen die Helden zu ihrem Anführer.

Bei den Sher'umada achmadi

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr schreitet – geführt von einem stummen kleinen Jungen, der sich euch mit aufgehaltener Hand als Führer angeboten hat – durch das Zeltdorf. Die Blicke durch die geöffneten Zelteingänge zeigen euch eine fremde Welt: Dunkelhäutige, griesgrämig dreinblickende Männer in ausgeblichenen Gallabias sitzen Wasserpfeife rauchend und Tee aus bunten Gläsern trinkend im Kreis um schwach glühende Feuerstellen. Mit bestickten Tuchmasken verhüllte Frauen backen Brotfladen und Kuchen, holen eilig die Kinder von den Fremden weg und ziehen schwere Vorhänge vor die Zeltöffnungen. Zwei Greise spielen auf einem niedrigen Tisch das Kamelspiel, irgendwo spielen einige Musiker auf Rohrblattflöte und Handtrommel, und das helle Klingen von glockengeschmückten Füßen, die sich im Tanz drehen, dringt rhythmisch an euer Ohr. Im Zelt des Ältesten liegen dicke Teppiche, und die Luft ist schwer von verbrannten Harzen und Pfeifentabak. Kerzen werfen durch das farbige Glas großer Laternen bunte Lichter auf die ausgeblichenen Zeltwände. Auf einem dunkelblauen Wandteppich ist eine aufgerichtete Ratte abgebildet, die von den Symbolen des Mondes umringt ist. Vor diesem steht ein schwerer, mit zahlreichen Schnitzereien verzierter Thron, in dem ein uralter Greis sitzt und Wasserpfeife raucht.
Man bietet euch weiche Kissen vor diesem Thron an und reicht euch Obst, süßen Kuchen und Tee, dann werdet ihr mit dem Alten allein gelassen.

Bei dem Alten handelt es sich um *Adabuuh iban Rashin*, den Kultführer des Feqz-Kultes. Er entschuldigt sich zuerst bei den Helden in stark gebrochenem Garethi, dass sie nicht in das eigentliche Stadthaus geführt wurden, sondern aus Sicherheitsgründen hierher, in den Zweitwohnsitz – ja, die Sher'umada achmadi verfügen tatsächlich nach fast 2.000 Jahren in der Nähe der Stadt über ein Stadthaus und wirken auch nur auf den ersten Blick wie 'echte' Ferkinas. Viele städtische Sitten haben sich mittlerweile in den Kult eingeschlichen und Gebräuche wurden übernommen, die mit der Kultur der Bergstämme nichts mehr zu tun haben. Hier erfahren die Helden die andere Seite der Geschichte sowie die Tatsache, dass sich das Tor nicht versiegeln lässt, sondern geöffnet werden wird. Lassen Sie die Helden reden und Angebote machen, machen Sie es ihnen jedoch nicht zu leicht. Jahrhunderte des Misstrauens sind hier zu überwinden. Zu guter Letzt und unter einigen Bedingungen sollte der Alte zur Zusammenarbeit zu bewegen sein, denn auch er sieht ein, dass zurzeit ein Patt besteht, aus dem keiner der beiden Kulte einen Vorteil erlangen kann. Ein zeitweiliges Bündnis scheint also unausweichlich. Zurück beim Kult der Hüter müssen die Helden nun auch dort die Tore für ein solches Bündnis aufstoßen. Hier sind rhetorische Künste gefragt, und es sollte sich eine Diskussion entwickeln, die das diplomatische Geschick der Helden und ihren Verhandlungsgeist fordert.
Die Hüter des reinen Blutes werden versuchen, sich bei den Helden wieder einzuschmeicheln und die Tatsachen so zu drehen, dass es zum Besten der Helden gewesen sei, dass man ihnen nicht die ganze Wahrheit erzählt hat. Der Vorschlag, sich zur Durchführung des Rituals mit den Ferkinas zu verbünden, stößt erst auf Aggression und taube Ohren und wird erst durch das energische Intervenieren des besonnenen Kultvorstehers und die Argumente der Helden überdacht. Letztendlich bleibt auch den Hütern nichts anderes übrig, als einzulenken und in den sauren Apfel zu beißen.

Alle an einem Strang – Verbrüderung

Die Helden werden nun beauftragt, ein Treffen an einem neutralen Ort zu organisieren und für die Sicherheit aller Beteiligten zu sorgen. Letztendlich wird sich das Treffen nur auf insgesamt vier Personen beschränken, da keiner der Kulte einverstanden ist, wenn der jeweils andere mit mehr Personen kommt.
Lassen Sie Ihre Helden gern ein wenig planen und vorbereiten, und 'nerven' Sie sie damit, dass die Kulte nacheinander die ersten zwei oder drei vorgeschlagenen Plätze aus den trivialsten oder paranoidesten Gründen ablehnen. Letztendlich sollte es zu einem Treffen zwischen Adabuuh iban Rashin und Esmal Basara kommen, bei dem geklärt wird, dass die beiden Kulte vorerst zusammenarbeiten werden. Man einigt sich nach verbissener Diskussion darauf – bei der die Helden als Vermittler gerne das ein oder andere Mal eingreifen müssen, um die verhärteten Fronten ein wenig aufeinander zuzubewegen – einen Waffenstillstand zu schließen und gemeinsam zum Ritualort zu gehen, das Ritual zusammen durchzuführen und nach der Bergung des Artefaktes unter Beisein und Leitung der Helden neu zu verhandeln – das jedoch nur, weil beiden Kulten und vor allem den Ringträgern die Zeit davonläuft.

Hinab in Dunkle Tiefen – Die Unterwelt

Die Brosche und ihr Geheimnis

Die vier Teile der Brosche ergeben zusammengesetzt ein Geflecht aus Metallsträngen mit einem merkwürdigen Symbol an einem der Enden. Die Zeichen (siehe Abbildung) auf dem dickeren Strang oberhalb sind anscheinend eine archaische Form von Zhayad. Dieser dickere Strang über dem Zeichen ist der Fluss Gadang, das Zeichen selbst bezeichnet eine uralte und längst vergessene Kultstätte der alten Flussgottheit am Flussufer am Rande des Stadtviertels Mantrabad. Deren Lage können die Helden mit Hilfe der beiden Kulte relativ schnell herausfinden, ebenso die Stelle, wo das Heiligtum einmal stand, nämlich irgendwo in der Nähe der heutigen Zulhamid-und-Zulhamin-Brücke. Wird dort das Flussufer genauer abgesucht und im alten und trockenen Flussschlamm gewühlt, was mit Hilfe aller Kultisten nicht allzu lange dauern sollte, findet sich alsbald eine uralte Steinplatte, auf der wiederum das Symbol des bereits bekannten Lotus' eingraviert ist. Unter der Steinplatte liegt ein Abstieg in die Tiefen der Stadt – hinab nach Unter-Fasar.
Die Gruppen der Kultisten gehen übrigens jeder mit insgesamt einem guten Dutzend Personen in die Tiefe, zusammen mit Ringträgern, Helden und Malek sind also mehr als dreißig Personen in den engen Gängen mit Fackeln und Öllampen unterwegs.

Durch Schichten und Schächte

Zusammengesetzt ergibt die Brosche nicht nur Auskunft über den Ort des Einstieges, sondern auch eine Art Karte von der damaligen Beschaffenheit der Schicht, in die die Helden nun hineingelangen. Die Metallstränge der Brosche zeigen dabei Wege und einzelne Wegmarkierungen auf dem Weg in die Katakomben unter der Stadt aus der Zeit der Magiermogule. Da Mantrabad und Yol Ifritiim sehr alt sind, hat sich hier die Struktur der unterirdischen Gänge, den Göttern sei Dank, wenig geändert. Allerdings müssen die Helden und die Kultisten erst einmal fast dreißig Schritt in die Tiefe steigen, um das Gewirr der Gänge zu erreichen, in denen irgendwo die vier uralten Oktaeder stehen.
Nach einem Abstieg in die Dunkelheit beginnt eine Reise durch das unterirdische Fasar durch die Schicht der Magiermogule. Immer wieder gilt es, sich mühsam durch enge Passagen zu quetschen, einige der auf der Brosche eingezeichneten Wege sind nicht mehr gangbar und müssen umgangen werden, andere Wege sind dazugekommen und erschweren die Orientierung. Fügen Sie als Spielleiter beliebig Gänge in das Gewirr, welche die Brosche Ihnen als Karte liefert, und streuen Sie nach Belieben unheimliche Begegnungen ein, die das Flair des unterirdischen Fasars an die Spieler weitergeben. Hier einige Beispiele für Ereignisse und Begegnungen:

● Nach Durchquerung eines besonders engen und stickigen Tunnels steht die Gruppe plötzlich mitten in einer kleinen Kaverne, die über und über mit Zhayad-Zeichen beschrieben ist – kaum noch erkennbar nach all den Jahrhunderten. Ein Teil der Decke ist heruntergestürzt und aus den Trümmern ragt eine riesige steinerne Golemhand hervor, die sich als letzter Reflex um das schließt, was ihr zu nahe kommt.

● Bei der Umgehung eines eingefallenen Ganges gelangt man fast sechs Schritt höher plötzlich in ein mit Marmor gefliestes Gangstück der Abwässerkanäle aus der Zeit der Diamantenen Sultane. Die rutschige Oberfläche könnte zu einem echten Hindernis werden, falls die Gruppe hier von Dieben oder 'Unterweltsgesindel' angegriffen werden wird.

● Aus einem Schacht, der sicherlich noch mal weitere sechzig Schritt in die Tiefe unter Fasar führt, hören die Helden ein grauenvolles Stöhnen und kurzes Kettenrasseln. Hoffen wir, dass keiner auf die Idee kommt, nachzuschauen, was noch unter der *Tracht'al Tracht*, der untersten Schicht unter Fasar, angekettet ist.

● Eine alte Grabkammer mit ein paar merkwürdig deformierten Skeletten in aufgebrochenen Gräbern liegt in einem der Gänge. Zwischen den Skeletten verwest die Leiche eines Tulamiden, der mit schreckensweiten Augen ins Nirgendwo blickt, den Mund zu einem stummen Schrei geöffnet.

● Zwei größere Ratten greifen drei der Kultisten in den hinteren Reihen an, die sie mit lauten Rufen und Schlägen ihrer Waffen vertreiben. Eine der Ratten bleibt liegen und entpuppt sich bei genaurem Hinsehen als schon wesentlich länger tot als nur ein paar Sekunden.

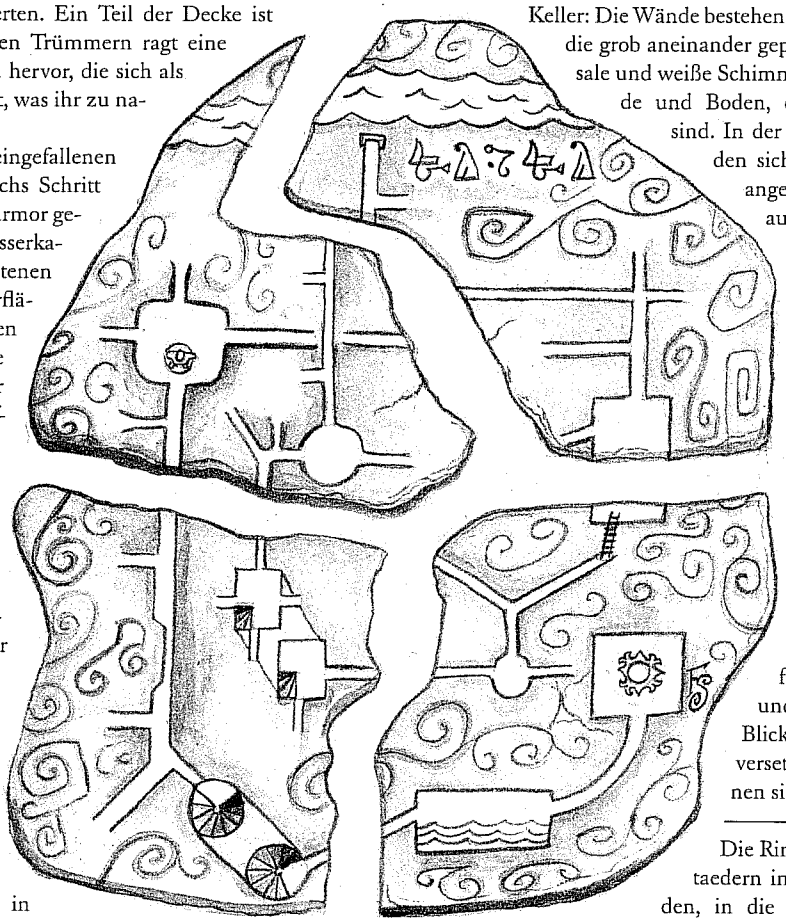
● In einem weiteren Gang sind wunderschöne Figuren links und rechts in die Wand gemeißelt, zwei Schritt hohe Gestalten in wallenden Gewändern, die Hände über der Brust gekreuzt. Die makellosen und androgynen Gesichter besitzen erschreckend lebendige Augen, und als die Helden den Gang durchqueren, haben sie das sichere Gefühl, dass diese ihnen mit den Blicken folgen.

Sobald die Gruppe sich der versteckten Höhle nähert, in der die Oktaeder stehen, können Sie die Ringträger spüren lassen, wie sie von magischer Hand ganz leicht in eine bestimmte Richtung gezogen werden, genauer gesagt, wie der Ring an ihrem Finger sie voranzieht. Die Siegelringträger setzen sich an die Spitze der Gruppe und führen sie an, Aufregung macht sich unter den Gruppen breit, freudige Erwartung und fieberhafte Anspannung gleichermaßen. Am Ziel angelangt, versperrt eine uralte, aber noch intakte Steintür der Gruppe den Weg, die durch ein Schloss, in die die Brosche eingesetzt werden kann, zu öffnen ist. Dahinter befinden sich tatsächlich die Halle der Oktaeder und das Tor zum Artefakt.

Die Halle der Oktaeder

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Und so gelangt ihr schließlich an den Ort, dessen Lage ihr mit so viel Schweiß und Mühen herausgefunden habt. Er ist erschreckend unspektakulär: Es handelt sich um eine sehr große Kammer, zu der acht Eingänge führen, auf jeder Seite zwei, flankiert von einigen verrosteten Fackelhaltern. Zwar ist es eine Halle von etwa zwanzig mal zwanzig Schritt und fünf Schritt Deckenhöhe, doch wirkt sie schlicht wie ein uralter, vergessener Keller: Die Wände bestehen aus groben Steinquadern, die grob aneinander gepasst wurden. Feine Rinnsale und weiße Schimmelspuren bedecken Wände und Boden, die feucht und glitschig sind. In der Mitte des Raumes befinden sich vier zu einem Quadrat angeordnete, klobige Oktaeder aus grauem Stein, die jeweils einen Abstand von drei Schritt zueinander haben. Sie reichen fast bis zur Decke, und erst bei genauerem Hinsehen ist zu sehen, dass sie über und über mit unzähligen winzigen Zeichen übersät sind, offensichtlich eine Art von Keilschrift. In drei Kreisen um die Steingiganten herum finden sich kleine Basaltklötze, die wie unordentlich hingeworfene Obstkisten wirken und erst auf den zweiten Blick als genau zueinander versetzt angeordnet zu erkennen sind.



Die Ringträger werden an den Oktaedern in Kopfhöhe Öffnungen finden, in die ihre Ringe genau passen. Werden diese eingeführt, rasten die Blüten mit einem leisen Klicken ein, und die Träger sind fest mit ihrem Arm an den Stein fixiert. Sie können sofort spüren, wie die angesammelte magische Energie aus ihrem Körper in die Oktaeder strömt. Die astrale Kraft lässt die Glyphen in den Steinen kurz aufleuchten – danach passiert: nichts.

Eskalation

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Atemlose Stille herrscht, seit der letzte Siegelring mit leisem Klicken eingerastet ist. Nur das Atmen der Anwesenden hallt schwer durch die alte Stätte. Irgendwann fangen die ersten Füße an, ungeduldig zu scharren. Malek fragt schlechtgelaunt: "Mir schläft die Hand ein. Wie lange dauert denn das noch?"

Leises Gemurmel entsteht. Die Sher'umada achmadi lassen niemanden aus den Augen. Die Hüter beginnen erst leise, dann immer lauter zu debattieren und streichen ratlos Bärte und Zauberstäbe. Schließlich zischt einer der älteren Ferkinas erbost und in gebrochenem Garethi: "Dies hier ist nichts als eine Farce, um uns hinzuhalten. Wir wurden betrogen!"

Das Gemurmel wird lauter, erboster. Und dann macht sich das Geräusch von Stahl breit, der blank gezogen wird. Ein "Ignifaxius!" dröhnt durch den Keller.

Die Situation eskaliert, und kein Held mit noch so guter Diplomatie kann die beiden Gruppen nun noch aufhalten, aufeinander loszugehen. Offensichtlich um das lang Ersehnte betrogen, entladen sich Frustration der Jahrhunderte und lang genährter Hass nun in Gewalt. Die Helden sollten darauf achten, dass die Siegelringträger nicht attackiert werden, denn diese sind wehrlos. Die Kulte kämpfen verbissen und brutal. Die an die Oktaeder gefesselten Ringträger versuchen verzweifelt, die gefesselte Hand loszureißen und schreien um Hilfe. Beschreiben Sie einen chaotischen Kampf mit Säbeln, Holzstöcken, Magie und wüsten Beschimpfungen und befriedigen Sie die Kamp-

feslust Ihrer Helden je nach Gusto. Der Verräter Armante versucht rachsüchtig, den Ring tragenden Helden zu attackieren. Spätestens jetzt lässt er seine Maske fallen und zeigt seinen Hass: Die Helden wären schon längst tot, wenn es nach ihm gegangen wäre.
Der Kampf sollte jedoch außerhalb des Quadrates stattfinden. Lenken Sie Ihre Helden weg vom Zentrum des Geschehens. Armantes Werte entnehmen Sie bitte den **Dramatis Personae** auf Seite 82.

Typischer Sher'umada achmadi
Khunchomer: INI 13+W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W+4 **DK** N
Dolch: INI 13+W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W+1 **DK** H
LE 30 **AU** 30 **KO** 13 **RS** 2 **MR** 4 **GS** 7
Wichtige Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Kampfreflexe, Wuchtschlag

Typischer Hüter des reinen Blutes
Stab: INI 10+W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP** 1W+1 **DK** NS
LE 30 **AE** 40 **AU** 30 **KO** 12 **RS** 1 **MR** 6 **GS** 7
Wichtige Sonderfertigkeit: Finte
Zauberei: Armatrutz 8, Balsam 10, Blitz 11, Caldofrigo 7, Duplicatus 9, Einfluss bannen 10, Garadianum 11, Ignifaxius 8, Klarum Purum 8

Denken Sie bitte daran, dass nicht alle Personen der Hüter des reinen Blutes Magier sind. Für die weltlichen Handlanger verwenden Sie einfach die Werte der Sher'umada achmadi.
Dann, unvermittelt und inmitten des Kampfgetümmels geschieht es:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich verharren die Streitenden in ihren Kampfhandlungen, verharren in der gerade ausgeführten Attacke oder Parade, senken den Stock und halten inne. Etwas ist geschehen ...
Es ist, als wäre eine warme Druckwelle über euch hinweg gestrichen, die irgendwo aus dem Zentrum der vier Oktaeder gekommen ist. Ein warmer, stickiger und schwefelgetränkter Wind, der euch zurückgedrängt und eure Nackenhaare aufgestellt hat. Und dann vibriert ein dunkles, tiefes Summen, das ihr eher im Magen spürt als tatsächlich hören könnt. Unwillkürlich starrt ihr auf den Raum zwischen den Steinen.
Ein kurzer, greller Blitz blendet euch. In dem gleißenden Licht erscheint für einen Augenblick eine durchsichtige Kugel, die sich schimmernd dreht, gleich einer wunderschönen, riesigen Seifenblase ... fast wie auf dem Bild.
Und würde dort, genau im Zentrum des Quadrates, jetzt jemand knien, so wie auf dem Bild, dann hätte dieser die kristallene Kugel fangen können, die nun einfach herabfällt.

Die Helden sollten nun kurz Zeit haben zu reagieren, bevor die Kugel auf dem Boden zerbirst. Zählen Sie dabei von Drei abwärts, um Druck und Schnelligkeit zu erzeugen. Entscheiden Sie an dieser Stelle hart und nachdrücklich: Erfolgt schnell eine gelungene Reaktion, ein blitzschneller MOTORICUS oder NIHILOGRAVO, so belohnen Sie diese Aktion bei entsprechendem Würfelglück mit Erfolg. Andernfalls lassen Sie das Artefakt schlicht zerschellen.
Es ist äußerst unwahrscheinlich, dass die Helden tatsächlich die Gesten der Personen auf dem Bild ebenfalls als Teil des Rituals gedeutet haben. Tatsächlich waren sie es aber, denn das Tor wurde so ausgerichtet, dass das Artefakt ungefähr zwei Schritt über dem Boden auftaucht – als Sicherheit, damit es nicht in falsche Hände gerät, sollte jemand anderes es hervorholen.
Kurz nach dem Auftauchen des Artefakts lösen sich die vier Ringe von ihren Trägern und zerbröseln zu feinem Metallstaub.
Es ist nicht vorgesehen, dass das Artefakt langfristig in Spielerhände fällt. Wenn die Helden aber durch geistesgegenwärtige Handlungen verhindern, dass die Kugel am Boden zerschellt, so gönnen Sie den Helden den Erfolg, es kurzfristig zu besitzen.
Der nachfolgende Ausklang des Abenteuers ist als Vorschlag zu betrachten. Innovative Ideen seitens der Spieler sollten nicht durch ihn zunichte gemacht werden. Die nachfolgenden Verhandlungen mit der Al-Achami-Akademie könnten eine Gelegenheit sein, die Mysterien der Kugel – wenn sie nicht zerbrochen ist – in weiteren Abenteuern im Auftrage der Akademie zu erforschen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Betroffenes Schweigen wird schließlich von einem auf tulamidisch geschrienen "Verrat!" unterbrochen. Wieder werden Klingen gehoben und treffen aufeinander, und es scheint, dass niemand hier Ruhe geben wird, bis genug Blut geflossen ist.
Da dröhnt ein überzeugendes "Einhalt!" durch die unterirdische Halle, und der Lärm verstummt, als die Kämpfer wieder überrascht inne halten. Durch den Eingang an der Nordseite betreten mehrere Männer und Frauen in langen Gewändern den Raum, viele von ihnen mit einem Stab an ihrer Seite. Der vorderste von ihnen, ein hochgewachsener, hagerer Mensch mit langem, weißem Haar und dunkel lodernden Augen, an seiner Seite einen hohen Stab, an dessen Spitze aus einer Kristallkugel gleißendes Licht strömt, ist eine mehr als beeindruckende Gestalt. Mit dunkler und sehr bestimmter Stimme beginnt er zu sprechen, und die Verärgerung spricht klar aus seinen Worten: "Ich bin Magister Fahrun Gerishdabad. Als Wahrer des Hausrechts der altehrwürdigen Al'Achami-Akademie fordere ich euch auf, in eurem Kampfe einzuhalten und mir euer widerrechtliches Eindringen in die akademieeigenen Kellergewölbe zu erklären!"

Die Ordnungsmacht

In ihrem unglaublichen Einfallsreichtum haben die ehemaligen Ritualführer einen vortrefflichen Platz zum Verstecken des Artefaktes gefunden. Nicht nur, dass sie es durch ein magisches Tor sicherten und in den Limbus banden, nein, sie wählten auch den Ort des Tores und der Oktaeder mit Bedacht. Südwestlich des Einstiegspunktes am Gadang gelegen, befindet sich die Halle versteckt in den Tiefen unter der Al'Achami-Akademie, deren Kellerräume eigentlich von der äußeren Unterwelt abgesperrt ist – so dachten jedenfalls die Magier der Akademie. Leider mussten sie nun feststellen, dass dem nicht so ist, als sie tief unter sich wütenden Kampfeslärm hören konnten, dessen Schall durch kleine Luftkanäle in die oberen Schichten der Keller der Akademie bis hin zu den Magiern nach oben getragen wurde. Schnell wurde ein Sonderkommando hinuntergeschickt, um die vermeintlichen Eindringlinge dingfest zu machen – ein Kommando, das sich um so mehr beeilte, nach unten in den noch unbekannten Bereich zu kommen, als klar wurde, dass der Kampflärm von dort kam. Nach dem Wiedereinsetzen der Kampfhandlungen sollten die Magier genau in dem Augenblick kommen, wenn die Helden sich fast freigekämpft haben oder im Durcheinander der Kämpfer unterzugehen drohen. Fahrun Gerishdabad ist ein Magister der Schule, der damit beauftragt ist, der Sache auf den Grund zu gehen und die Keller der Akademie zu räumen.
Die Sher'umada achmadi werden versuchen, sich durch die Seitenausgänge zu verdrücken, und einigen wird es auch gelingen, bis Fahrun dem Einhalt gebietet. Der Anführer des Kultes der Hüter wird mit einer unterwürfigen Geste ein "Entschuldigt unser Eindringen! Wir können das alles erklären ..." antworten. Nach einem kurzen Wortwechsel zeigt Fahrun auf die einzelnen Gruppen: "Ihr! In mein Studierzimmer! Ihr da drüben in den Besprechungsraum, und ihr da", nun zeigt er auf die Helden "ins Kaminzimmer. Ich will mit Euch sprechen. Und zwar mit allen."
Die Helden werden nun den ganzen Weg hinauf in die gut vierzig Schritt über ihnen gelegene Akademiegebäude geführt. Die genauere Beschreibung der Akademie entnehmen Sie bitte **Erste Sonne 106**.
Nach einiger Wartezeit taucht Magister Fahrun auf und verlangt von den Helden eine Erklärung. Bekommt er den Eindruck, die Helden würden ihn anlügen oder ihm etwas verschweigen, bietet er ihnen die Gelegenheit, ihre Aussagen zu ergänzen, bevor er mit der magischen Befragung fortfahren wird.
Wenn die Helden ehrlich sind, decken sich ihre Erklärungen mit dem der übrigen Beteiligten, und die Helden sind vollständig entlastet. Der Magister wird sogar seine Anerkennung für ihre detektivische Leistung aussprechen und betonen, dass sie offensichtlich inmitten dieser Anhäufung von 'verblendeten Spinnern' die einzigen seien, die einen klaren Kopf bewahrt hätten. Die Helden können gehen, wenn sie das möchten. Das Artefakt beziehungsweise seine Bruchstücke

wird die Akademie allerdings zu Analysezwecken einbehalten, da diese auf ihrem Gelände aufgetaucht sind und somit als ihr Eigentum zu betrachten sind. Dieser Punkt ist aus Sicht der Akademie nicht verhandelbar.

Das Ende der Geschichte

Die Helden haben ihre Aufgabe, ihren Freund von dem vermaledeiten Ring zu befreien, mit Bravour gelöst, auch wenn bei manchem der Gruppe vielleicht ein schaler Nachgeschmack verbleiben wird, weil er vielleicht das Artefakt, dem zwei verfeindete Gruppen seit Jahrtausenden nachgejagt haben, in seinen Besitz hat bringen wollen.
Das Bild wird nach der Durchführung des Rituals von der Sphinx verschwinden. Die Ringe sind nur noch Staub. Sowohl die Kultisten als auch der Dieb versuchen, möglichst schnell und unauffällig unterzutauchen. Die Gerüchte aber über die Ereignisse verbreiten sich schnell in der Stadt, wo die Helden von nun an einen Ruf haben werden, der sich zwischen 'Kultistenmagier' und 'legendäre Investigatoren' bewegt – es sei denn, die Helden haben eine Lösung erdacht, welche die Ereignisse kaschiert.

Für das Erlebte steht jedem Helden ein Pauschalbetrag von **300 Abenteuerpunkten** zu. Wem die 'Ehre' zuteil wurde, den Ring zu tragen, darf sich weitere **50 Abenteuerpunkte** gutschreiben. Zu guter Letzt können Sie Spezielle Erfahrungen in den Talenten *Gassenwissen, Überreden, Geschichtswissen, Magiekunde* und weitere nach Wahl vergeben.

Anhang: Dramatis Personae

Malek, der Dieb

Malek könnte man als typischen Fasarer bezeichnen. Er ist ein junger, hübscher Mann Anfang 20 mit halblangem, schwarzem Haar, das ihm immer ins Gesicht fällt, und dunkelbraunen Augen. Sein schlanker Körper wird von einer dunkelblauen Leinenhose und einem weiten, schwarzen Überwurf verborgen, unter denen man eine ganze Menge Gegenstände unbemerkt verbergen kann. Malek ist sehr geschickt im Klettern und im Umgang mit dem Messer. Charmant und mit einem gewinnenden Lächeln sorgt er dafür, dass man ihm die meisten seiner 'kleinen Gaunereien' gern verzeiht. Tatsächlich ist Malek ein sehr cleverer Opportunist, der seinen Charme dazu einsetzt, um unangenehmen Situationen zu entkommen. Er lügt überzeugend und ausgiebig und wird alles tun, um jede Situation zu seinem Vorteil zu manipulieren. Versprechen hält er grundsätzlich nicht, und sein wahres Gesicht zeigt er sehr selten.

Dolch: INI 11+W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W+1 **DK** H
LE 29 **AU** 30 **KO** 11 **RS** 0 **MR** 2 **GS** 7
Wichtige Sonderfertigkeit: Finte

Der Anführer der Sher'umada achmadi

Adabuuh iban Rashin ist ein kleiner, gebückter Mann, dessen ledrig braune Haut von tiefen Furchen durchzogen ist. Sein zahnloser Mund verzieht sich oft zu einem debil-freundlichen Lächeln, doch ist er auch der wüstesten Beschimpfungen fähig. Die grauen Haare sind unter einem Tuch verborgen, der dürre Körper von weiten dunkelblauen und weißen Leinengewändern verhüllt. Von der einst legendären Schönheit des Kultältesten zeugen nur noch seine glasklaren, hellblauen Augen, die als einzige einen Hinweis geben, dass in diesem uralten, zerbrechlichen Körper ein scharfer und kluger Geist wohnt, der mit überragender Menschenkenntnis und listiger Geistesschärfe überrascht.
Adabuuh spricht einen alten Ferkina-Dialekt, den die Helden vermutlich nicht verstehen werden. Natürlich beherrscht er nach der langen Zeit in Fasar (quasi sein ganzes Leben lang) auch Garethi und Tulamidya, aber die meiste Zeit weigert er sich, es zu sprechen.

Der Ringträger der Sher'umada achmadi

Junaid iban Gerash ist ein zwölfjähriger, magerer Junge mit großen, braunen Augen und kurz geschorenem, schwarzem Haar. Er ist groß für sein Alter und wirkt sehr ernst. Gekleidet in eine peinlich saubere dunkelblaue Leinengallabia und ein helles Untergewand sowie braune Riemenschuhe, wirkt er verschlossen und wird nur das Notwendige mit den Fremden besprechen, dabei jedoch stets höflich und korrekt sein. Seine Gefühle sind kaum zu spüren, er scheint sie gut zu beherrschen. Junaid ist ein Meister mit der Steinschleuder.
Nachdem die Sher'umada achmadi herausgefunden hatten, dass die Ringe nur von Nachkommen der Ritualführer verwendet werden können, schaffte es eine Vorfahrin von Junaid, ein Mitglied einer dieser Blutlinien zu verführen. Seit dieser Zeit gibt es auch bei den Ferkinas eine Nachkommenschaft, die von der Gruppe gut behütet wird. Junaid hat noch sechs weitere Verwandte, die ebenfalls dieser Blutlinie angehören, aber Adabuuhs Wahl fiel auf ihn, als es galt, einen Ringträger auszuwählen.

Der Anführer der Hüter des reinen Blutes

Das Oberhaupt des Kultes der Hüter des reinen Blutes, Esmal Basara, ist ein Mann von mittlerer Größe und drahtiger Statur, der die Fünfzig weit überschritten hat. Sein krauses Haar ist bereits grau und kurz geschnitten, sein Bart dagegen lang und kunstvoll geflochten. Seine hellbraunen, kleinen Augen wirken sanftmütig und freundlich. Er trägt eine prachtvoll bestickte Robe in Blau, Purpur und Gold und einen mit Gold verzierten Magierstab in Form einer Kobra. Basara spricht stets mit sanfter Stimme, betrübt, aber niemals böse, erfreut, aber niemals ausgelassen. Trotzdem ist es, als würde Stahl hinter der Seide sichtbar, wenn er seinen Willen durchsetzt, denn dann ist er unnachgiebig und sehr korrekt. Er ist ein Meister der Etikette, hoch gebildet in Geschichte, Magiekunde und Sternenkunde und offen für alle Vorschläge der Helden.

Der Ringträger der Hüter des reinen Blutes

Ayishah Benkurrish ist eine schöne, mittelgroße Frau Anfang Vierzig, eine typische Tulamidin mit einer Haut wie Milch und Honig, dunkelbraunem Haar bis zur Hüfte, das sie in zahlreiche, mit Perlen durchsetzte Zöpfe geflochten trägt, und großen, hellbraunen Augen. Ihre rubinrote, schneeweiße und goldglänzende Robe ist atemberaubend, wegen der wunderschönen Perlenstickereien ebenso wie wegen der halbtransparenten Einsätze und hohen Schlitze. Die Tulamidin kokettiert gerne, jedoch auf eine dezente, aristokratische Art: Sie weiß, wer sie ist – eine der Auserwählten –, und sie weiß, was sie will. Ayishah versteht es, sich gewählt auszudrücken, liebt Musik, ist in Etikette, Geschichte und Magietheorie bewandert und wird versuchen, das Vertrauen der Helden zu gewinnen – und deren Unterstützung für die eigene Sache (sprich: die ihres Kultes).

Der Verräter Armante

Armante Yol'Fass ist ebenfalls mittelgroß mit hellbrauner Haut, er hat einen schlanken Körperbau und rehbraune Augen. Das dunkelbraune Haar trägt er in einen einzigen langen Zopf geflochten und ebenso den Bart, dessen Zopf ihm bis an die Brust reicht. Auch er trägt gerne Rot, Weiß und Gold, die Farben seiner Familie in einer prachtvollen Robe verarbeitet. Seine markanten Züge, sein strahlendes Lächeln und sein sympathisches, einnehmendes Wesen haben schon mancher Frau das Herz gebrochen und eine Menge loyaler Freunde an seine Seite gestellt. Armante ist stolz, kultiviert, bewandert in Etikette, Politik und Kriegsgeschichte, ein exzellenter Reiter und Säbelkämpfer. Die Schmach, um seine Bestimmung betrogen worden zu sein, erträgt er nicht und wird so zum Verräter (siehe auch Seite 77, **Ein schattengleicher Gegner**).

Khunchomer: **INI** 14+W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W+4 **DK** N
Dolch: **INI** 14+W6 **AT** 16 **PA** 11 **TP** 1W+1 **DK** H
LE 37 **AU** 35 **KO** 14 **RS** 2 **MR** 7 **GS** 7
Wichtige Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Wuchtschlag

Gruppen und Motivationen im Überblick

Die Hüter des reinen Blutes – der Hesinde-Kult

Mitglieder: circa 28, alles Magier oder hochgestellte Persönlichkeiten Fasars
Mittel: sehr wohlhabend
Einfluss: groß. Viele Freunde und Kontakte in den Kirchen der Rahja, des Phex, der Hesinde, in der Akademie und bei den Erhabenen. Sehr bemüht um Diplomatie und Kontakte zu den Mächtigen.
Motivation: Macht und Erneuerung des Kultes. Werden versuchen, möglichst unblutig ans Ziel zu kommen, teilweise durch zuviel Diskussion handlungsunfähig.
Einstellung zu den Helden: nützliche Verbündete, die man auf seine Seite ziehen und auf keinen Fall gegen sich aufbringen sollte und deren Ressourcen es zu nutzen gilt. Nach dem Ritual sollte man sich der Barbaren jedoch entledigen – mit Ausnahme des Ringträgers, denn der 'gehört zur Familie'.
Kultführer: Esmal Basara

Sher'umada achmadi (tul. der volle Mond der Rache) – der Feqz-Kult

Mitglieder: circa 60 (komplette Ferkina-Familien)
Mittel: arm
Einfluss: groß in der Unterwelt, sonst gering
Motivation: Rache. Sie werden fast alle Mittel einsetzen, um ans Ziel zu gelangen, mitunter skrupellos, aber nicht ehrlos.
Einstellung zu den Helden: Sie sehen die Helden zunächst als Feinde, die es auszuschalten gilt, werden jedoch irgendwann von deren Cleverness und Durchsetzungsvermögen beeindruckt sein und sie als mögliche Verhandlungspartner akzeptieren.
Kultführer: Adabuuh iban Rashin

Die Macht des Wassers

von Stephanie von Ribbeck.
Mit Dank an Martin Kind für Ideen und Anregungen.

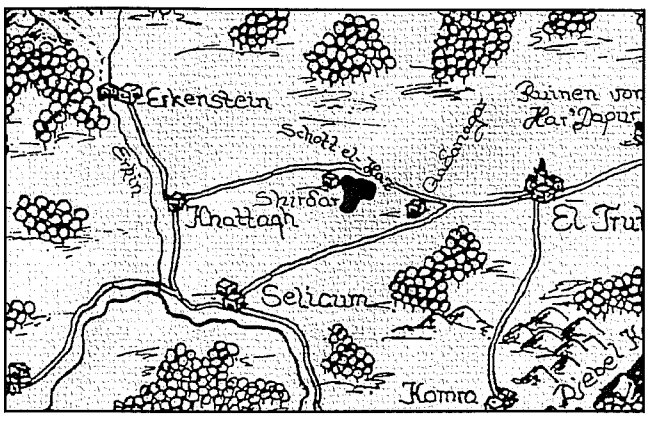
Stichworte zum Abenteuer: mhanadisches Kleinstaatenwesen und Völkergemisch, Machtkämpfe, Elementarismus, religiöse Bräuche
Spielort: westliches Mhanadistan
Zeit: 1028 BF oder davor
Helden: 3–6; Erfahrung: gering bis mittel
Schwierigkeit: Spieler: gering; Meister: hoch

Hintergrund

Das Emirat *Khorestan* ist einer der Zwergstaaten Mhanadistans, ein relativ dünn besiedeltes Gebiet östlich des Erkin, rund um den kleinen See *Schott el-Haz* gelegen. Das Land ist trocken und steinig, Regenfälle sind sehr selten. Feldbau ist nur dank aufwändiger Bewässerung möglich; das Wasser dafür kommt aus dem Raschtulswall. Neben der Wasserknappheit machen Ferkinas und die Novadis vom Stamm der Beni Erkin den Bauern das Leben schwer. Andererseits führen die Karawanenwege, die Fasar mit der Khôm-Wüste und Almada verbinden, durch dieses Gebiet: Händler bezahlen für Nahrung und Wasser, und sie zahlen Zoll. Arm ist ein Emir von Khorestan also nicht, aber Reichtum weckt Begehrlichkeiten.

Bis vor einiger Zeit regierte hier *Mhanach Emir ibn Yerdawan* aus einer alteingesessenen Dynastie. Um sein Land zu sichern und womöglich noch etwas auszudehnen, heuerte er, wie es üblich ist, Söldner an – zu seinem Unglück leider keine vertrauenswürdigen. Die Söldner putschten bei der erstbesten Gelegenheit und töteten Mhanach Emir, die meisten seiner Familienangehörigen sowie etliche treue Diener.

Der vormalige Söldner-Hauptmann ist seitdem der neue Herrscher über Khorestan: *Gulbad Emir ibn Harun*. Ein solcher Umsturz ist in Mhanadistan nicht ungewöhnlich. Den Bauern ist sowieso weitgehend gleichgültig, wie der Herr heißt, dem sie Steuern zahlen. In diesem Fall ergab sich jedoch ein Problem: Die Dörfer rund um den Schott el-Haz sowie der See selbst erhalten ihr Wasser aus einem Tal, das durch eine Staumauer gesperrt ist, in der ein Elementarer Meister des Erzes wohnt (siehe **MWW 103, 111**). Unter Beachtung altüberlieferter Rituale wurde das Wasser von dort aus auf die einzelnen Felder verteilt. Die notwendigen Ritualgegenstände jedoch sind im Zuge des Umsturzes verloren gegangen. Man nimmt an, dass Mhanach Emir sie vor seinem Tod noch an Verwandte und treue Gefolgsleute verteilen konnte, die damit geflohen sind, oder dass er sie verborgen hat. Seitdem hält der Elementare Meister die Schleusen dicht und weigert sich, Wasser herauszugeben. Die Obstbäume sind eingegangen, die Weinberge vertrocknet, die Hirse-Ernte ausgefallen. Manche Bauern sind nach Fasar gezogen, um dort Arbeit zu suchen; andere ruinieren ihre Gesundheit bei der Schwefelgewinnung an vulkanischen Schloten. Selbst für Gulbad Emir wird die Lage langsam ungemütlich, muss er doch wie seine Untertanen Wasser und Nahrungsmittel über erhebliche Entfernungen herbeiholen. Er wagt es allerdings nicht, Zauberer aus Fasar um Hilfe zu bitten – zu leicht könnte ein solcher Magier ihn, den Magielosen, entthronen und als Emir ablösen. Ein ortsfremder Zauberer oder Exorzist, der keine Ambitionen auf weltliche Macht hat, käme ihm gelegen: Hier kommen die Helden ins Spiel.



Das Abenteuer in Kürze

Die Helden werden von Gulbad Emir durch seinen Wesir Assaf angeworben, um den 'Dschinn' aus der Staumauer gefügig zu machen oder auszutreiben. Vor Ort in Khorestan machen die Helden sich ein Bild von der Lage und erfahren die Hintergrundgeschichte. Sie müssen nun die Ritualgegenstände zusammensuchen, um den Elementaren Meister dazu zu bringen, das Wasser wieder fließen zu lassen. Das gelingt leider nicht vollständig. Es kommt zu einem Kampf auf dem Staudamm, in dessen Verlauf der Damm birst und eine Flutwelle das Tal darunter überschwemmt. Gulbad Emir und die meisten seiner Schergen sterben bei dieser Katastrophe.

In das Macht-Vakuum drängen mehrere Möchtegern-Erben, die gegeneinander intrigieren und auch vor Kämpfen, Mordanschlägen und dem Stürmen einer Festung nicht zurückschrecken. Die Helden können hier Partei ergreifen oder auch selbst versuchen, Khorestan an sich zu reißen. Das Ende ist offen: Wenn Sie als Meister und Ihre Mitspieler dies möchten und wenn Sie weitere Abenteuer in der Gegend planen (oder aber Ihre Heldengruppe sich zur Ruhe setzen will), dann können Sie die Helden zu Herrschern Khorestans machen. Andernfalls können die Helden einer beliebigen Partei zum Sieg verhelfen – oder auch kläglich scheitern.

Auswahl der Helden

Das Abenteuer wendet sich an Helden mit geringer bis mittlerer Erfahrung, wobei es an Kampfkraft nicht völlig fehlen sollte. Unter den Helden sollte ein – als solcher erkennbarer – Magier sein oder ein anderer Zauberer, Gelehrter oder Geweihter, dem man zutrauen würde, dass er mit Dschinnen umgehen kann. Im Übrigen sind alle Charaktere geeignet mit Ausnahme von Achaz (Echsenmenschen), die in Mhanadistan seit jeher verhasst sind: Jeder traditionsbewusste Mhanadistani (von Ferkinas und Novadis ganz zu schweigen) wird versuchen, sie zu töten. Ferkinas und selbst Goblins aus dem Raschtulswall können teilnehmen, sofern der Rest der Heldengruppe sie akzeptiert. Die Gruppe sollte überwiegend aus männlichen Helden bestehen, denn in der Männergesellschaft Mhanadistans führt man keine Verhandlungen mit Frauen und erwartet von ihnen auch keine Heldentaten. (Eine Bluträcherin, 'Achmad'sunni' genannt, wird allerdings rechtlich gesehen als Mann eingestuft. Gleiches mag auch für eine Amazone, Rondra-Geweihte oder Söldnerin gelten, die so kriegerisch auftritt, dass sie auf den durchschnittlichen Mhanadistani überhaupt nicht mehr weiblich wirkt.)

Mhanadistan

Eine Beschreibung der Region Mhanadistan finden Sie in der Spielhilfe **Erste Sonne** ab Seite 89. Übersichtstabellen zur Tier- und Pflanzenwelt finden Sie in der **ZBA** (Seiten 282/283), wobei das trockene Khorestan am ehesten unter 'Wüstenrandgebiete' fällt, der Großteil Mhanadistans hingegen unter 'südländische Grasländer und Steppen' und die Hänge des Raschtulswalls unter 'immergrüne Wälder (Südosten)'. Die wichtigsten Angaben sind hier zusammengefasst.

Klima, Wetter, Jahreszeiten
In Mhanadistan herrscht das südaventurische Klima mit Regenzeiten im Spätsommer (Rondra/Efferd) sowie im Frühling (Tsa/Phex). Jede dieser Regenzeiten kann aber auch spät anfangen (so dass es zum Beispiel erst im Efferd-Mond zu regnen beginnt), schwach ausfallen oder gänzlich ausbleiben. Zwischen den Regenzeiten gibt es kaum Niederschläge, weshalb die Menschen jeden noch so kleinen Schauer feiern. Die Frühjahrs-Regenzeit fällt mit der Schneeschmelze im Gebirge zusammen, so dass die Flüsse und Bäche Hochwasser führen. Der Karawanenhandel beginnt deswegen erst im Peraine-Mond, wenn Furten und Wege wieder benutzbar sind. Dieses Abenteuer ist im späten Frühling oder Frühsommer angesiedelt (Ingerimm/Rahja), wenn es bereits wieder heiß und trocken ist. Wenn Sie es in den Hochsommer (Praios, Anfang Rondra) verlegen möchten, beschreiben Sie das Wetter ähnlich wie in der inneren Khôm-Wüste: tagsüber unerträglich heiß, staubtrocken, mit sternklaren, kühlen Nächten. Viele Einheimische gehen dann zu einer weitgehend nächtlichen Lebensweise über, um die Tageshitze zu vermeiden. Handelskarawanen brechen nachmittags auf und ziehen durch die Nacht. Die Helden können in Herbergen einkehren, die von Mitternacht bis Morgengrauen Essen auftischen, tagsüber aber geschlossen haben. Große Karawansereien, die sich die Dienste eines Magiers leisten können, haben einen Eisdschinn im Keller und bieten für teures Geld Eis und kalte Getränke an. In den Dörfern gehen Bäcker, Töpfer und Schmiede in der Kühle der Nacht ihrer Arbeit nach. Falls einer der Helden den Vorteil *Hitzeresistenz* oder den Nachteil *Hitzeempfindlichkeit* hat und Sie im Sommer spielen, sollte dies Auswirkungen haben. Orientieren Sie sich an den Regeln in **Raschtul 10**: Belegen Sie Helden, die nicht hitzeresistent sind, zum Beispiel mit 1 oder 2 Punkten Abzug von der nächtlichen Regeneration. Wer stundenlang in dicker Kleidung oder gar Rüstung marschiert, wer schweres Gepäck durch die Gegend schleppt oder in einer luftundurchlässigen Rüstung kämpft (womöglich noch mit Helm und wattiertem Unterzeug), der riskiert einen Hitzschlag. Wenn Sie das Abenteuer hingegen in den Winter verlegen (Hesinde/Firun), ist mit Nachtfrösten zu rechnen. Kalter Fallwind vom Raschtulswall kann sogar Schnee bringen.

Landschaft, Tier- und Pflanzenwelt
Von der näheren Umgebung der Städte und Dörfer abgesehen ist Mhanadistan überwiegend ein hügeliges Grasland, durchsetzt mit kleinen Wäldchen aus Pinien, Pistazien-Büschen und Dornicht. Die Trockengebiete Khorestans bringen vor allem Disteln, Kakteen und Agaven hervor. Einige Pflanzen können den Helden lästig oder gar gefährlich werden, etwa die Naftanstaude (**ZBA 255**) mit ihrem ätzenden Saft, der Sicheldorn (**ZBA 207**) oder das Messergras (**ZBA 250**). Unter den zahlreichen Kakteenarten (**ZBA 205**) ist besonders der Schusskaktus hervorzuheben, der bei der leisesten Berührung seine stachligen Früchte verschießt (je 1W6+2 TP). Überreife Früchte können sich auch ohne Berührung jederzeit lösen und bis zu drei Schritt weit geschleudert werden. Winselgras (**ZBA 273**) bedeckt weite Flächen und kann in mondhellen Nächten derart laut und unheimlich heulen, dass empfindliche Helden (Nachteil Aberglaube, Schlaflosigkeit oder Schlafstörungen) kein Auge zumachen. Zudem übertönt das Heulkonzert alle Raubtiere und Räuber, die sich eventuell anschleichen. Zu den gefährlichen Tieren der Gegend zählen Klapperschlangen und Speikobras (**ZBA 165/166**), Skorpione (**ZBA 174/175**), Vogelspinnen (**ZBA 178**), Khoramsbestien (**ZBA 120**), Sandlöwen (**ZBA 128**) und Warzennashörner (**ZBA 142**). Stinktiere (**ZBA 179**) können lästig werden, wenn sie zum Beispiel abgestellte Rucksäcke auf Proviant untersuchen oder sich mit den Stiefeln schlafender Helden davonmachen. Sie wagen sich dreist auch in Dörfer.
Als **Jagdwild** bietet die Steppe Wildrinder, – ferde und -esel, mehrere Antilopenarten, Strauße, Warzenschweine, diverse Vögel wie Fasan und Trappe sowie Rotpüschel, Hamster und andere kleine Nager. Zwar gibt es kein allgemein gültiges Jagdrecht, das die Jagd dem Adel vorbehält und Gemeinen das Wildern verbietet wie im Mittelreich. Dennoch wird man sich unter den örtlichen Potentaten und Stammesoberhäuptern keine Freunde machen, wenn man ungefragt auf deren Land jagt (was ohnehin unnötig ist, da es genügend Karawansereien, Läden und Märkte gibt). Entsprechendes gilt für das Sammeln wertvoller **Heilkräuter**, von denen Chonchinis (gegen Sonnenbrand, Ätz- und Brandwunden), Hiradwurz (gegen Schlangengift), Menchalkaktus (Gegengift) und Wirselkraut (Heilkraut) besonders zu erwähnen sind.

Bevölkerung, Sitten und Gebräuche
Das südwestliche Mhanadistan ist dünn besiedelt, wenn man es mit dem Balash oder Aranien vergleicht. Während in den Tälern von Gadang und Erkin zahlreiche Bauerndörfer liegen, gibt es dazwischen nur vereinzelt feste Siedlungen, die von Feldern, Weinbergen und Obsthainen umgeben sind. Diese Dörfer sind mit Mauern und Kakteenhecken befestigt oder zur besseren Verteidigung auf Hügeln oder an Berghängen errichtet. Sie sind ständig von Novadis und Ferkinas bedroht, die ihre Herden in der Steppe weiden. Jeder Machthaber, der einen Landstrich beherrscht, macht sich seine eigenen Gesetze – hier gilt das Recht des Stärkeren. Die übliche **Sprache** ist Tulamidya. In größeren Ortschaften findet man allerdings immer irgendjemanden, der auch Garethi spricht – wenn auch oft nur gegen Gebühr. In Mhanadistan herrscht generell ein **Patriarchat**. Die Helden werden nur wenigen Frauen begegnen, und diese sind zumeist verschleiert und reden nicht mit Fremden, denn das wäre unanständig. Umgekehrt werden Frauen in der Heldengruppe von den männlichen Tulamiden, denen sie begegnen, normalerweise nicht angesprochen, sondern als Begleiterinnen ihrer männlichen Mit-Helden behandelt. Mhanadistan hat keine einheitliche **Währung**. Jedem Händler oder Wirt steht es frei, zu entscheiden, welche Münzen er annimmt und welche nicht. Recht gebräuchlich sind Münzen aranischer Prägung (Dinar, Schekel, Hallah, Kurush, im Wert den mittelreichischen Dukaten, Silbertalern, Hellern und Kreuzern entsprechend) und aus dem Kalifat (Marawedi, Zechine und Muwlat, im Gegenwert von zwei Dukaten, zwei Silbertalern, fünf Kreuzern). Viele Stadtstaaten-Herrscher und auch einige Fasarer Erhabene lassen eigene Münzen prägen, um sich selbst zu verherrlichen. (Ein Beispiel ist der Naggilani aus Naggilah, eine Goldmünze im Wert von zwölf Silbertalern mit dem Abbild Rafim Beys, die von den Zwergen in Fasar gern genommen und zu Zwergentalern umgeprägt wird.) Zudem sind viele veraltete, halbierte oder am Rand abgefeilte Münzen im Umlauf. Weil die Fälscher-Werkstätten Fasars reichlich falsche Goldmünzen mit Bleikern produzieren, nehmen viele Händler in der Gegend keine Goldstücke an. Es ist nicht ungewöhnlich, dass ein Händler oder Herbergswirt darauf besteht, dass ausländische (mittelreichische) oder anderweitig 'verdächtige' Münzen zunächst bei einem Geldwechsler seines Vertrauens geprüft und umgetauscht werden – und sei es nur, damit der Geldwechsler, der ein Verwandter ist, daran verdient. Manch einer wird auch versuchen, den Helden Muwlat anstelle von Hellern unter das Wechselgeld zu mischen, oder abgefeilte Schekel, die nur noch für acht Heller Silber enthalten.

Einstieg: Gulbad Emir sucht Dschinnenmeister

Die Helden werden von Gulbad Emir direkt oder durch Boten angeworben, um den 'Dschinn' aus der Staumauer gefügig zu machen oder auszutreiben. Die Helden können in der Gegend selbst engagiert werden, wenn sie zufällig durch Khorestan reisen, etwa auf dem Weg aus der Khôm oder Almada nach Fasar. Die Anwerbung kann aber auch in Rashdul, Mherwed, Khunchom oder gar Punin erfolgen. In letzterem Fall hat Gulbad Emir seinen Wesir Assaf al-Fasari mit ein paar Bewaffneten ausgeschickt, um zu sondieren, ob man bei den dortigen Akademien um Hilfe bitten kann, ohne sich einen Usurpator ins Haus zu laden. Die Delegation trifft auf die Helden und heuert diese an, eventuell auf Vermittlung der betreffenden Akademie hin. Die Aufgabe, dürregeplagten Bauern wieder Wasser zu verschaffen, verbunden mit der Aussicht auf eine fürstliche Belohnung durch den Emir, sollte sowohl selbstlos-ehrenhafte Helden als auch klassische Söldnerseelen reizen.

Feilschen Sie nicht kleinlich! Lassen Sie sich – als Gulbad Emir – auf eine Bezahlung ein, die in Ihrer Gruppe als großzügig empfunden wird: Er zahlt's ja sowieso nicht, wie sich später herausstellen wird.

Alternative Auftraggeber

Es mag Heldengruppen geben, die nicht für einen 'Usurpator' arbeiten wollen, weil sie nur die mittelreichische Erbadels-Herrschaft kennen und für richtig halten. Misstrauische Helden könnten auch auf die Idee kommen, dass Gulbad Emir sie nicht bezahlen wird, sobald sie davon hören, dass er seinen früheren Herrn hintergangen und ermordet hat. Wenn Ihre Heldengruppe während des Abenteuers die Seiten wechseln will und statt für Gulbad Emir lieber für den 'rechtmäßigen Thronerben' *Jalif ibn Mhanach* (den einzigen überlebenden Sohn des früheren Emirs Mhanach ibn Yerdawan) arbeiten möchte, dann sollten Sie das akzeptieren. Für die Handlung ändert sich dadurch wenig: Auch Jalifs Familie hätte gern die Kontrolle über das Wasser und schickt deshalb die Helden nach Khorestan zurück. Entweder werden die Helden zu 'Doppelagenten', die zum Schein für Gulbad Emir arbeiten, tatsächlich aber für die Familie des ermordeten Emirs. Oder sie spionieren verkleidet, was an der belebten Karawanenstraße durchaus machbar ist.

Wenn Sie fest damit rechnen, dass Ihre Helden nicht für den 'Schurken' Gulbad arbeiten wollen, können Sie das Abenteuer auch in Fasar beginnen. Hier werden die Helden von Jalifs Verwandten angeworben, um die Familie wieder an die Macht zu bringen. Man geht davon aus, dass Gulbad Emir die Helden aus der Fremde nicht verdächtigen wird, für die Familie seines Vorgängers zu arbeiten. Falls die Helden zuvor das Abenteuer **Erben alten Blutes** absolviert haben, kann die Phex-Kirche sie empfehlen und den Auftrag vermitteln. Der Kampf auf der Staumauer (siehe Seite 91f.) kann sich in beiden Fällen so ergeben, dass Gulbad Emir Jalif entführt hat, während die Helden unterwegs waren, um ihn dem 'Dschinn der Mauer' zu opfern. Der reagiert jedoch alles andere als erfreut, was den Helden Zeit zum Eingreifen gibt.

Eine weitere Möglichkeit wäre die Anwerbung direkt durch die Shirdarer Bauernfamilien oder auch durch den Druiden *Al'Gharrar* (siehe **Erste Sonne 151**), der den wachsenden Unmut des Elementaren Meisters in der Staumauer spürt und besänftigend eingreifen will, bevor der verärgerte Elementar ein Erdbeben auslöst.

Shirdar, Hauptstadt Khorestans

Die 'Hauptstadt' Khorestans ist ein größeres Dorf, zwischen der Zedernstraße (Fasar-Erkenstein) und dem See *Schott el-Haz* gelegen. Von der Straße aus sind die würfelförmigen Häuser aus gelbbraunen Lehmziegeln kaum auszumachen. Mauern und Kakteenhecken schützen die Siedlung vor Raubüberfällen. Außerhalb des Orts, direkt an der Straße, liegt eine *Karawanserei*, wo Händler und Durchreisende absteigen. Ein ummauerter Hof mit umlaufendem Dach dient der Unterbringung der Tiere und Waren. Die Wohngebäude mit den winzigen Fenstern und dem schlammbraunen Lehmbewurf sehen von außen zwar schäbig aus, sind im Innern aber ordentlich weiß gekalkt, mit Teppichen ausgelegt und an heißen Tagen angenehm kühl. Leider ist aufgrund des Wassermangels das *Hammam* (Badehaus) außer Betrieb und die Zisterne leer. Trinkwasser für Mensch und Tier muss täglich in Krügen auf Packeseln vom Stausee geholt werden und ist dementsprechend knapp und teuer. Auf einer Anhöhe, weithin sichtbar, steht der *Palast des Emirs*. Das geschulte Auge erkennt darin eine Burg mittelreichischer Bauart, vermutlich aus der Zeit der Markgrafschaft Mhanadistan, die lediglich weiß verputzt und mit tulamidischen Malqafim (Kühltürmen) versehen wurde. (Falls Sie einen Grundriss benötigen, können Sie den der Festung Weidleth aus dem **Armorium 29** verwenden.) Auch im Innern ist der Palast dem Grundriss nach mittelreichisch, jedoch mit Kacheln, Teppichen, Porzellanvasen, Sitzkissen, Vorhängen, Räucherstäbchen und fächelnden Sklaven tulamidisch eingerichtet. Das Dorf hat keinen Tempel und somit keinen ständigen Geweihten, aber immerhin einen *Schrein des Feqz* (Phex).

So weit das Auge reicht, ist die Landschaft steinig, braun und ausgedörrt. Die Felder liegen brach oder tragen einige gelb verwelkte Halme. Hier und da halten sich Kakteen und Agaven. Die Obst- und Olivenbäume ragen verdorrt und blätterlos wie Skelette in den Himmel, und zwischen ihnen, wo früher Ziegen weideten, stehen Disteln und Messergras.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Gestank? Effendi, was Eure erhabene Nase wahrnimmt, ist der Rosenduft des Reichtums und der Wohlgeruch des Wohlstands!"

Assafs Augen leuchten. Demonstrativ saugt er die Luft mit dem penetranten Aroma fauler Eier in sein nicht eben unterentwickeltes Riechorgan, als sei es Parfum aus Rahjas Paradies. Mit weit ausladender Geste weist er auf den See hinaus, der tief unten zwischen den Wänden eines ehemaligen Vulkankraters schimmert. Stellenweise dringen Dämpfe aus Felsspalten, vermutlich die Quelle des üblen Geruchs. An einigen der Spalten sind Arbeiter tätig: Dick vermummt und stets sprungbereit, um den Gasschwaden auszuweichen, brechen sie den Schwefel, der sich als gelbe Schicht um die Spalten herum ablagert, laden ihn in Körbe und tragen ihn fort.

Der Schott el-Haz

Zu besseren Zeiten lud der See mit seinem warmen, mineralreichen Wasser zum Baden ein. Seit der Zufluss aus dem Raschtulswall unterbrochen ist, ist der Wasserstand gesunken und das restliche Wasser zu Säure geworden. (1W6 TP pro SR, falls ein Held hineinfällt; pro SR sinkt der RS von Metall-Rüstungen um einen Punkt.) Man bedenke, dass es direkt am Seeufer kein klares Wasser gibt, um die Säure abzuwaschen. Erst im Dorf ist welches verfügbar – oder wenn man großes Pech hat erst auf halbem Weg zum Stausee, wo den Helden die Eselkarawane der Wasserträger entgegenkommt.

Schwefel ist in Mhanadistan begehrt und wird in großen Mengen verbraucht: Nicht nur die Fasarer Alchimisten benötigen ihn, sondern vor allem die zahlreichen Weinbauern, die damit den Wein konservieren. Die Bauern, deren Felder und Gärten verdorrt sind, verdienen sich jetzt als Schwefelbrecher ihren Lebensunterhalt, überwacht von den Söldnern des Emirs. In der Karawanserei können die Helden zu jeder Zeit auf fliegende Händler treffen, die einen oder zwei Esel mit Schwefel beladen, um damit durch die Weinbauern-Dörfer im Mhanadital zu ziehen. Großhändler aus Fasar holen das wertvolle Mineral mit ganzen Kamelkarawanen und vertreiben es weiter bis Aranien.

Der Emir und sein Gefolge

Gulbad Emir ibn Harun herrscht von eigenen Gnaden über Khorestan, seit er seinen Vorgänger gestürzt und umgebracht hat. Der stämmige Mann in mittleren Jahren stammt selbst aus einem Bauerndorf und hat ein hartes Leben als Söldner in wechselnden Diensten und gelegentlich als Räuber hinter sich. Mit Rücksichtslosigkeit und Bauernschläue hat er es ganz nach oben geschafft, was er möglichst lange genießen will. Seinen Untergebenen misstraut er ebenso wie den Helden. Stellen Sie ihn als den typischen, polternden Räuberhauptmann dar: prahlerisch und für Schmeicheleien empfänglich, mal jovial, mal reizbar; ungebildet, aber mit einem gesunden Misstrauen und reichlich Lebenserfahrung ausgestattet. Um vor Beherrschungszaubern und magischen Attentaten gewarnt zu sein, hält Gulbad Emir einen abgerichteten Nachtwind (einen Vogel mit Magiegespür, siehe **ZBA 140**), den er stets bei sich hat.

Darstellung: Wenn Sie als Gulbad auftreten, sprechen Sie laut, drücken Sie die Schultern zurück und den Bauch heraus und schlagen Sie sich beim Lachen auf die Schenkel. Klopfen Sie einem Spieler aufmunternd auf die Schulter, und drohen Sie jedem, der Ihnen ins Wort fällt, Sie würden ihm die Ohren abschneiden.

Assaf al-Fasari dient Gulbad Emir als Wesir, wie er vorher schon Mhanach Emir diente. Der hagere, graubärtige Mann ist so unterwürfig, dass er fast beim Reden eine Kriechspur hinterlässt. Der kampferprobte Emir und dessen Söldner verachten den Schreiberling, kämen ohne ihn aber nicht mit der Verwaltung zurecht. Assaf duckt sich vor jedem, der stärker ist als er, und verleumdet jeden, der seine sichere Stellung untergraben könnte.

Darstellung: Wenn Sie als Assaf auftreten, lassen Sie die Schultern hängen, verneigen Sie sich häufig, sprechen Sie leise. Widersprechen Sie niemandem direkt, und meiden Sie das Wort Nein wie der Barbar die Seife.

Gulbad und Assaf werden in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen, sind also 'zum Abschuss freigegeben'.

Ermittlungen in Shirdar

Für den Staudamm braucht man dreierlei: das herrschaftliche Siegel des Emirs von Khorestan (derzeit im Besitz Jalif ibn Mhanachs, des ältesten überlebenden Sohnes des früheren Emirs Mhanach ibn Yerdawan, wohnhaft in Fasar), eine Kiste mit Rollsiegeln für die einzelnen Wasserleitungen (beim Atvarya-Schrein in der Nähe von Shirdar versteckt) und ein Tuch mit eingestickten Formeln (im Besitz des Trolls Krumpelratsch, wohnhaft in Qadanagar). Niemand in Shirdar weiß das so genau.

Als Gulbad mit seinen Söldnern den Palast stürmte, brachen Chaos und Panik aus. Mhanach Emir versuchte als Bettler verkleidet zu fliehen, wurde aber hinter dem Feqz-Schrein aufgestöbert und umgebracht. (Dabei blieb ein anderes wichtiges Artefakt, ein magischer Spiegel, der den Helden sehr helfen wird, beim Schrein zurück.) Die älteren Söhne starben im Kampf. Mehrere Frauen des Emirs stürzten sich mit ihren Kindern vom Turm. Ein jüngerer Sohn, Jalif ibn Mhanach, wurde zusammen mit seiner Mutter und dem herrschaftlichen Rollsiegel von einem treuen Haremswächter nach Fasar gebracht, wo sie Verwandte haben. Ein anderer treuer Sklave versteckte die Kiste mit Rollsiegeln beim Atvarya-Schrein und starb in dessen Nähe am Stich eines Skorpions. Das Tuch mit den Formeln nahm der trollische Söldner Krumpelratsch an sich, weil er es hübsch fand. Mhanachs Shanja (oberste Ehefrau) rettete ihr eigenes Leben, indem sie den neuen Emir Gulbad heiratete. In der Schatzkammer fanden die Söldner eine größere Menge Diamanten, die alsbald für Sklavinnen und andere Luxusgüter ausgegeben wurden.

Über die Gräueltaten, die in jener Nacht geschahen, wird wenig geredet, denn Gulbad Emir wird leicht zornig.

-Gulbad Emir erzählt den Helden nicht viel, weil ihm peinlich ist, dass er damals nicht auf die wichtigen Gegenstände geachtet hat. Einem Zauberer unter den Helden empfiehlt er ohne mit der Wimper zu zucken, man solle doch Mhanach Emir aus dem Grab beschwören und befragen. Der Ermordete ist damals ohne Zeremonie am Dorfrand verscharrt worden.

- Assaf al-Fasari, der Wesir, hat die drei oben genannten Ritualgegenstände viele Male gesehen, wenn sein früherer Herr am Staudamm war, weiß aber nicht, wo sie sind. Während des Gemetzels im Palast hatte er sich in einem Wandschrank versteckt.
- Der Haman (Dorfälteste) vermutet, dass Mhanach Emir das herrschaftliche Rollsiegel bei sich hatte, als er hinter dem Feqz-Schrein abgeschlachtet wurde. Er besteht darauf, dass zunächst ein Gottesdienst zelebriert wird, bevor die Helden das Grab oder den Schrein durchsuchen.
- Der Wirt der Karawanserei weiß nichts. Er hat aber eine Tochter namens Peribeth, die von ihrer Mutter, einer Sklavin aus dem Bornland, nicht nur rotes Haar geerbt hat, sondern auch das 'unanständige' Verhalten der Frauen aus den 'Barbarenlanden'. Sie wendet sich heimlich an die Helden und erzählt, dass eine der Frauen Mhanach Emirs mit dem herrschaftlichen Siegel geflohen sei. (Peribeth traf sich in der fraglichen Nacht in einem Hain an der Straße nach Fasar mit einem Verehrer und sah sie fliehen.) Wenn der Wirt die Helden mit seiner Tochter erwischt, verlangt er, dass ein Held sie heiratet, um die Familienehre zu retten. Ihn davon abzubringen, verlangt große Überredungskunst. Sollte unter den Helden ein Geweihter sein, bitten die Dorfbewohner und etliche der einfachen Söldner ihn um Segenssprüche oder Amulette. Es gibt Kinder, die noch keinen GEBURTSSEGEN erhalten haben oder auf ihre INITIATION warten, denn es ist eine Weile her, seit zuletzt eine Rahja-Geweihte aus Fasar hier war, um Menschen und Felder zu segnen. Die Bauern würden sich besonders über eine Rahja-Geweihte freuen: Radscha Uschtammar gilt hier als Fruchtbarkeitsgöttin, die Wein- und Obstgärten gedeihen lässt und in deren Namen Ehen geschlossen werden. Anderen weiblichen Geweihten unterstellt man zunächst einmal einen ähnlichen Aufgabenbereich. Weitere besonders beliebte Gottheiten der Gegend sind Kor (bei den Söldnern, für Waffen-Segen) und natürlich Phex.

Der Staudamm

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Pfad, auf dem die Eseltreiber tagtäglich Wasser für das Dorf herbeischaffen, führt von Shirdar aus nach Nordwesten in die Hügel. Etwa eine Stunde führt euch der Pfad in Windungen bergauf, zwischen Terrassenfeldern hindurch, auf denen das Gras der letzten Regenzeit längst gelb vertrocknet ist. Einstmals muss das hier ein gut bewässertes Tal gewesen sein, wo Pfirsich- und Apfelbäume dem Wanderer Schatten spendeten; jetzt sind die Äste blank und kahl. Hier und da sind die leeren Mündungen der Feggagir, der unterirdischen Wasserleitungen, zu erkennen. Ein Rahja-Altar am Wegesrand (die Göttin räkelt sich sinnlich auf ihrem Reittier, der Stute) ist ein grün-bunter Fleck in der trostlosen Landschaft: Dank der Trankopfer von frischem Wasser, die die Eseltreiber auf ihrem Rückweg hier täglich bringen, blühen die Wildblumen.

Ihr erreicht die Hügelkuppe und blickt auf einen See hinunter. Blau wie Saphir und ebenso kostbar glänzt das Wasser in der Sonne. Frauen aus dem Dorf waschen am Ufer Wäsche, während ihre Kinder im Wasser planschen. Weiter hinten führt ein Hirte seine Ziegen zur Tränke. Was für ein Unterschied zu dem ausgedörrten Land beim Dorf! Die Mauer, die den See zurückhält, ist turmhoch und wuchtig nach hinten geneigt, als stemme ein Riese sich gegen die Last. Während die Eseltreiber in einer kleinen Bretterhütte im Schatten Rast machen, erklärt Assaf euch die Anlage.

Die Staumauer ist ungefähr fünfzehn Schritt hoch und an die drei Meilen breit. Sie staut einen Bach, der aus dem Raschtulswall kommt. Ein verzweigtes System unterirdischer Kanäle dient dazu, das Wasser auf die einzelnen Felder, die Karawanserei, den Emirspalast und die Häuser der Bauernfamilien in Shirdar zu verteilen. Die Zuteilung geschieht, indem jeweils das Rollsiegel für das betreffende Feld oder Haus in eine Öffnung in der Staumauer gesteckt wird. Mit dem herr-

schaftlichen Rollsiegel des Emirs wird die Wasser-Zuteilung bestätigt. Urtulamidische Formeln müssen rezitiert werden, um dem Elementaren Meister mitzuteilen, zu welcher Tageszeit und für wie lange er die einzelnen Kanäle jeweils öffnen soll. Am westlichen Ende der Mauer, an dem die Helden gerade stehen, gibt es eine etwa türgroße Fläche mit zahlreichen fingerbreiten Öffnungen. Hier sind die Siegel einzuführen. In der Nähe steht ein Schrein mit einer verwitterten Statue. Einige sehen darin den 'Dschinn' der Mauer, andere Jikhbar al'Alam (einen vergöttlichten Wasserbaumeister aus alter Zeit); frische Blumensträuße zeugen von den jüngsten Bitten, das Wasser möge wieder fließen.

Assaf rät den Helden, nach den Rollsiegeln zu suchen. Er weiß außerdem, dass es eine schriftliche Anleitung gibt, wie die Siegel zu verwenden sind und welche Formeln man dazu aufsagen muss. Auch von dieser weiß er nicht, wo sie ist. Er kann den Helden nur sagen, dass es sich um ein orangefarbenes Tuch handelt, das über und über mit Schriftzeichen bestickt ist.

Ein auf die Mauer gewirkter ANALYS bestätigt die Anwesenheit eines Elementaren Meisters des Erzes. Geeignete Verständigungszauber oder Elementar-Beschwörungen lassen den Erzmeister Gestalt annehmen: Aus dem sonst fugenlos glatten Stein wölbt sich ein Gesicht wie ein Hochrelief. Der Erzmeister wird sich nicht auf lange Diskussionen mit den Helden einlassen und ihnen nichts erklären. Unnachgiebig, wie Fels nun einmal ist, verlangt er, dass alles so gemacht wird, wie es schon immer ablief.

Der Feqz-Schrein von Shirdar

Der eigentliche Schrein ist eine unscheinbare Hütte. Er dient dem Gott Feqz (der hiesigen Variante des Phex, siehe **Erste Sonne 40**) beziehungsweise dessen Statue lediglich als Quartier während des Tages. Gottesdienste finden nur bei Nacht und im Freien statt, in einem heiligen Bezirk, dessen kniehohe Mauer mit türkis-farbenen Ziegeln gekachelt ist. Meist wird dabei ein kleines Tier geopfert, etwa eine Taube, ein Huhn oder Küken. In Shirdar verehrt man Feqz besonders als nächtlichen Jäger, der die zahllosen Giftschlangen bekämpft. Dass unter dem Feqz-Schrein eine Familie von Stinktieren ihren Bau hat, nehmen die Shirdarer als Zeichen göttlicher Gunst: Die kleinen Marder, die Skorpionen und Schlangen nachstellen, gelten als heilige Tiere. Die Helden sollten es nicht wagen, sie zu verletzen.

Ob der Schrein wirklich geweiht ist, sei Ihrer Entscheidung als Meister überlassen. Sollten die Helden sich irgendwann im Verlauf des Abenteuers halbtot hierher vor einem Dämon flüchten, dann sollte er geweiht sein und Schutz bieten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist Nacht, als ihr euch im Hof vor dem Feqz-Schrein versammelt. Kühler Wind vom Raschtulswall vertreibt den Schwefelgeruch des Sees, und über euch leuchten die Sterne am Firmament. Die Statue wird herausgetragen und aus ihren grauen Schleiern gewickelt. Auf einem silbernen Kohlebecken schwelt Sternanis als Räucherwerk. Gulbad Emir als der höchstrangige Bittsteller tritt zuerst vor den Gott und köpft seine Opfergabe, eine Taube. Gerade hebt er an zu sprechen, da huscht ein kleines Tier herbei, schnappt sich den toten Vogel und läuft flink davon. Es verschwindet in einem Loch unter dem Feqz-Schrein. Ein Raunen geht durch die Menge: "Das Opfer ist angenommen." – "Das ist ein Zeichen!" – "Wo ist es hin?"

Stinktier

INI 9+1W6	**PA** 7	**LeP** 9	**RS** 2	**KO** 8
Biss:	**DK** H	**AT** 7	**TP** 1W3+1	
Sekret:	**DK** NSP	**AT** 15	**TP** Nachteil *Übler Geruch**	
GS 7	**AuP** 35	**MR** 1	**GW** 2	

Besondere Kampfregeln: sehr kleiner Gegner (AT +2, PA +4)

*) Stinktiere verspritzen, wenn sie sich bedroht fühlen, ein Sekret aus einer Drüse unter ihrem Schwanz. Der üble Geruch ist nicht abwaschbar; er verfliegt nach einer Woche. Wer von dem Sekret getroffen wird, erkrankt mit 50 % Wahrscheinlichkeit an *Marderkrätze*, einer Krankheit der Stufe 5, sofern kein Resistenzwurf (KO-Probe) gelingt. Marderkrätze führt unbehandelt zwei Wochen lang zu nässendem Ausschlag sowie 1W6–1 SP pro Tag.

Ein Stinktier ist etwa so groß wie eine Katze; dementsprechend schmal ist der Bau. Es sind so viele Stinktiere darin wie Helden in der Gruppe. Für heute sind sie satt und werden den Bau nicht mehr verlassen. Aber auch, wenn die Helden sich gedulden und sie später mit Futter fortlocken, kann es durchaus sein, dass eines im Bau zurückgeblieben ist, wenn ein Held hineingreift. Wenn es schreit, kommen ihm womöglich sogar die Mutter und Geschwister zu Hilfe. Im Stinktierbau liegt keiner der Ritualgegenstände, die die Helden für den Staudamm brauchen, aber ein magischer Spiegel, der dem sterbenden Emir Mhanach entglitten und hier hineingerutscht ist.

Das Artefakt

Es handelt sich um einen Spiegel aus poliertem Silber, etwa so groß wie zwei Handflächen. Auf der Rückseite ist zwischen Einlegearbeiten aus Arkanium und Rosenquarz in Tulamidya-Schrift eine Widmung eingraviert:

»Spiegel der Hellsicht, des Findens von Verlorenem und Sehens deiner Lieben in der Ferne. Schreibe mit Blut darauf, wen oder was du sehen willst. Wir denken an dich; vergiss uns nicht! Deine Schwestern.«

Der Spiegel ist ein magisches Artefakt, belegt mit den Zaubern GEFUNDEN! und MADAS SPIEGEL in hexischer Repräsentation. Eine Vorfahrin Mhanach Emirs hatte ihn von ihrem vormaligen Hexenzirkel geschenkt bekommen, als sie in die Emirsfamilie einheiratete. Mhanach nahm ihn auf seiner Flucht mit, um damit später seine Angehörigen – oder auch die Ritualgegenstände – wiederzufinden.

Wenn die Helden verfahren wie angegeben, also mit Blut beispielsweise die Worte "das herrschaftliche Rollsiegel für den Staudamm von Shirdar" auf den Spiegel schreiben, dann zeigt er für einige Sekunden diesen Gegenstand und seine Umgebung. Schreiben die Helden jedoch nur "Rollsiegel", so zeigt der Spiegel irgendein Siegel aus der näheren Umgebung (beispielsweise das eines Händlers, der auf der Zedernstraße unterwegs ist, das des Beys von Naggilah oder des Sultans der Beni Erkin). Lassen Sie den Zauberspiegel noch so viele Ladungen haben, wie nötig sind, damit die Helden alles Nötige finden! Beschreiben Sie aber, wie jedes Mal, wenn die Helden den Spiegel benutzen, einer der eingelegten Edelsteine trüb und glanzlos wird, damit die Spieler nicht glauben, sie könnten beliebig viele Fragen stellen. Drei bis sechs Fragen sollten reichen, und danach sollte das Artefakt verbraucht sein. Der Materialwert liegt bei 15 Dukaten.

- **Frage nach dem herrschaftlichen Rollsiegel von Shirdar:** Der Spiegel zeigt ein Rollsiegel aus blauem Stein an einer Kette um den Hals eines reich gekleideten Jungen. Der Junge reicht einer Frau, die einen Umhang aus blauem Damast mit aufgesticktem Wellenmuster trägt, einen Weinkrug. Sie gießt daraus Wein in den Fluss, in dem beide bis zu den Knien stehen. Blütenkränze treiben vorbei. Im Hintergrund sind mehrstöckige Häuser und eine Menschenmenge erkennbar. (Gezeigt wird ein Trankopfer am Gadang in Fasar. Der Wesir erkennt – sofern die Helden ihn einen Blick auf den Spiegel werfen lassen – den Jungen als Jalif ibn Mhanach, Sohn des früheren Emirs.)
- **Frage nach den Siegeln für die einzelnen Kanäle in Shirdar:** Unter der Wurzel einer abgestorbenen Akazie, an deren Stamm sich gerade ein Warzennashorn wohlig schubbert, klemmt eine reich verzierte hölzerne Schatulle. In der Nähe steht, zwischen Kakteen und Agaven, ein Altar aus Feldsteinen. Die grünspanige Bronze-Statuette darauf stellt einen Mann mit Szepter und Speer dar und ist noch von den Resten der letzten Opfer umgeben (Tonscherben, ein Ziegenschädel, Stofffetzen). (Gezeigt wird der Atvarya-Altar in der Nähe von Shirdar. Die Bauern kennen ihn, aber sie reden nicht gern mit Fremden darüber. Hier sind hartnäckiges Nachfragen und Überredungskunst gefordert.)
- **Frage nach dem Tuch mit der Beschreibung des Shirdarer Bewässerungssystems:** Ein Troll, der einen zerrissenen Kaf-

tan trägt (vermutlich ein ehemaliger Vorhang), hat sich ein langes, orangefarbenes Tuch mit urtulamidischen Schriftzeichen als Gürtel umgewunden. Er sitzt auf einem Teppich vor einer Hauswand und wetzt eine enorm große Axt. (Gezeigt wird Krumpelratsch, besser bekannt als Kurum ben *Ratsh al-Rakshaz Agha*, der als Unteranführer in Gulbad Emirs Söldnertruppe das Dorf Qadanagar bewacht. Jeder in Shirdar erkennt ihn.)

Mit Hilfe des Spiegels und nach gründlichem Herumfragen sollte den Helden klar sein, dass sie den Atvarya-Altar von Shirdar, das Dorf Qadanagar sowie die Stadt Fasar aufsuchen müssen, um die Ritualgegenstände zu finden.

Der Atvarya-Schrein

Dem Gott Atvarya, Gebieter der Wildnis, huldigen vor allem die Frauen. Wenn ein Kind krank ist oder jemand von einer Schlange gebissen wurde, bringt die Familie Atvarya eine Ziege als Opfer dar: Der Gott soll die Ziege anstelle des Menschen annehmen. Wer nach Heilkräutern sucht, bringt als Gegenleistung Brot und Wein zu Atvaryas Altar. Seit dem Versiegen des Bewässerungssystems hat sich um diesen Altar Messergras ausgebreitet, und die Dörfler haben aufgehört, ihn zu besuchen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr steht eine halbe Meile südwestlich von Shirdar, wo die Felder enden und die Wildnis beginnt – was angesichts der Trockenheit keinen großen Unterschied macht. Irgendwo hier, im wilden Land, soll der Altar sein, den ihr sucht. Die Grillen zirpen und der Wind wispert in den Halmen von Winsel- und Messergras. Ein Trampelpfad führt auf den fernen Pinienwald zu.

Trampelpfade, die durch das Messergras führen, sind Wildwechsel von Warzennashörnern, deren Haut gegen die schneidenden Blätter unempfindlich ist. Nach einigen Dutzend Schritten belegt frischer Nashornkot, dass ein großes Tier ganz in der Nähe sein muss. (Hier ist eine erleichterte Probe auf *Tierkunde* oder *Gefahreninstinkt* angebracht.) Wenn sich die Gruppe jetzt sofort und sehr leise zurückzieht, kann sie es noch vermeiden, einer Nashornkuh vor das Horn zu laufen, die glaubt, ihr Kalb verteidigen zu müssen. Wenn die Helden das Tier nicht magisch besänftigen oder mit Proviant (wie Brot oder Datteln) fortlocken können, bietet es sich an, einen weiten Umweg zu machen und sich dem Altar von der anderen Seite zu nähern. Ein Kampf wäre auf dem schmalen Weg im Messergras doppelt gefährlich.

Der Altar ist, wie im magischen Spiegel gesehen, ein kunstloser Haufen von Feldsteinen, in dessen Spalten Eidechsen hausen. Das etwa einen Spann hohe Bildnis Atvaryas zeigt den Gott mit Speer und Szepter, langem Haar und Bart (oder verbirgt sich unter dem Grünspan vielleicht der Gesichtsschleier einer Frau?), der auf einem Skorpion steht. In der Umgebung sind Knochen und Tonscherben von Opfergaben verstreut. Wie erwartet liegt unter einer Baumwurzel der Behälter mit den gesuchten Rollsiegeln.

Ritualgegenstände I: Die Siegel für die Felder

Die mit Perlmutt-Intarsien verzierte Schatulle aus Zedernholz ist mit Samt ausgeschlagen und enthält Dutzende von fingergroßen Rollsiegeln aus Elfenbein. Sie alle tragen Zahlenkombinationen, manche außerdem Bezeichnungen wie "der nördliche Nektarinenhain" oder "Abu Sharukhs Haus" in urtulamidischen Schriftzeichen.

Für jedes Feld, jedes Haus, jeden Brunnen, für die Karawanserei und den Palast gibt es eigene Siegel. Bei den meisten ist ohne eine 'Gebrauchsanweisung' aber keine Zuordnung zu treffen.

Das Dorf Qadanagar

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr traut euren Augen kaum, als ihr vom Hügelkamm in die Ebene hinuntersteigt: Die Gärten von Qadanagar sind grün; die Hirse steht mannshoch auf den Feldern. Vögel singen in den Zweigen, ein alter Mann jätet sein Melonenfeld, und Kinder ernten die Blüten der Färberdisteln, mit denen man in Fasar Wolle färbt oder den echten Kurkumer Safran fälscht. In der Luft hängt der Duft von feuchter Erde – es muss erst gestern geregnet haben. In einiger Entfernung haben Nomaden ihre Zelte aufgeschlagen; ihre Herden weiden im Grasland jenseits der Felder.

Qadanagar liegt zwischen El Trutz und Selicum. Wohntürme aus Lehmziegeln, wie es sie in Mhanadistan häufig gibt, lehnen sich an eine Felswand. Die Eingänge liegen im ersten Stock und sind nur über Leitern oder schmale Treppen zu erreichen. Zum Schlafen breitet man im Sommer auf dem Flachdach Teppiche und Kissen aus. Eine Karawanserei gibt es hier nicht, dafür ist El Trutz zu nah. Qadanagar gehört (zumindest derzeit) zum Emirat Khorestan und wird von einer Hand voll Söldner unter dem Kommando des Trolls *Krumpelratsch* bewacht. Auch Qadanagar ist vom Wasser aus dem Raschtulswall abhängig. Als die vom spärlichen Frühjahrsregen gefüllten Zisternen sich leerten und die Felder austrockneten, hat man hier zu einer ungewöhnlichen Maßnahme gegriffen: Die Qadanagaris haben einen Regenmacher engagiert. *Azad iban Madawan*, ein Schamane vom Ferkina-Stamm der Bân Malya, hat es mittels eines magischen Rituals regnen lassen, kurz bevor die Helden eintreffen. Als Bezahlung für seine Dienste hat man ihm eine Jungfrau aus dem Dorf zur Frau gegeben. Dieser Handel war nur möglich, weil die Bân Malya, wie praktisch alle Ferkinas, Trollen große Ehrfurcht entgegen bringen. Neben dem Schutz vor Ferkina-Angriffen haben die Leute von Qadanagar Krumpelratsch also auch das Wasser in ihren Brunnen und das Gedeihen ihrer Felder zu verdanken. Wenn die Helden sich mit dem Troll streiten wollen, legen sie sich mit dem ganzen Dorf an. Als Abgesandte Gulbad Emirs können die Helden beim Haman (Dorfältesten) oder direkt bei Krumpelratsch um Nachtquartier bitten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Euer Eintreffen löst ein großes Hallo aus: Frauen fliehen eilig in die Häuser, Kinder rufen: "Die Gaukler sind da!", Esel schreien, Hühner flattern und einer der Maurer, die gerade den Putz eines Lehmturms ausbessern, lässt dem Hausherrn eine Kelle Schlamm auf den Fez fallen.

Auf dem Dorfplatz versammeln sich die Männer. Auch einige Nomaden aus Richtung des Zeltlagers kommen neugierig hinzu; sie sind schwerer bewaffnet als die Bauern, tragen Felle und rote Kopftücher. Aus einem Gebäude, einer Art Stall mit breiter Tür, schält sich eine massige Gestalt: ein Troll, an die vier Schritt groß, das wirre Haar mit zahlreichen bunten Tüchern durchflochten, angetan mit einem Kaftan aus lädiertem lila Vorhangstoff, der von einem orangefarbenen Stoffgürtel zusammengehalten wird. Offensichtlich übernächtigt, fasst das Ungetüm sich an den Kopf, tritt einen Weinkrug beiseite, gähnt herzhaft und stützt sich dann auf seine Axt. "Salam. Ihr was wollt?"

Die Tücher des Trolls

Der Troll Krumpelratsch, besser bekannt unter seinem tulamidisierten Namen Kurum ben Ratsh al-Rakshaz Agha (Rakshaz = Riese, Troll; Agha = Hauptmann) gehört seit Jahren zu Gulbad Emirs Söldnertrupp. Wie viele andere Trolle auch ist er ein eifriger Sammler. Seine Sammelleidenschaft gilt bunten Tüchern, Schals und Stoffen; er besitzt einen ganzen Sack voll davon. Als die Söldner in Shirdar putschten, plündernd durch den Palast zogen und die loyalen Wachen des damaligen Emirs niedermachten, hat Krumpelratsch zahlreiche Tücher an sich genommen. Darunter ist auch dasjenige, das die Helden suchen: das orangefarbene Tuch, das der Troll als Gürtel trägt. Es ist sein Lieblings-Tuch, das Prachtstück seiner Sammlung.

Die Helden müssen ihm schon Einiges bieten, damit er sich freiwillig davon trennt. Ein ähnlich langes und prachtvolles Tuch als Ersatz ist das Mindeste. (Falls die Helden nichts dergleichen bei sich haben, können sie vom Dorfältesten ein hinreichend langes, aber schlichtes Tuch für 4 Silbertaler kaufen. Dieses müssten sie dann selbst färben und besticken. Gestandene Recken, die sich Nadel und Faden ausleihen und Näharbeiten verrichten, ziehen zahlreiche Schaulustige an, die ihr Tun bespötteln; besonders die Kinder amüsieren sich köstlich.) Wenn die Helden Krumpelratsch nichts anbieten können, was ihm

wirklich gut gefällt, dann verlangt er zusätzliche Geschenke, oder er gibt das Tuch nicht her. Ein Festmahl würde ihn gewogen stimmen, insbesondere, wenn die Helden reichlich Süßes auftischen. Rosinen sowie getrocknete Datteln und Feigen sind vor Ort reichlich und billig zu haben.

Frische Kaktusfeigen können mit FF-Proben geerntet und aus der stachligen Schale geschält werden. Zudem gibt es in der Umgebung zahlreiche wilde Bienen (**ZBA 169**), die allerdings recht wehrhaft sind und einen Honigdieb im Schwarm angreifen.

Nach einigen Mühen sollte es den Helden gelingen, Krumpelratsch das Tuch abzuhandeln. Ein Diebstahl ist demgegenüber wenig erfolgversprechend, weil der Troll das Tuch auch beim Schlafen nicht ablegt. Magische Überredungsversuche scheitern wahrscheinlich an seiner Magieresistenz oder fallen einem der zahlreichen Zeugen auf. Die Werte für einen Troll finden Sie nötigenfalls in der **ZBA 182.** Wenn Sie die Szene etwas ausdehnen möchten, können Sie es auch so machen, dass die Helden dem Troll nacheinander mehrere (belanglose) Tücher abhandeln müssen, weil er nicht gleich sein liebstes herausrücken will. Vielleicht ist unter diesen noch ein aufwendig besticktes, zum Beispiel mit einem Schutzkreis oder Pentagramm (sowie einer Ladung GARDIANUM oder PENTAGRAMMA), das den Helden später im Kampf gegen die Säure-Dämonen nützen kann. Und möglicherweise schnäuzt sich der Troll genau in dieses, wenn er unter Tränen dann doch sein Prunkstück herausgibt, "weil ich es doch versprochen habe".

Der zweite Ritualgegenstand: das Tuch

Es handelt sich um eine orangefarbene Bahn Seidenstoff von etwa 1 x 6 Schritt Größe (Orange wird in der Magietheorie oftmals dem Element Erz zugeordnet), schweißfleckig und ein wenig angeschmutzt. Mit Gold- und Arkanium-Fäden sind ein Grundriss des unterirdischen Kanalsystems, eine Liste aller Rollsiegel und der zugehörigen Felder sowie einige Grußworte und Anweisungen an den 'Dschinn' aufgestickt. Hinter diesen Formeln fehlt ein Stück. Krumpelratsch ist mit dem Tuch einem Lagerfeuer zu nah gekommen, so dass ein Ende angesengt wurde; das Wissen, das darauf stand, ist nun unwiederbringlich verloren. Was die Helden deshalb nicht in Erfahrung bringen können ist, dass der Elementare Meister in der Staumauer als Bezahlung für seine Dienste alle sieben mal sieben Jahre einen Tribut in Form von Diamanten verlangt. Genau in diesem Jahr ist es wieder soweit. Das Ausbleiben dieser Gabe wird den Erzmeister gar nicht erfreuen.

Bân Malya

Die Nomaden, die in der Nähe Qadanagars lagern, sind Ferkinas vom Stamm der Bân Malya (siehe **Raschtul 115**). Im sehr wahrscheinlichen Fall, dass die Helden mehrere Tage brauchen, um Krumpelratsch zur Herausgabe des Tuchs zu überreden, können sie ihre Bekanntschaft machen. Aus Respekt vor dem Troll benehmen sich die Ferkinas äußerst zivilisiert (für ihre Verhältnisse). Trotzdem ist ein unangekündigter Besuch nicht ungefährlich, und zwar wegen der frei laufenden Kampfstiere, die nur beiläufig überwacht werden. Wenn die Helden nicht von sich aus auf die Ferkinas zugehen, wird der Schamane und Häuptling Azad sich um Kontakt bemühen. Neuigkeiten, die Shirdar und den Staudamm betreffen, interessieren ihn sehr; schließlich geht es dabei auch um Weidegründe seines Stammes.

Sie sollten hier die Helden mit Azad und den Bân Malya bekannt machen, damit sie beim Endkampf keine Unbekannten für die Helden sind. Außerdem bietet sich so einmal die Gelegenheit, Ferkinas im Frieden zu besuchen und einen Einblick in ihr tägliches Leben zu gewinnen.

Wie werden die Helden reagieren, wenn man sie freundlich bewirtet (indem man zum Beispiel einen Mastochsen für sie schlachtet, den Geist des Tieres mit einem schamanistischen Segensspruch entlässt, und das frische Blut und rohe Fleisch herumreicht), während sie zugleich aus dem Zelt des Schamanen das Wimmern seiner neuesten Frau hören, die gerade ihre Hochzeitsnacht mit einem Wilden hinter sich hat? Andererseits sind die Ferkina-Kinder genauso fröhlich und munter wie die im Bauerndorf, nur etwas dreckiger und wilder. (Helden heimlich getrockneten Kamelmist in die Taschen zu stecken ist einfach ein wunderbares Spiel.)

Die Reise nach Fasar

El Trutz

El Trutz ist ein großes Dorf, noch nicht ganz Stadt, mit einem eigentümlichen Mischmasch aus tulamidischen Lehmtürmen und garethischem Fachwerk, passend zum Namen. Außerhalb des Orts liegt eine Karawanserei, durch eine Mauer mit Wehrtürmen gesichert. Der Ort ist derzeit als 'Dorfstaat' unabhängig und muss Eroberungsversuche durch die Nachbar-Zwergstaaten Khorestan, Naggilah und O'Habin fürchten. Wer aus Richtung Shirdar kommt und nicht offensichtlich einen anderen Reisegrund hat (Handelskarawane, Gauklerzug), wird misstrauisch beäugt. Man verdächtigt die Helden, für Gulbad Emirs nächsten Angriff zu spionieren, oder glaubt, sie wollten in Fasar

zusätzliche Söldner anwerben. Je nach Verhandlungsgeschick und Geldbeutel können die Helden gegen Aufpreis in der Karawanserei nächtigen (wo die Nachtwächter sie nicht aus den Augen lassen werden), oder sie müssen draußen auf freiem Feld campieren. In letzterem Fall mag es sein, dass einige übermütige junge Männer aus El Trutz das Nachtlager der Helden überfallen. Die bereits mannshoch stehende Hirse macht das Anschleichen leicht, und das Heulen des Winselgrases übertönt die meisten Geräusche. Die Dorf-Jugendlichen fliehen, sobald mehrere von ihnen Blessuren erlitten haben. Lassen die Helden Tote zurück, werden Verwandte der Toten ihnen folgen, um Blutrache zu üben. Sehr unangenehm wäre es auch, wenn im Verlauf des Kampfes das Lagerfeuer der Helden außer Kontrolle geriete und einen Felder- und Steppenbrand auslösen würde.

Einfache Bauern

waffenlos: INI 9+W6	**AT** 11	**PA** 10	**TP** 1W (A)	**DK** H
Krummdolch: INI 7+W6	**AT** 9	**PA** 7	**TP** 1W+2	**DK** H
Kriegsflegel: INI 8+W6	**AT** 11	**PA** 5	**TP** 1W+6	**DK** S
Schleuder: INI 9+W6	**FK** 12	**TP** 1W+2		

LeP 25 **AuP** 25 **KO** 10 **RS** 0 **MR** 2 **GS** 8

Vorteil: Ortskenntnis

Nachteile: ein oder mehrere der folgenden mit Werten zwischen 5 und 10: Aberglaube, Goldgier, Jähzorn, Neid, Rachsucht, Vorurteile (Echsen, Frauen, Mittelländer)

Sonderfertigkeiten: eventuell einige waffenlose wie Griff, Schwitzkasten, Wurf, Schmutzige Tricks

---

Naggilah

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Naggilah mag eine Stadt sein, aber gerade mal eben so. Viel größer als El Trutz sieht sie nicht aus, dafür vollkommen tulamidisch, mit den würfelförmigen Häusern der einfachen Leute, den Kuppeldächern einiger Tempel oder Schreine und, auf einer Anhöhe, dem Marmorpalast des Herrschers. Tauben gurren auf den Dächern, Schmiede hämmern das Gold aus den Bächen des Raschtulswalls zu Blattgold und Münzen. Aus einer Zuckerbäckerei wallt euch Anis- und Honigduft entgegen.

Wenn es in der Karawaserei nur nicht so voll wäre! Da drängen sich Kamele und Esel, stapeln sich Fasarer Teppiche, aranische Straußenfedern und Säcke mit Kichererbsen aus O'Habin. Die einen Händler wollen nach Fasar, die anderen kommen von dort. Lautstark wird gefeilscht und um Lagerplatz gerungen.

Der Zwergstaat Naggilah um die gleichnamige Stadt unter dem Zauberer *Rafim Bey ibn Rizwan* (siehe Seite 93) schließt östlich an El Trutz an und reicht derzeit bis Merahbad. Man baut Wein an, Feigen und Korn für die Märkte Fasars, aber auch das Rauschkraut Zithabar wächst auf ganzen Feldern. Es gibt eine Karawanserei mit einem neugierigen Wirt, der seinen Bey informieren wird, wenn die Helden irgendetwas über ihren Reisegrund durchblicken lassen.

Rafim Bey ist an Neuigkeiten aus Khorestan sehr interessiert. Lassen Sie die Helden hier den Mann als freundlich kennen lernen, der später einer ihrer Gegner sein wird. Präsentieren Sie Rafim als gebildeten, höflichen Menschen (im Kontrast zum 'Räuberhauptmann' Gulbad Emir) mit einem breiten Interessengebiet von Magietheorie über Weinhandel bis Falknerei. Dass er Magier ist, sieht man ihm an der Robe an; dass er Dämonen beschwört, bindet er den Helden nicht von sich aus auf die Nase. Zuvorkommende Behandlung (Sklaven waschen den Helden Hände und Füße mit parfümiertem Wasser), süßer Wein und regionaltypische Delikatessen von geeister Melone über Lammfleisch in Joghurtsoße bis Marzipan sollen die Helden gesprächig machen.

Das Dorf Merahbad

Das kleine Dorf, das zum Staat Naggilah gehört, liegt für schwer beladene Kamele oder Karren eine Tagesreise von Fasar entfernt und hat darum eine Karawanserei. Auf den Feldern um Merahbad wird gerade Zithabar geerntet (**ZBA 275**), ein leichtes Rauschkraut, das getrocknet nach Fasar geht und zum Teil auch ins Mittelreich vertrieben wird (wo es verboten ist). Zu Musik geraucht, verursacht es farbige Trugbilder. Von den Trockenplätzen, wo die Bauern die Blätter von den Stängeln zupfen, zerstampfen und für den Transport zu Ziegeln pressen, weht feiner Staub und ein scharf-herber Duft über die Karawanserei. Ein Ziehen an der Wasserpfeife erübrigt sich heute: Als ein Schlangenbeschwörer seine näselnde Flöte anstimmt, erleben die Helden einen bunten Abend. Selbst die Dorfbüttel und Zöllner sind viel zu berauscht, um die Helden zu kontrollieren; auf dem Rückweg aus Fasar mag das anders sein.

In Fasar

Die Helden betreten die Stadt von Südosten kommend auf der Zedernstraße, vorbei an den Herden und Zelten der Novadis vom Stamm der Beni Gadang, durch das mit rot und gelb glasierten Ziegeln verzierte Skorpiontor aus der Zeit der Magiermogule. Eine Beschreibung Fasars finden Sie in **Erste Sonne** ab Seite 92.

Jalif ibn Mhanach, der überlebende Sohn des früheren Emirs Mhanach ibn Yerdawan, ist mit seiner Mutter Laila bei deren Familie untergekommen, die im Rauschkrauthandel tätig ist: *Kazim ar-Ranij* (**Erste Sonne 100**), der Rauschkraut-Baron von Fasar, ist Lailas Onkel. Lailas Vater – Jalifs Großvater – *Achtev ar-Ranij* organisiert für seinen Bruder Kazim den Schmuggel von Zithabar, Rauschgurken, Lotosstaub und dergleichen über Erkenstein nach Almada. Khorestan ist auf diesem Weg Durchgangsstation und entsprechend wichtig – man will ja nicht den halben Profit an Wegezoll verschwenden. Die Helden müssen Jalif, den sie im magischen Spiegel gesehen haben, irgendwie finden, um ihm das Rollsiegel abzunehmen, das er stets bei sich trägt.

Wahrscheinlich werden die Helden, weil sie im Spiegel das Trankopfer am Gadang beobachtet haben, nach einer Priesterin im blauen Mantel fragen. (Die Frau ist Laila, Jalifs Mutter.) Man sagt ihnen, dass sie nur ein wenig warten müssen, weil diese Frau einmal in der Woche (wassertags) und nach Regenfällen der Göttin Gadanga huldigt. Während der Zeremonie können die Helden versuchen, das Siegel zu rauben.

Wenn dies scheitert, können die Helden Laila und Jalif folgen und herausfinden, dass sie bei Achtev ar-Ranij wohnen. Sein Haus liegt in Sarjabansarai, einem reichen Stadtviertel im Südosten Fasars. Der Händler sucht derzeit neue Helfer, die (gegen Gewinnbeteiligung) die diesjährige Zithabar-Ernte nach Almada tragen. Melden die Helden sich hierfür, werden sie ins Haus gelassen. (Nötigenfalls können Sie den Grundriss der Stadtvilla aus **Tempel, Türme & Tavernen 82/83** verwenden, wobei Sie die Remise und Diener-Schlafräume im Erdgeschoss zu einem Warenlager zusammenlegen sollten. Auf die Zimmer im Obergeschoss verteilen Sie den Hausherrn, den Harem mit seinen Frauen und Kindern, die Leibwachen und Dienerschaft sowie Laila mit Jalif.)

Sie können es auch umgekehrt machen und die Helden bereits in Merahbad Gerüchte hören lassen, die Familie ar-Ranij sei dem früheren Emir von Khorestan durch Heirat verbunden gewesen und suche jetzt gerade neue Hilfskäfte. Falls der Diebstahl oder Einbruch in Achtevs Haus misslingt, können die Helden dann immer noch am Gadang lauern. Dies bietet sich an, wenn die Helden nicht von selbst darauf kommen, wo sie suchen sollen.

Fasarer Fälscher

Wahrscheinlich wollen die Helden den Aufenthalt in der Großstadt nutzen, um ihre Ausrüstung aufzustocken. Dabei ist zu beachten, dass Fasar eine Hochburg des Fälscher-Gewerbes ist. Selbst die brüchigsten Klingen werden dem Unkundigen zunächst einmal als 'echter Zwergenstahl' angepriesen. In Heiltrank-Fläschchen befindet sich oftmals nur Pfefferminztee, in Goldmünzen ein Bleikern, und so manche 'eingelegte Alraune' war im Garten noch ein Rettich. Andererseits sind Waren wie Gifte, Rauschkräuter, Meucheldolche und 'Fasarer Besteck' (Werkzeug zum Knacken von Schlössern) hier billiger zu haben als in Ländern, wo dergleichen verboten ist – selbst wenn sie echt sind.

Das Fest der Flussgöttin

Gadanga saba Ar-Raschtul, Göttin des Gadangflusses und Tochter des Raschtulswalls, wird in Fasar anstelle Efferds verehrt. Sie besitzt keinen Tempel von Menschenhand: Der Fluss selbst ist ihr Heiligtum, wo die Gläubigen in ihr baden oder von Brücken und Uferpromenaden aus Blumenkränze, Wein und Körbchen mit Naschwerk opfern. Die Helden finden eines Tages Laila und Jalif, der ihr zur Hand geht, auf der Zulhamid-und-Zulhamin-Brücke, die das nordwestliche Stadtviertel Mantrabad mit den Weidegründen der Bân-Khalil-Ferkinas am anderen Ufer verbindet. Jalif trägt das Rollsiegel an einer Kette um den Hals. Im Tumult auf der Brücke können die Helden versuchen, es ihm abzunehmen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Fast habt ihr sie im Gewühl aus den Augen verloren. Kein Wunder, die Uferpromenade ist voll von Menschen: Lastenträger schieben sich vorbei, Bettler strecken ihre Hände aus, Anwohner tränken ihre Esel, Färber waschen Teppiche, Ausrufer werben für Gladiatorenkämpfe. Die Frau im silber-blauen Mantel schreitet auf die Brücke hinauf, den Jungen und einen kahlköpfigen Hünen mit Doppelkhunchomer im Schlepptau. Ihr Gesicht ist dunkelblau gepudert; Diamant- und Silberschmuck funkelt wie Tautropfen. Die Menschen erkennen die Priesterin und halten inne, als sie ein Fladenbrot über den Kopf hebt: "Gadanga, unsere Mutter; du weiße Kuh, die aus dem Gebirge kommt ..." Pfiffe ertönen, Peitschen knallen, Lämmer blöken: Ein Trupp Hirten – sie sehen nach Ferkinas aus – treibt Vieh zu den Schlachthöfen in Keshal Isiq. Rüde prügeln sie sich ihren Weg frei über die Brücke. Ein weißes Kalb schnappt nach dem Brot der Priesterin – sofort bricht ein fürchterlicher Tumult los.

Der dritte Ritualgegenstand: das herrschaftliche Rollsiegel

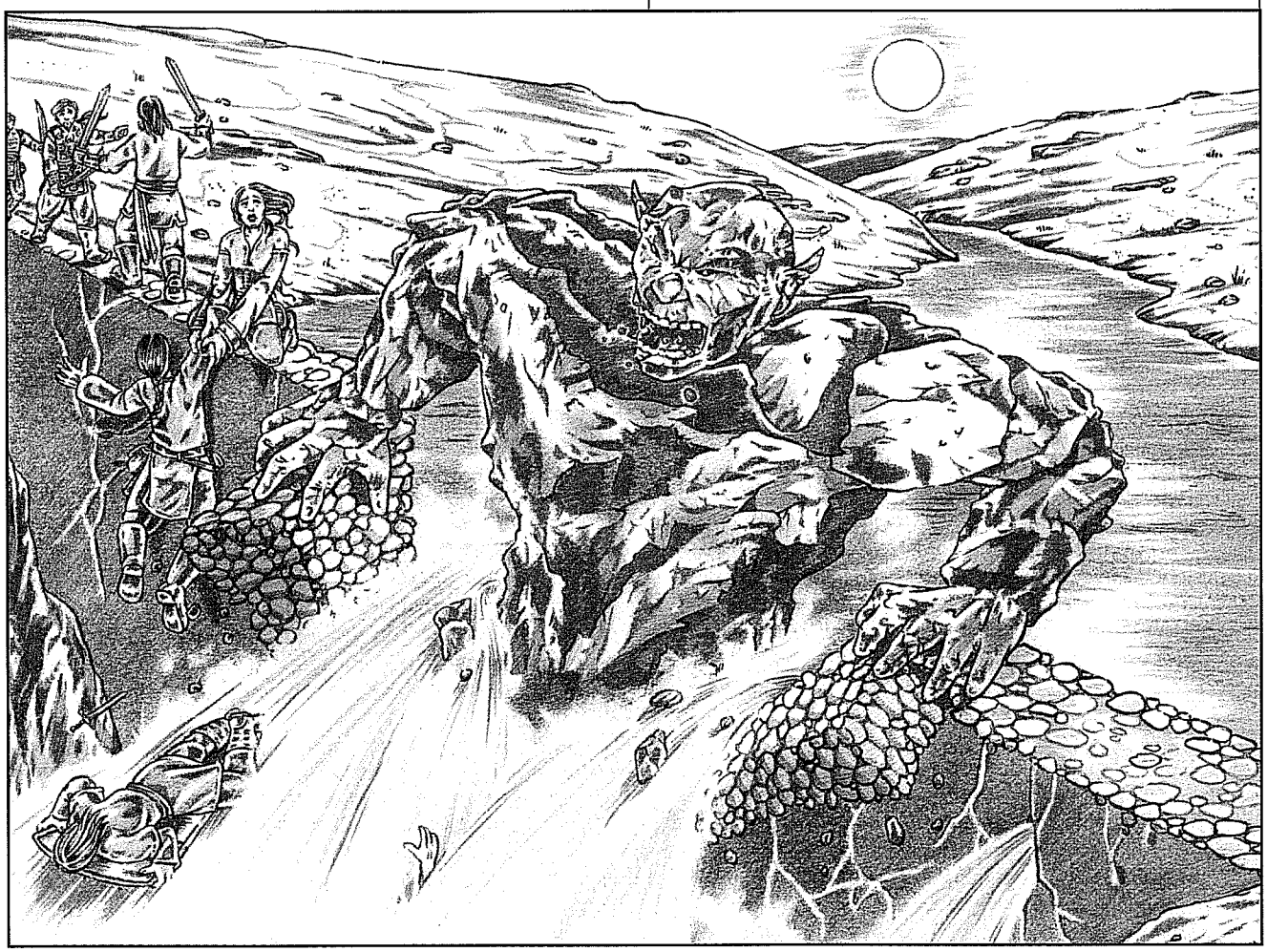
Der Stift aus tiefblauem Lapislazuli ist so lang und dick wie ein Finger und an einem Ende mit einer mondsilbernen Kette verbunden. Die Unterseite erzeugt, in Siegellack gedrückt, den Schriftzug "Shirdar". Rollt man die Seitenfläche ab, erzeugt man ein Muster aus Rhomben und Wellen, Symbole für Erz und Wasser.

Das Ende der Trockenheit

Irgendwann haben die Helden alle drei Ritualkomponenten in Shirdar zusammengetragen: das Tuch, das herrschaftliche Rollsiegel und den Kasten mit den Rollsiegeln. (Dass für einen ordentlichen Ablauf des Rituals außerdem Diamanten benötigt werden, können sie bisher noch nicht wissen.) Mit diesen Dingen und den Helden sowie dem Großteil seiner Söldner zieht Gulbad Emir zum Staudamm. Den Bauern wird befohlen, im Dorf zu bleiben. (Der Emir will sichergehen, dass alles funktioniert, bevor er ein Spektakel für die Untertanen veranstaltet.)

Die Mauer birst

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Es soll ein erhebender Anblick werden, wenn dies vor den Bauern inszeniert wird: im Tal das einfache Volk, ehrfürchtig nach oben schauend, wo die Söldner (wie jetzt) mit ihren blank polierten Waffen auf der Mauerkrone strammstehen. Assaf entfaltet feierlich das Tuch und verliest die Zauberworte. Gulbad Emir,



mit einem monströsen Turban aus Seidenstoff gekrönt, senkt das nachtblaue Siegel in die Maueröffnung. Ein Zittern geht durch den Stein. Langsam, ganz langsam formt sich eine Gestalt heraus, riesenhaft, basaltgrau, mit Muskeln aus schierem Stein. Der Dschinn verbeugt sich.
"Gebieter!" Seine Stimme ist grollend und schwer, lässt den Boden beben und wühlt in euren Magengruben. Kaum hört ihr, was der Emir verlangt. Der Dschinn scheint erstaunt, legt die Stirn in Falten, wölbt er sich noch höher auf, klingt zornig: "Und wo sind die Diamanten? Wo ist mein Lohn?"
Eine Basaltfaust donnert auf die Mauer herab und lässt den Boden erbeben.

Manche Söldner geben Gulbad Emir die Schuld ("Du hast die Diamanten verschleudert!"), andere sind wütend auf die Helden. Es kommt zu einem Tumult, in dem manche die Helden angreifen, andere sich gegenseitig attackieren oder fliehen. Lassen Sie die Helden einige Kampfrunden gegen etwa gleich viele Söldner fechten. Am besten fertigen Sie eine Zeichnung an, wer bei Ausbruch der Feindseligkeiten wo steht. Die Mauerkrone ist etwa drei Schritt breit, verfügt aber nicht über ein Geländer. Auf der einen Seite steht das Wasser des Stausees bis einen Schritt unter der Mauerkrone. Auf der anderen geht es fünfzehn Schritt senkrecht nach unten. (Helden, die hier hinunterfallen, sollten Sie nicht einfach so zu Tode stürzen lassen, sondern ihnen GE- oder *Körperbeherrschungs*-Proben erlauben, um sich mit letzter Kraft festzuhalten. Möglich wäre auch, dass der Erzmeister einen abstürzenden Helden auffängt, um ihn ein wenig durchzuschütteln und dann oben auf der Mauerkrone abzusetzen. Dies kann andererseits auch mit einem Söldner passieren, den ein Held von der Mauer geschubst hat und plötzlich wieder vor sich sieht.)
Alle paar Kampfrunden zittert die Mauer unter heftigen Erschütterungen, wenn der Erzmeister mit der Faust darauf haut oder sie auseinander reißt. Alle Helden, die nicht über den Vorteil *Balance* verfügen, müssen dann *Körperbeherrschungs*-Proben bestehen, um sich auf den Beinen zu halten.
Wenn die Mauer letztendlich birst und der Wasserschwall hervorschießt, genügt für alle Helden, die in der Nähe stehen, eine einfache Probe auf *Athletik* oder alternativ *Körperbeherrschung* +5, um sich in Sicherheit zu bringen. Wird ein Held dennoch vom Wasser mitgerissen, so kann er versuchen, an eins der mitgerissenen Bretter oder den Schild eines der Söldner geklammert auf der Welle zu reiten (*Akrobatik* +3, *Skifahren* +5, *Schwimmen* +7 oder *Körperbeherrschung* +10). Misslingt auch dies, nimmt er 3W6+doppelte BE SP beim Aufprall im Tal und kann später von seinen Kameraden aus dem Schlamm geborgen werden.

Tulamidische Söldner
Dschadra: INI 10+W6 **AT** 11 **PA** 12 **TP** 1W+5 **DK** S
Khunchomer: INI 11+W6 **AT** 13 **PA** 16 **TP** 1W+4 **DK** N
Leichte Armbrust: INI 11+W6 **FK** 15 **TP** 1W+6
LeP 33 **AuP** 33 **KO** 13 **RS** 4 **MR** 5 **GS** 5
Vorteile: Hitzeresistenz, Ortskenntnis
Nachteile: ein oder mehrere der folgenden mit Werten zwischen 5 und 10: Aberglaube, Arroganz, Eitelkeit, Goldgier, Jähzorn, Neid, Vorurteile (Frauen)
Sonderfertigkeiten: Linkhand, Schildkampf I, Rüstungsgewöhnung I
Besondere Talente: erfahren in Menschenkenntnis, Zechen, Kriegskunst, Schätzen
Besonderheit: Im Kampf tragen die Söldner einen Lederschild. Die Werte dafür sind oben bereits eingerechnet.

Aufatmen

Langfristig gesehen wird man sich in Shirdar etwas einfallen lassen müssen, wie man die Staumauer repariert, den 'Dschinn' besänftigt und bezahlt. Oder vielleicht hat der Erzmeister auch genug von zahlungsunfähigen Menschen und verschwindet. In absehbarer Zeit wird sich dort jedenfalls kein großer Stausee mehr bilden. Immerhin fließt der Bach jetzt frei am Dorf vorbei, womit die Shirdarer schon ganz gut bedient sind. Der See Schott el-Haz, der jetzt wieder Zufluss aus dem Raschtulswall erhält, füllt sich langsam wieder mit trinkbarem, wenn auch etwas seltsam schmeckendem Wasser.
Zuerst einmal wird aber gefeiert, dass das Wasser wieder fließt; an die Zukunft denkt man später. Bei Fladenbrot und Eselfleisch sitzen die Männer beisammen und hören sich die Geschichten der Helden an. Junge Mädchen, die sich vorher nicht aus den Häusern gewagt hatten, spazieren jetzt überall herum und 'flirten schamlos' mit den Helden: Da werden Umhänge bis zum Knöchel gehoben, Augen mit Kohlenruß umrandet, Gesichtsschleier bis fast zur Nasenspitze herunter geschoben: Die männlichen Helden bekommen etliche Heiratsangebote.

Hahnenkampf

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein kreisförmiger Kampfplatz von etwa drei Schritt Durchmesser wird auf dem Dorfplatz abgesteckt. Dicht an dicht drängen sich die Zuschauer, schließen Wetten ab, erzählen von früheren Kämpfen und Einsätzen: "Wisst ihr noch, damals, als Baburs Sohn Charef den Brautpreis für seine Verlobte verspielte und nach Fasar in die Minen gehen musste? Was wohl aus ihm geworden sein mag?" – "Damals in Selicum, als ich bei den Holzfällern war und wir mit den Flößern um den Lohn gespielt haben, Feqz ist mein Zeuge: Der schwarze Hahn dieser Sumpfratten hat dreimal an einem Abend gewonnen, dreimal! Das geht gar nicht. Die Söhne der Hinterlist hatten ihn verzaubern lassen, von einem Jahrmarktszauberer. Da entflammte in uns der Zorn des Löwen, wenn der Schakal ihm die Beute stiehlt, und wir ließen sie die Schärfe unserer Dolche spüren."

Drei Paare von Hähnen treten nacheinander in den Ring. Gekämpft wird, bis einer flieht, tot ist oder nicht mehr kann; der Besitzer des Siegers erhält den Verlierer. Die Tiere sind schon passend zu ihrer Verwendung im Fall einer Niederlage benannt: Erst kämpft 'Schisch-Kebab' (Grillspießchen) gegen 'Pilaw' (Fleischragout), dann 'Keshu' (Gemüseeintopf) gegen 'Bacharyi' (würzig), und schließlich 'Raîs Balshadi' (balashidische Reispfanne) gegen 'Amayy al-yagin' (Pfeffersuppe). Sobald das erste Paar Hähne in den Ring gesetzt wird, geraten die Zuschauer in wilde Begeisterung; schreiend und gestikulierend feuern sie die Tiere an, die federstiebend aufeinander einhacken. ("Greif an, Pilaw!" – "Spieß ihn auf, Schisch-Kebab!")
Die Helden werden aufgefordert, an den Wetten teilzunehmen. Ablehnung wird als feige und unhöflich empfunden. Die Einsätze bewegen sich im Bereich von einem Heller bis fünf Silbertalern. (Dabei kann es angesichts des tulamidischen Währungschaos' zum Streit darüber kommen, ob man einen halben Schekel, zwei Muwlat und einen Selemer Kupferschilling gegen einen mittelreichischen Silbertaler setzen kann oder nicht.)
Würfeln Sie 1W20: Bei 1–10 hat der Held auf den richtigen Hahn gesetzt und er erhält das Doppelte seines Wetteinsatzes zurück; bei 11–20 gewinnt der Gegner. Jeder Held kann auch eine Probe auf *Viehzucht* ablegen (ersatzweise *Tierkunde* +10), um besser einschätzen zu können, welcher Hahn gewinnen wird. Die Gewinnchance des Helden steigt um die TaP* der Probe (oder sinkt, wenn die Probe misslungen ist).
Wenn Sie möchten, kann eine Prügelei ausbrechen, wenn ein Held unverschämt viel gewinnen sollte oder weil ein Zauberer unter den Helden ist, dem irgendein Dörfler unterstellen wird, den Kampf beeinflusst zu haben.

Gold aus den Bergen

Etliche Bäche, die aus dem Raschtulswall kommen, führen kleine Mengen Gold, wovon auch die Helden spätestens seit ihrem Besuch in Naggilah wissen können. Im Schlamm des Stausees von Shirdar haben sich über die Jahre hinweg Goldstaub und Nuggets angereichert, und einiges davon wurde nun mit dem Wasserschwall ins Tal geschwemmt. Es dauert höchstens einige Tage, bis Kinder beim Spielen ein Goldklümpchen finden. Darauf hin zieht das halbe Dorf

mit Schüsseln und Tellern los, um den Schlamm, der sich nach der Flut abgesetzt hat, nach Gold zu durchwaschen. Die Helden können sich daran beteiligen, um sich eine wohlverdiente Belohnung für das Abenteuer zu holen.
Pro Tag darf jeder Held eine Probe auf eines der folgenden Talente ablegen (sofern er darüber verfügt): *Gesteinskunde* +0, *Hüttenkunde* +2, *Bergbau* +3, *Mechanik* +7 oder *Alchimie* +10. Bei Gelingen wäscht er Goldstaub im Wert von TaP* Dukaten. Zusätzlich darf jeder Held, der den ganzen Tag lang nach Gold sucht, einen Glückswurf mit 1W20 machen: bei 1–7 findet er ein Nugget im Wert von W6 Silbertalern. Nach drei Tagen ist alles durchwühlt, und die Goldsuche wird aufgegeben.

Lohn der Mühen I
Vergeben Sie für den ersten Teil des Abenteuers pro Held **250 AP** (mehr, wenn Sie zusätzliche Kämpfe, Jagden oder wilde Tiere eingebaut haben) sowie Spezielle Erfahrungen in *Athletik*, *Ackerbau* und (eventuell) *Schneidern*.
Falls die Helden entweder in Fasar oder in Shirdar verkleidet spioniert oder gar gleichzeitig für zwei Auftraggeber gearbeitet haben (nämlich für Gulbad Emir und Jalif ibn Mhanachs Familie), so bieten sich auch *Sich Verkleiden* sowie *Handel* oder *Gassenwissen* an.

Streit um das Erbe

Die Helden können einige Tage lang ihre Wunden auskurieren, während ihre Taten sich in der Gegend herumsprechen. Danach stellt sich ein neues Problem: Diverse Möchtegern-Erben kommen herbei, um ihren Anspruch auf den Emirsthron von Khorestan anzumelden. Wie sich der Konflikt zwischen den Erben entwickelt, hängt ganz von Ihnen ab. Richten Sie sich dabei nach Ihren Spielern. Lassen Sie nicht die Meisterfiguren die Handlung bestimmen, sondern gehen Sie darauf ein, was die Helden von sich aus unternehmen. Wenn es Ihren Spielern Spaß macht, einen Trupp Novadi-Krieger gegen einen Ferkinastamm in die Schlacht zu führen, dann richten Sie es so ein. Wenn Ihre Spieler schon lange einmal mit ihren Helden eine Burg erstürmen wollten, sollte auch das machbar sein. Sie können aber sowohl die Ferkinas als auch die Novadis weglassen und/oder die Burg links liegen lassen, wenn Ihre Spieler an solchen Aktionen keine Freude haben.

Die Erben

Jalif ibn Mhanach

Der Sohn des ermordeten Emirs Mhanach ibn Yerdawan ist ein sechsjähriger Junge und schmiedet noch keine eigenen Pläne. Dass man Fremden nicht trauen kann, weiß er allerdings bereits. Die treibende Kraft hinter ihm ist seine ehrgeizige Mutter Laila Abda'l Mayy ('Dienerin des Wassers') aus der Fasarer Rauschkrauthändler-Familie ar-Ranij. Als Witwe auf die Unterstützung durch Verwandte angewiesen, hat sie sich in Fasar dem Kult der Flussgöttin Gadanga zugewandt, um als Priesterin wieder ein gewisses Ansehen zu erhalten. Laila würde über Leichen gehen, um wieder Emira zu werden. Wie viele Tulamiden aus reichen Familien haben Laila und Jalif die zierliche Gestalt, hohen Wangenknochen und kupferbraune Haut der Waldmenschen.
Jalif, Laila und Machmud werden in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen, sind also 'zum Abschuss freigegeben'.
Anspruch: Sohn von Mhanach Emir (Gulbad Emirs Vorgänger)
Vorgehensweise: Der Eunuch Machmud, ein kahlköpfiger Hüne mit den blauen Augen der Mittelländer, beschützt seinen jungen Herrn und die Herrin. Er würde sich für Jalifs Thronanspruch auch in einem Duell schlagen. Laila könnte versuchen, einen Helden zu betören und so die Gruppe zu spalten. Sie würde sogar so weit gehen, die Helden (oder einen anderen Erben) zum Essen einzuladen und dabei zu vergiften. Allerdings ist das Schlafgift, das sie gekauft hat, nicht von guter Qualität: Es macht nur etwas müde (AT/PA –) und lässt dem, der es eingenommen hat, für 1W6 Stunden schwarze Gänsedaunen wachsen.

Machmud

Doppelkhunchomer: INI 9+W6	**AT** 15	**PA** 9	**TP** 1W+7	**DK** N/S
Krummdolch: INI 9+W6	**AT** 10	**PA** 7	**TP** W+2	**DK** H
Kompositbogen: INI 11+W6	**FK** 13	**TP** 1W+5		

LeP 34 **AuP** 35 **KO** 13 **RS** 6 **MR** 4 **GS** 4

Nachteile: Prinzipientreue (Schonung Unterlegener, fairer Kampf, keine Gewalt gegen Frauen und Kinder), Verpflichtungen (Jalif beschützen)
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I und II, Befreiungsschlag, Finte, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Schildspalter, Wuchtschlag
Besondere Talente: erfahren in Gefahreninstinkt, kompetent in Heilkunde Wunden

Tuluf ibn Harun, Kameltreiber

Der Bruder des kürzlich verstorbenen Emirs Gulbad ist auch nicht mehr jung, und überdies arm. Als Hausierer und Gelegenheitsarbeiter ist er weit herumgekommen, was ihm außer Löchern im Burnus und durchgelaufenen Sandalen aber nicht viel eingebracht hat. Kürzlich ist er in Unau zum Rastullahglauben übergetreten, um eine Anstellung als Kameltreiber zu erhalten. (Damit wurde er keineswegs zum frommen Novadi. Er bezeichnet nun lediglich Feqz und Kor als Rastullahs Diener – zumindest, wenn andere Novadis zuhören.) Mit einer Salzkarawane kam Tuluf nach Shirdar, in der Hoffnung, bei seinem reich gewordenen Bruder schnorren zu können. Ob der Tod des Bruders ihn wirklich betrübt, sei dahingestellt. Zeigen die Helden Mitleid, wird er sie jedenfalls sofort um Geld "für eine ordentliche Trauerfeier" anbetteln.
Tuluf wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen, ist also ebenfalls zu Ihrer freien Verwendung freigegeben.
Anspruch: Bruder Gulbad Emirs
Vorgehensweise: Tuluf rechnet eigentlich nicht damit, es auf den Emirsthron zu schaffen. Er hofft vielmehr, von den anderen Erben etwas Geld dafür zu bekommen, dass er förmlich auf jegliche Ansprüche verzichtet. Das kann sich ändern, wenn die Helden beschließen sollten, ihn zu unterstützen, oder wenn sich herumspricht, dass ein Rastullahgläubiger Emir von Khorestan werden will. Der Sultan von Fasar, Malik Bey ibn Hachir (siehe **Erste Sonne 98**), oder der Sultan der Beni Erkin, Jikhbar ben Tulachim (siehe **Raschtul 81**), könnte sich von allein oder auf Drängen der Helden entschließen, dem Glaubensbruder Tuluf einige Krieger zu Hilfe zu schicken. Diese sind dann allerdings weder im Belagern von Festungen geübt noch an zaubernde Gegner gewöhnt und verlieren zudem bald die Lust am Krieg, wenn die Beute ausbleibt.

Rafim ibn Rizwan, Bey von Naggilah

»Du fragst nach Rafim Bey ay Naggilah, Effendi? Nun, was gibt es über den Bey zu sagen ... Man erzählt sich eine Menge, aber das willst du sicher nicht alles hören. Was für ein Mann er ist? Lass es mich so ausdrücken: Weißt du, wie hier bei uns die Herrscher reisende Gaukler, Haimamudim, Astrologen und andere Unterhaltungskünstler zu bezahlen pflegen? Nein? So höre, du Sohn der Unwissenheit; es geht so: Man stellt ihnen eine Schale hin, gefüllt mit Münzen. Je nachdem, wie reich der Herrscher ist und wie zufrieden er mit dem geleisteten Dienst war, sind es goldene, silberne oder bloß Kupfer. Der Schausteller nähert sich unterwürfig, wie ein Hund auf allen Vieren, und darf so viele der Münzen an sich nehmen, wie er im Mund behalten kann. Nun, was macht Rafim Bey? Er gibt immer Gold. Aber je nachdem, wie der Vortrag ihm gefallen hat, tut er mehr oder weniger Khunchomer Pfeffer darauf. So ist Rafim Bey: boshaft, aber mit einer gewissen Würze.«
—der Wirt der Karawanserei von Shirdar im Gespräch mit fremden Abenteurern, neuzeitlich

Der Herrscher des Zwergstaates Naggilah (siehe auch **Erste Sonnen 150, 188**) ist ein Mann um die Fünfzig (geboren 981 BF) und ein Freund des guten Lebens, was man ihm deutlich anmerkt, von der Robe aus kostbarem Damast über den Schmerbauch bis zur Duftwolke des Salböls, mit dem er Haar und Bart zum Glänzen bringt. So trä-

ge und umgänglich er auch sein mag, eine günstige Gelegenheit zur Erweiterung seines Territoriums möchte er nicht verstreichen lassen. Eingedenk der tulamidischen Tugenden Geduld, Klugheit und Gnadenlosigkeit (wie in seinem Lieblings-Märchen, nämlich dem von den Grassamen, **Meridiana 23**) hat er gewartet, bis jemand anders Gulbad Emirs Söldnertrupp beseitigt hat. Mit den verbliebenen Konkurrenten hofft er, leichtes Spiel zu haben. Rafim verfügt nicht nur über bewaffnetes Gefolge, er ist auch ein Magier, um genau zu sein ein Dämonologe (jedoch weder ein Paktierer noch ein Verehrer Borbarads). Von praktischen Erwägungen abgesehen (beispielsweise würde er die Burg, die er besitzen will, nicht von einem Dharai beschädigen lassen, um sie zu erobern) hat er keine Skrupel, Dämonen oder andere Magie einzusetzen, um Khorestan zu annektieren.

Falls die Helden Rafim umbringen wollen, geizen Sie nicht mit Heiltränken, Zaubern und Artefakten, um ihn überleben zu lassen: Der Magier könnte eine Kristallkugel mit dem Zauber *Warnendes Leuchten* (**MWW 67**) besitzen. In seinem Magierstab mag ein Schutzzauber wie GARDIANUM gespeichert sein und/oder ein SALANDER, der einen Angreifer in eine Schildkröte verwandelt. Ein gebundener Dämon wie Zant oder Heshthot ist ebenfalls nicht unwahrscheinlich.

Anspruch: Durch Hochzeit mit der Shanja Gulbad Emirs erwirbt Rafim einen Thronanspruch, wenn die Helden nichts dagegen unternehmen. Platzt dieser Plan, so behauptet er einfach, Khorestan habe immer schon zu Naggilah gehört.

Vorgehensweise: Rafim versucht (wobei ein BANNBALADIN sicher helfen kann), wichtige Shirdarer wie den Dorfältesten und den Karawanserei-Wirt für sich einzunehmen. Wenn Sie möchten, können die Helden herausfinden, dass Rafim mit Hilfe eines Dämons wie Bha'levek, Nishkakat oder Yel'Arizel (**GS 62, 70, 75**) die anderen Erben gegeneinander aufhetzt. Wenn er den Moment für günstig hält oder seine Chancen schwinden sieht, beschwört Rafim ein Rudel Sordulim (weil das am Säure-See ungewöhnlich leicht geht) und greift an.

Sordul

(ein niederer Dämon aus der Domäne Mishkaras)

Beschwörung: +6 **Beherrschung:** +4
Wahrer Name: 4/6 **Basiskosten:** 6

Krallen: INI 12+W6	**AT** 12	**PA** 8	**TP** 2W+2	**DK** N
Biss: INI 12+W6	**AT** 16	**PA** 9	**TP** 1W+8	**DK** N

LE 40 **RS** 3 **GS** 10 **MR** 6 **GW** 10

Die von Rafim Bey am See beschworenen Sordulim haben zudem folgende Eigenschaften und Besonderheiten:

- zwei Aktionen pro KR
- Folgeschaden durch Säure (Sorduls Säure zersetzt organisches Material, nicht jedoch Stein, Metall, geweihte oder magische Waffen. Pro KR kann seine Berührung eine hölzerne Waffe oder den Stiel einer Waffe verrotten lassen, den RS von Tuch oder Leder um 3 Punkte senken oder auf ungeschützter Haut 2W+2 SP anrichten.)
- Angriff mit verfluchtem Element (Säurenebel: INI 12+W6, AT 12, TP 2W+2, DK HNSP, anstelle einer normalen Attacke)
- Schreckgestalt I (Wer dem Dämon begegnet, muss eine MU-Probe +4 ablegen. Bei Misslingen sinken MU, KL, CH und FF um so viele Punkte, wie bei der Probe fehlten. Die Werte steigen wieder mit 1 Punkt pro halber Stunde.)
- Verwundbarkeit gegenüber dem Element Wasser (Eintauchen in Wasser vernichtet den Dämon, Zauber wie AQUAFAXIUS richten doppelten Schaden an. Mit Wasser vollgesogene Teppiche und Vorhänge halten die Sordulim kurzzeitig auf.)
- Verwundbarkeit gegenüber Laugen (Unauer Salzlake wirkt auf den Dämon so ätzend wie seine Säure auf Menschen; vollständiges Einhüllen mit einigen Eimern Holzasche vernichtet ihn. Hiebe mit Marmorstatuen, aus Marmor geschnittene Brettspiel-Figuren als Wurfgeschosse und dergleichen richten doppelten Schaden an. Einen Hinweis darauf können die Helden erhalten, wenn während des Kampfes jemand gegen die Wand schlägt und Staub vom Kalkputz aufwirbelt, woraufhin ein Dämon in der Nähe schäumend und brodelnd das Weite sucht. Unauer Salzlake kann man übrigens bei derselben Karawane kaufen, mit der Tuluf angekommen ist.)

Wie alle Dämonen (siehe auch **GS 51**) lassen diese Sordulim sich nicht durch magische Illusionen täuschen. Sie erleiden keine Wunden, keine Einbußen durch niedrige LE, sind immun gegen Verwandlungszauber (Merkmale Eigenschaften, Form), setzen Beherrschungsmagie (Merkmale Einfluss, Herrschaft) ihre dreifache MR entgegen, und Waffen, die weder magisch noch geweiht sind, richten gegen sie nur die halben TP an.

Sordulim nehmen zumeist eine menschenähnliche Gestalt an, können sich aber auch in amöbenhafte Klumpen, Vorhänge oder Teppiche aus saurem Schleim verformen. Immer sind sie von einem blassblauen, ätzenden Schleim umgeben.

Azad ibn Madawan

Für einen Ferkina ist der Schamane (geboren 1001 BF) vom Stamm der Bân Malya zivilisiert und umgänglich. (Das heißt, dass man mit ihm verhandeln kann; er bringt nicht *jeden* Fremden einfach um.) Ein Wilder ist er trotzdem, athletisch gebaut und in vielen Kämpfen und Zauberduellen siegreich. Außer Schamane ist er zugleich auch Häuptling (Shâhr); Magie im Krieg einzusetzen ist für ihn normal. Zwischen den Interessen seines Stammes (etwa Erweiterung der Weidegründe) und seinen persönlichen (etwa Vergrößerung seines Harems) sieht er keinen Unterschied. Er beherrscht Rituale wie REGENTANZ und EXORZISMUS (eventuell nützlich für Helden, falls Rafim Bey einen Besessenheitsdämon einsetzt) sowie ritualisierte Versionen von ATTRIBUTO und HERR ÜBER DAS TIERREICH, gebietet den Elementen Fels, Eis und Luft und versteht sich auf Blutmagie.

Anspruch: Ehefrau Oyan Mhanachsunya, eine Tochter des früheren Emirs Mhanach ibn Yerdawan

Vorgehensweise: Die Bân Malya sind an Weidegründen, Vieh, Frauen und Wein interessiert; Burgen und Dörfer sind ihnen eher gleichgültig. Sie kommen spät und bleiben nicht lange, weil die Herden fettere Weiden brauchen. Azad wird versuchen, sich den kampflosen Abzug bezahlen zu lassen. Unabhängig davon, was er beschließt, können einige junge Krieger auf eigene Faust versuchen, das Dorf oder die Burg zu plündern und Frauen zu rauben. (Der Ferkina ist ein freier Mann und gehorcht niemandem, wenn er nicht will, auch seinem Häuptling nicht.)

Stammeskrieger der Bân Malya (unerfahren / erfahren)

Dschadra: INI 10+W6	**AT** 13 / 16	**PA** 9 / 12	**TP** 1W+5	**DK** S
Säbel: INI 12+W6	**AT** 11 / 15	**PA** 10 / 11	**TP** 1W+3	**DK** N
Krummdolch: INI 9+W6	**AT** 11 / 13	**PA** 7 / 8	**TP** 1W+2	**DK** H
Kurzbogen: INI 11+W6	**FK** 12 / 14	**TP** 1W+4		
Wurfspeer: INI 11+W6	**FK** 15 / 17	**TP** 1W+4		

LeP 32 / 35 **AuP** 35 / 40 **KO** 14 **RS** 0 **MR** 2 **GS** 8

Nachteile: Randgruppe, Rachsucht 5–8, Vorurteile (Frauen) 5–10

Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Steppe); Berittener Schütze, Reiterkampf, Wuchtschlag / zusätzlich Kriegsreiterei, Sturmangriff

Besondere Talente: erfahren/kompetent in Reiten, Schleichen, Sinnenschärfe, Zechen, Viehzucht

Besonderheit: Wenn ein Kampf von langer Hand vorbereitet wird, vergiften die Bân Malya einige Pfeile und Wurfspeere, und zwar zumeist mit Gonede (Stufe 8, Beginn 10 KR, Dauer 5 SR, Wirkung 1W6+5 SP/SR sowie Krämpfe und Zuckungen) oder Mandragora (Stufe 2, Beginn 5 KR, Dauer 30 KR, Wirkung 1W6 SP und Brechreiz). Erfahrene Krieger tragen manchmal Goldleim, den ätzenden Saft der Naftanstaude, auf ihre Säbelklingen auf (zusätzlich 3W6–3 SP im Fall eines Schadenstreffers; getroffene Rüstungen, Kleider oder Schilde aus Leder, Holz, Tuch oder anderem organischem Material lösen sich innerhalb kurzer Zeit auf).

Ausgebildeter Kampfstier (Drehhorn-Rind)

Stoß: INI 7+1W6		**AT** 11	**TP** 1W6+3	
Trampeln: INI 7+W6		**AT** 8	**TP** 2W6+4	
Überrennen: INI 7+W6		**AT** 8	**TP** 2W6+2	
LeP 65	**AU** 55	**KK** 28	**KO** 21	**MR** 2 / 7*
PA 5	**GS** 9	**RS** 2	**LO** 12	**GW** 12

*) gegen Zauber, die den Geist beeinflussen / den Körper verändern

Besondere Kampfregeln (siehe **ZBA 8ff.**): großer Gegner**, Niederwerfen (Stoß), Trampeln, Überrennen

**) Angriffe von Kampfstieren kann man nicht mit Waffen parieren (abgesehen vom Gegenhalten mit Speeren, einem Pikenwall oder dergleichen). Eine Parade mit dem Schild ist möglich; ansonsten muss ausgewichen werden.

Besonderheit: Die Stiere verteidigen ihre Herde gemeinsam. Mehrere Tiere gehen koordiniert vor wie in einem Rudel, unterstützen einander und können ihre Angriffe auch gezielt gegen denselben Gegner richten. Während sie 'ihrer Familie' gegenüber einen ausgeprägten Beschützerinstinkt haben und sich selbst von kleinen Ferkina-Kindern hüten lassen, reagieren sie auf alle Fremden aggressiv.

Mögliche Szenarien

Eroberung der Burg

Die Burg beziehungsweise der Emirspalast von Shirdar liegt auf einer Anhöhe, die zum Rand des alten Vulkankraters gehört, in dem der See Schott el-Haz liegt. Als Grundriss können Sie den der Festung Weidleth aus dem **Armorium 29** verwenden. Die Burg wird zunächst von einigen als Wache zurückgelassenen Söldnern des verstorbenen Emirs Gulbad gehalten, deren Bashar (Weibel) sich gern zum neuen Emir machen würde. Gulbad Emirs Shanja hat sich mit einigen Sklavinnen im Bergfried eingeschlossen. Nach wenigen Tagen geht ihr dort das Trinkwasser aus, denn das Kanalsystem funktioniert ja noch nicht wieder.

- Vielleicht möchten die Helden die verzweifelten Frauen aus dem Turm retten, bevor sie verdursten. Es sind nur noch eine Hand voll Söldner und wenige Sklaven in der Burg. Bei Nacht die Mauer zu erklettern und die Wächter auszuschalten sollte möglich sein.
- Wenn einer der Helden sich auf die Alchimie und das Töpfern versteht, könnte man aber auch schweflige Dämpfe aus dem Krater durch Tonröhren in die Burg leiten (mit Ausnahme der höchsten Turmspitze, wohin die Frauen sich flüchten können), um die Söldner herauszutreiben.
- Die Helden können auch versuchen, durch die trocken gefallenen Feggagir (Wasserleitungen) in die Burg einzudringen. Auch in diese Tunnel können schweflige Schwaden vom Ufer her ziehen, wenn der Wind entsprechend steht. Oder es kann sich dort Schwefel abgelagert haben, der in Brand geraten könnte; sei es, dass die Helden achtlos mit Fackeln umgehen oder dass sie ihn absichtlich entzünden, um die Söldner auszuräuchern. Wenn der Erzmeister noch immer wütend ist und hin und wieder die Erde zittern lässt, kann auch eine Welle Säure aus dem Schott el-Haz in die Abwasserkanäle der Burg schwappen.
- Falls die Helden nicht handeln, holt Rafim Bey die Shanja mit einem fliegenden Dämon vom Turm herunter, um sie zu heiraten und sich so einen legitimen Thronanspruch zu verschaffen. Sollte ein Geweihter unter den Helden sein, könnt4e Rafim Bey ihn darum bitten, den Ehebund zu segnen.

Verteidigung der Burg

Wenn die Helden nach dem Bersten der Staumauer schnell handeln, können sie die Burg von Shirdar in Besitz nehmen, bevor andere Erben eintreffen. Weder Novadis noch Ferkinas sind im Belagern oder Stürmen von Festungen geübt. Sie können den Helden aber Schwierigkeiten machen, wenn sie auch nur einige Tage in der Nähe lagern, da die Burg ja keine Wasserversorgung hat. Es ist auch durchaus vorstellbar, dass einige mutige junge Ferkina-Krieger, die im Klettern geübt sind, bei Nacht versuchen, in die Burg einzudringen.

Der gefährlichste Gegner für die Helden in der Burg ist aber wahrscheinlich Rafim Bey mit seinen Dämonen. Er wird vor allem Sordulim einsetzen, weil diese unter den gegebenen Umständen leicht zu beschwören sind, und ihnen den Befehl Kampf erteilen. Selbstverständlich kann er auch andere Dämonen beschwören. Allerdings ist er vorsichtig und wird nicht bei schwachen astralen Kräften sowie ohne sorgfältige Vorbereitung einen mächtigen Gehörnten Dämon rufen.

Duelle

Ein Streit zwischen Jalif ibn Mhanach und den Helden (oder einem anderen Erben, in dessen Dienst die Helden stehen) kann durch ein Duell zwischen einem der Helden und dem Haremswächter Machmud entschieden werden. Die Partei des Verlierers hat das Feld zu räumen.

Die Bân Malya würden sich auf ein Götterurteil einlassen: Die beiden Parteien, die sich um das Weideland streiten, wählen je einen Stier aus ihren Herden. Die Stiere kämpfen gegeneinander; die Besitzer des Siegers haben Recht. Wenn die Helden 'zufällig' gerade keinen Stier bei sich haben, muss eben ein Held gegen den Kampfstier der Bân Malya antreten. Die restlichen Helden können sich nützlich machen, indem sie den Schamanen Azad bei einem Ritual stören, mit dem er während des Kampfes seinen Stier stärken will.

Ein möglicher Verlauf

Wenn die Helden nach Gulbad Emirs Tod vom Staudamm kommen, wird die Burg noch von Söldnern unter einem Bashar (Weibel) gehalten. Das können die Helden zunächst ignorieren, sich ausruhen, von den Bauern bewundern lassen und feiern. Der Dorfälteste, den die anderen Bauern gern als Emir hätten, lehnt es ab, sich darum zu bemühen, weil ihm das zu riskant ist. Die Helden haben Gelegenheit, die Burg von den Söldnern zu erobern. Rafim Bey lässt Shirdar jetzt von einem Gotongi beobachten (**MGS 64**), einem unsichtbaren Spionage-Dämon. (Mit *Gefahreninstinkt* oder *Magiegespür* kann ein Held ihn bemerken.) Der Erbe Tuluf trifft mit einer Salzkarawane aus Unau ein, die auch Unauer Salzlake verkauft. Etwas später kommen Jalif und seine Mutter an, ebenso Rafim Bey. Nach einigen Verhandlungen oder Handgreiflichkeiten sowie der Hochzeit Rafims mit der verwitweten Shanja gibt Tuluf auf. Die Helden stehen entweder für Jalif oder für sich selbst gegen Rafim Bey und werden mit Dämonen angegriffen. Als letzter Thronanwärter erscheint Azad mit seinen Ferkinas. Der astral erschöpfte Rafim Bey zieht sich samt Gefolge zurück, um lieber auf sein Stammland Naggilah aufzupassen. Ob Khorestan den Helden gehören soll oder den Ferkinas, wird per Stierkampf entschieden.

Ausklang: Lohn der Mühen II

Für den zweiten Teil des Abenteuers, den Streit um das Erbe, stehen den Helden noch einmal **100 AP** pro Person zu, zudem Spezielle Erfahrungen in *Magiekunde* und *Staatskunst*. Für zusätzliche, groß angelegte Kämpfe wie etwa die Erstürmung oder Verteidigung der Burg sollten Sie zusätzliche Abenteuerpunkte vergeben sowie Spezielle Erfahrungen in weiteren passenden Talenten wie *Baukunst, Kriegskunst* oder *Mechanik*.

Falls die Helden Partei ergriffen und einem der Erben auf den Emirsthron geholfen haben, sollten sie dafür noch eine Belohnung erhalten. Vielleicht möchten Sie sich an dem oben beschriebenen Brauch orientieren (siehe Seite 93, Zitat in der Personenbeschreibung Rafim Beys) was jedem Helden zum Beispiel TaP* Dukaten nach einer Probe auf *Selbstbeherrschung* einbringen könnte.

Wenn Ihre Helden noch eine Weile in Mhanadistan bleiben wollen (sei es als Herrscher von Khorestan oder weiterhin als reisende Abenteurer), können Sie das Abenteuer **Jungfrau in Nöten** aus der Anthologie **Drachenodem** anschließen, das in El Trutz beginnt.

Khorestans Zukunft

In den nächsten Jahren werden voraussichtlich keine Abenteuer in Khorestan spielen. Falls die Helden das Land in Besitz genommen haben, können sie dort also eine Weile lang machen, was sie wollen, ohne mit dem offiziellen Aventurien in Konflikt zu geraten. Es ist jedoch nicht auszuschließen, dass die Gegend irgendwann in Zukunft nochmals als Schauplatz oder Durchgangsstation in einem Abenteuer auftauchen wird; immerhin liegt sie an einer vielbenutzten Karawanenroute. Die Beschreibung mag sich dann von Ihrem privaten Aventurien unterscheiden. So ist das eben in Mhanadistan: Die Herrscher wechseln, und die Macht der Elemente verändert das Gesicht des Landes.

Der unsichtbare Tod

Ein Abenteuer von Heike Wolf.

Das Abenteuer im Überblick

Stichworte zum Abenteuer: Zorgan-Pocken, Verhinderung einer Epidemie
Spielort: Zorgan
Zeit: in neuerer Zeit im Frühherbst
Helden: 3–6, Erfahrung: Einsteiger bis Erfahren
Schwierigkeit: Spieler: mittel; Meister: hoch

»Brenne, Zorgan, brenne! Feuer, nimm die sündige Stadt, lösche sie aus mit allem, was da lebt. Zerstöre, vernichte, töte! Ausgemerzt soll sie werden, die Reiche, die Schöne, die Verderbte! Brenne, Zorgan, und du sollst neu erstehen aus Asche und Glut!«
—*aus dem Theaterstück* Feuer über Zorgan

Eine düstere Geschichte

Fast hundert Jahre sind vergangen, seit Zorgan von jener grauenhaften Seuche heimgesucht wurde, die heute noch den Namen der Stadt trägt: die Zorgan-Pocken. Es war damals die Dienerin des Lebens selbst, die durch ihr Eingreifen die Krankheit beendete und so einen Sieg für ihre Herrin Peraine über das unheilvolle Wüten der namenlosen Seuche errang.
Doch zuvor kam es zu einem verheerenden Zwischenfall, der das Gesicht der Stadt bis heute verändern sollte. Damals, als die Seuche ihrem Höhepunkt entgegeneilte und die Straßen gepflastert waren von Leichen, ließ die Fürstin Gelehrte zu sich rufen, um gemeinsam zu ergründen, woher die furchtbare Seuche kam und ob es einen Weg gäbe, sie einzudämmen. Magier, Alchimisten und auch die Geweihten waren ratlos. Sie stritten um die richtige Lösung, die niemand zu finden vermochte. Die Ungeduld am Hofe wuchs.
Die Fürstin, selbst bereits gezeichnet von der Krankheit, wollte nicht länger auf die Hilfe der Götter und die Ratschläge der Gelehrten warten, sondern beschloss, die Stadt eher zu verbrennen, als sie zu einem Opfer des Namenlosen werden zu lassen. Gemeinsam mit einigen wenigen Getreuen zog sie durch die Gassen und legte an verschiedenen Stellen Feuer, dem innerhalb weniger Stunden das gesamte Viertel des heutigen Sulaminiah zum Opfer fiel. Doch als sie sich gen Zorrigan und Kenragird wenden wollte, wurde sie von Bürgern aufgehalten, die die Stadt nicht dem Feuer überantworten wollten. Die Fürstin entkam dem Handgemenge, floh in die Flammen und wurde nie wieder gesehen.
Ihre Tochter und Nachfolgerin verfügte nach dem Ende der Seuche, dass diese Episode aus den offiziellen Chroniken zu tilgen sei, und bemühte sich, der Tragödie etwas Gutes abzugewinnen, indem sie nach dem Ende der Seuche das neue Viertel Sulaminiah größer und prachtvoller erbauen ließ, als das alte je gewesen war.
Doch das Übel bestand fort, verschüttet zwar unter der Asche des verbrannten Zorgans, aber nichtsdestotrotz in geduldiger Erwartung einer Gelegenheit, erneut das Grauen der Seuche über die Stadt hereinbrechen zu lassen.

Das Abenteuer

Seinerzeit tauchten einige offenbar vom Namenlosen verfluchte Artefakte auf, deren Besitzer schon bald an den Zorgan-Pocken erkrankten. Auf diese Weise konnte sich die Krankheit unentdeckt auch dorthin verbreiten, wo man den Kontakt zu Kranken mied. Als durch das Eingreifen Peraines die Seuche ein Ende fand, fiel auch der Fluch von diesen Gegenständen. Nur eine Hand voll von ihnen blieb intakt, denn sie lagerten von Schutt bedeckt im Keller eines durch den Brand vernichteten Hauses – bis zu diesen Tagen.
Nun ist ein Anhänger des Namenlosen – *Fasir Torrenmacher* – in Schriften längst verstorbener Kultisten auf die Ereignisse aufmerksam geworden. Es gelang ihm, sich Zugang zu den verschollenen Artefakten zu verschaffen und diese unter einigen Straßenhändlern, Geschäftsfreunden und Bekannten zu verteilen – mit verheerenden Auswirkungen: Wieder beginnt sich die Seuche in Zorgan zu verbreiten.
Das Abenteuer lässt sich grob in drei Abschnitte unterteilen. In einem ersten Teil werden die Helden auf den Ausbruch der tödlichen Seuche aufmerksam und von Geweihten des Peraine-Tempels gebeten, die Ursache ausfindig zu machen, bis man auf die Spur des Übeltäters stößt – und diesen nur noch tot stellen kann. Der zweite Teil handelt von einer seltsamen Prophezeiung, den Hintergründen des großen Brandes und einem vergessenen Keller unter Sulaminah, während im dritten Teil die Helden die verbliebenen Gegenstände einsammeln müssen.
Bei der Heldenwahl gibt es keine Einschränkungen – es sei lediglich darauf hingewiesen, dass in diesem Szenario kein Kampf eingeplant ist.

Der Tod geht um

Der Weg ins Abenteuer

Das Abenteuer beginnt in Zorgan zu einem beliebigen Zeitpunkt im Frühherbst. Warum sich die Helden in der Stadt aufhalten, bleibt Ihnen als Spielleiter überlassen. Vielleicht sind sie auf der Durchreise, vielleicht endete das letzte Abenteuer in Zorgan, vielleicht haben sie hier Freunde oder Verwandte, denen sie einen Besuch abstatten.
Die Stimmung in Zorgan ist geprägt von den Erntefesten zu Ehren Peraines, die alljährlich Hunderte von Gläubigen in die Stadt locken. Schildern Sie das fröhliche Treiben, die reiche Ernte, die auf dem Basar und in den ländlichen Vierteln feilgeboten wird, die tiefe Peraine-Gläubigkeit der aranischen Bauern und der Stolz auf das reiche Land, das unter dem besonderen Schutz der Göttin zu stehen scheint.
Wenn Sie es einrichten können, wäre es schön, wenn die Helden bei einem Freund oder Bekannten untergekommen sind, der später der Seuche zu Opfer fällt (oder wenigstens schwer erkrankt), so dass die Gruppe persönlich betroffen ist. (Alternativ könnte ein Held erkranken. Siehe dazu im Kasten auf Seite 101, **Der Tod und die Helden.**)

Das erste Opfer

Irgendwann während der Festtage treffen die Helden auf das erste Opfer der Seuche. Ein zerlumpter Straßenhändler mit seinem Bauchladen taumelt den Helden entgegen, hält sie fest und nuschelt sie unverständlich an. Ein Kopftuch und die gebeugte Haltung verhindern, dass die Helden sein Gesicht erkennen. Wenn die Helden ihn abschütteln oder mit ihm sprechen wollen, bricht er röchelnd zusammen. Die Helden können bei einer Untersuchung sofort schwarze Pusteln erkennen, die Gesicht und Arme bedecken. Der Mann lebt noch, aber sein Atem ist flach, und es ist nur eine Frage der Zeit, bis er von seinen Leiden erlöst wird.
Schnell eilen einige Neugierige herbei, aber sobald sie die schwarzen Pusteln erkennen, laufen sie unter Anrufung von Schutzheiligen umgehend davon. Kommt die Gruppe nicht von sich aus auf die Idee, den Kranken zum Peraine-Tempel zu bringen, tritt ein Trupp Stadtgardisten auf den Plan. Sobald die Offizierin erkennt, was geschehen ist, wird sie kreidebleich und befielt den Helden rüde, den Sterbenden unverzüglich fortzubringen – am besten in den Tempel der Peraine.

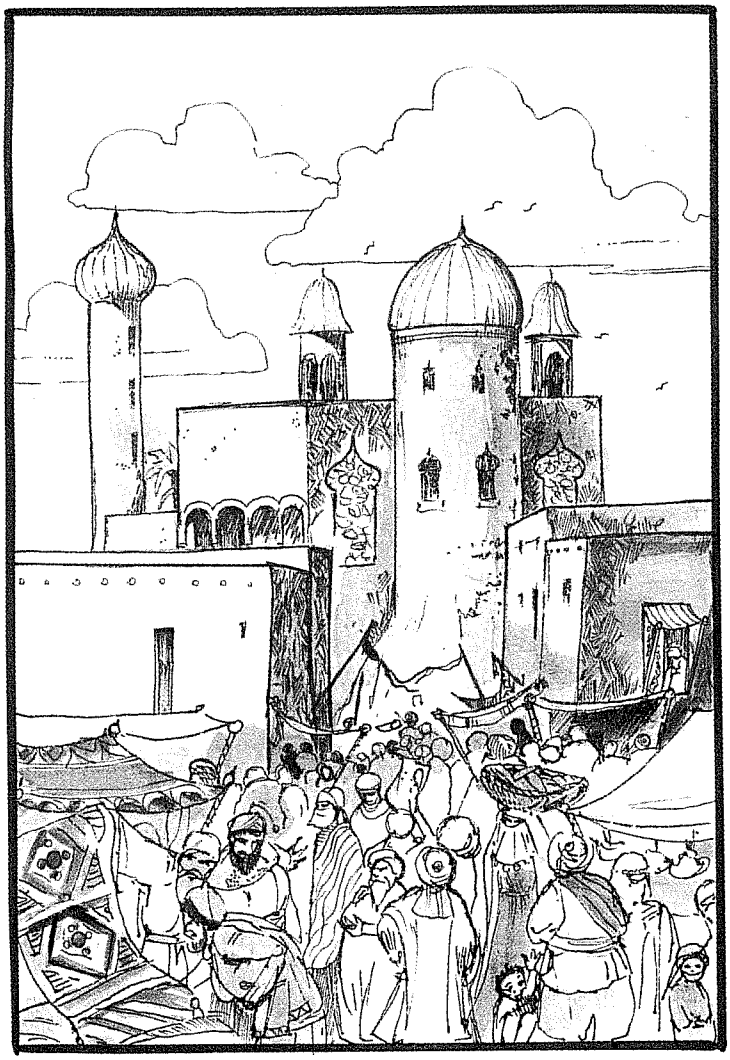
Auf dem Boden verstreut liegen die Waren des Straßenhändlers – tönerne Schalen, Teller und einige Öllämpchen. Bei einer dieser Lampen – einem hübsch verzierten Gefäß mit angebranntem Docht – handelt es sich um das namenlose Artefakt, das dem armen Opfer die Seuche brachte. Sollten die Helden die Waren einsammeln und mitnehmen, so erfahren sie im Tempel, was sie dort gefunden haben. Bleiben die Sachen liegen, so ist die Lampe verschwunden – und es gibt am Ende ein Artefakt mehr, dessen Verbleib die Helden ausfindig machen müssen.

Der Peraine-Tempel

Sobald die Helden im Tempel den Grund ihres Kommens erklären, werden sie unverzüglich in die hinteren Räumlichkeiten geführt, in einen abgelegenen Krankensaal, wo man sich um den Sterbenden kümmert.

Anschließend tritt eine ältere Geweihte auf die Helden zu, die sich als Schwester Berilind vorstellt und von der Gruppe die genauen Umstände des Fundes erfahren möchte. Sie kann den Helden einige Auskünfte geben:

- Die Krankheit konnte als *Zorgan-Pocken* identifiziert werden.
- Ihren Namen trägt sie durch eine Epidemie im Jahre 923 BF, die damals tausende Tote gefordert hat.
- Mit dem Erscheinen der höchsten Peraine-Geweihten, der Dienerin des Lebens *Eslamin Phraisop*, konnte die Seuche erfolgreich bekämpft werden. Seitdem befindet sich der Hauptsitz des Kultes in Zorgan.
- Ursprung der Krankheit ist ein Fluch des Namenlosen Gottes. Einmal ausgebrochen, übertragen sich die Pocken von Mensch zu Mensch, per Berührung, möglicherweise gar durch den Atem. Auch Kontakt mit Tieren – vornehmlich Ratten und Hunden – ist gefährlich.
- Es gab in den letzten Tagen schon zwei Fälle von Zorgan-Pocken. Ein Matrose wurde vor zwei Tagen morgens tot auf seinem Lager in einer schäbigen Herberge namens *Abu Radjinas Kajüte* gefunden. Und gestern erst wurde eine Kranke zum Tempel gebracht – sie lebt noch, aber ihr geht es nicht mehr gut. Die Helden können sie befragen (siehe unten).
- Der Fremde war hager, hatte dunkle Haare und zog das linke Bein nach. Er hatte einen vornehmen Gehstock.
- Der Händler befindet sich in schwerem Delirium. Nur kurz können die Geweihten ihn noch einmal zu Bewusstsein bringen. Bevor er stirbt, erzählt er, dass er von einem Mann zwei Gegenstände kostenlos erhalten habe – als Spende, damit er sie verkaufen könne. Hübsche Gegenstände waren das, ein Pfeifenkopf und eine Öllampe. Er weiß aber nicht mehr, wie der edle Spender genau hieß – es klang wie Fasil, Fasir oder so.
- Haben die Helden den Bauchladen des Straßenhändlers mitgenommen, können sie besagte Öllampe entdecken (zur näheren Untersuchung siehe den folgenden Abschnitt). Haben sie die Sachen nicht mitgenommen, befindet sich die Öllampe jetzt in unbekannten Händen.



Gespräch mit einer Todkranken

Sorgsam getrennt durch in Kräutersud getränkten Laken liegt die Pockenkranke in einem Winkel des Tempels. Der junge Geweihte, der sich um sie kümmert, trägt eine Gesichtsmaske zum Schutz.

Bei dem Opfer handelt es sich um eine Näherin aus Zorrigan, die von ihrer Familie hierher gebracht wurde – *Riza Tunilsunya*. Sie liegt im Fieber und kann nicht viele Antworten geben. Doch einige wichtige Informationen können die Helden ergattern:

- Sie hat vor einer Woche einem Fremden das Gewand gerichtet – zum Dank schenkte er ihr einen kostbaren Becher. Riza hatte vor, diesen Becher ihrem Bruder zu seinem nächsten Geburtstag zu schenken. Sie hat ihn zuhause versteckt.

Untersuchung der Artefakte

Eine magische Untersuchung bringt nichts zutage – die Öllampe (und auch andere Artefakte, die die Helden im Verlauf des Szenarios ergattern können) ist nicht magisch. Aber eine karmale Prüfung, eine intensive Meditation über diesen Gegenständen, kann geweihten Helden oder Schwester Berilind enthüllen, dass die betreffenden Artefakte tatsächlich mit namenloser Macht beseelt sind. Gestatten Sie dafür alle möglichen passenden Liturgien (zum Beispiel Göttliches Zeichen, Objektsegen, Prophezeiung oder sogar Seelenprüfung), aber beschreiben Sie die Erkenntnis etwas vage – eine genaue Analyse dieses namenlosen Wirkens ist nicht möglich. (Sie als Meister können die Artefaktwirkung mit einem Waffenfluch (**AG 116**) gleichsetzen.)

Bieten die Helden an dieser Stelle nicht von sich aus Hilfe an, wird Berilind sie darum bitten. Vermutlich sind noch mehr dieser Gegenstände im Umlauf. Die Helden werden gebeten, die Herkunft der Gegenstände herauszufinden und die noch im Umlauf befindlichen Artefakte zum Tempel bringen. Außerdem sollen sie im Umkreis der Opfer nachforschen, ob sich bereits andere Personen angesteckt haben – auch diese sollen die Helden dann zum Tempel bringen. Berilind bittet die Helden um Unauffälligkeit, da sie Chaos und Aufruhr befürchtet, wenn erst einmal 'die Gerüchte ins Kraut schießen'. Berilind wird ihrerseits diskret die Sultanin informieren.

Da die Helden bereits mit einem Opfer und gegebenenfalls mit einem der namenlosen Artefakte in Berührung gekommen sind, ist es wahrscheinlich, dass auch sie sich bereits mit den Pocken angesteckt haben (siehe **Anhang**, S. 102). Eine Weigerung zu helfen ist vor dem Hintergrund der eigenen Erkrankung sehr leichtsinnig. Das macht Schwester Berilind den Helden notfalls klar – und warnt sie, dass sie bei ihren Erkundungen möglichst keinen Körperkontakt zu anderen Menschen aufnehmen sollten, um eine Ansteckung Dritter zu verhindern. Sie beabsichtigt auch mit eventuellen anderen Anwesenden beim Fund des Kranken unter dem Siegel der Verschwiegenheit zu sprechen und lässt sich diese von den Helden so genau wie möglich beschreiben.

Ansteckung und Schutz gegen die Pocken
An den Pocken erkrankt, wer gemäß **GA 207** an einer KO-Probe + 7 scheitert (halbe Stufe der Krankheit + Modifikator für 25 % Ansteckungswahrscheinlichkeit bei Kontakt mit Kranken). Beachten Sie eventuelle Vor- und Nachteile der Helden.
Einmal erkrankt, ist Heilung schwierig. Auf herkömmlichem Weg helfen *Gulmondtee* (**ZBA 239**) und *Xordai-Absud* (**ZBA 229**), magisch nur ein REVERSALIS FLUCH DER PESTILENZ (**LC 58**), karmal kann ein LOHN DER UNVERZAGTEN (**AG 102**) die KO gegen Ansteckung steigern. Die FÜRBITTEN DES HEILIGEN THERBÛN wirken auf Grad III nicht gegen die Zorgan-Pocken, eine Aufstockung auf Grad V ist erforderlich.
Eine genaue Beschreibung der Krankheit finden Sie im **Anhang**, S. 102.

Der Peraine-Tempel dient im weiteren Verlauf des Abenteuers als eine Art 'Basis', von der aus die Helden agieren und wo sie stets Unterstützung erhalten. Schwester Berilind kann die Helden mit einem LOHN DER UNVERZAGTEN (**AG 102**) gegen die Pocken schützen. Auch sie und die anderen Geweihten, die Umgang mit den Kranken haben, müssen sich vor der Krankheit schützen, daher sind Kräuter rar.

Dem Rattennest auf der Spur

Die Helden haben mehrere Anhaltspunkte:
- Der Straßenhändler war möglicherweise in seinem Viertel bekannt. Vielleicht können die Leute dort Auskunft geben, an wen er besondere Dinge verkauft hat oder wer der Mann war, der ihm diese Gegenstände geschenkt hatte.
- Sie können *Abu Radjinas Kajüte*, einer billigen Herberge in Zorrigan, einen Besuch abstatten. Vielleicht weiß dort jemand mehr über den toten Matrosen und den Verbleib seiner Habe.
- Ein Besuch im Haus von Riza Tunilsunya in Zorrigan ist angeraten, denn dort soll sich noch eins der Artefakte befinden.

Während der erste Punkt sich schnell als falsche Fährte erweist (niemand kennt den Straßenhändler näher, niemand hat gesehen, wem er die Gegenstände verkauft hat oder wer sie ihm gegeben hat), lassen sich die anderen beiden Spuren miteinander verbinden.

Auffinden der Artefakte
Insgesamt gibt es zwölf Artefakte zu finden. Neben dem, das die Helden beim Straßenhändler sicherstellen können, werden im Folgenden nur wenige dieser Gegenstände fest einem Aufenthaltsort zugeteilt: Ein *Pfeifenkopf* wurde an die Pfandleiherin Halima verkauft, eine *Obstschale* findet sich bei einer sterbenden Hure, ein *Brieföffner* bei einer Händlerin und ein *Becher* bei einer Schneiderin. Das letzte Artefakt, eine *Teetasse*, müssen die Helden bergen, bevor es aus der Stadt gebracht wird.
Alle anderen Artefakte sind in ihrer Gestalt und in ihrem Aufenthaltsort nicht definiert. Sie können hier frei handeln. Beachten Sie aber bitte, dass Sie höchstens die Hälfte der Artefakte im ersten, jetzt folgenden Abschnitt auftauchen lassen.

Abu Radjinas Kajüte
Die Absteige ist eine trostlose Herberge für arme Seeleute. Sie liegt in einiger Entfernung vom neuen Hafen, der sich im Stadtteil Sulaminiah befindet. Aber dort, wo alles nach dem großen Brand neu aufgebaut worden ist, war kein Platz für solch heruntergekommene Etablissements. Also hat Abu Radjina seine Herberge in einem Haus im Alt-Zorrigan eröffnet, wo sie niemanden stört.
Die Herberge verfügt über mehrere größere Zimmer (ehemals ein herrschaftliches Haus), die als Gruppenschlafsäle genutzt werden. Der Matrose – sein Name ist nicht bekannt – war vor seinem Tod mehrere Tage hier untergebracht, er ging jeden Tag zum Hafen, um auf Schiffen anzuheuern. Auf nachdrückliche Fragen gesteht Abu Radjina, dass er die wenige Habe des Matrosen nach dessen Tod gewinnbringend 'verscheuert' habe – eigentlich war nur eine hübsche Pfeife wirklich etwas wert. Diese hat er bei *Halima*, der Pfandleiherin in der Nähe, in Zahlung gegeben. Abu Radjina hat sich (glücklicherweise) nicht mit den Pocken angesteckt.

Riza Tunilsunyas Haus
Rizas Familie bewohnt eine Wohnung in einer größtenteils leerstehenden Häuserzeile. Die Helden müssen eine schiefe Eingangstür und ein verdrecktes Treppenhaus passieren, bevor sie vor der Wohnungstür stehen. Auf ihr Klopfen gibt es keine Reaktion, auf ihr Rufen antwortet niemand. Horchen sie an der Tür, vernehmen sie ein leises Wimmern. In einer niedrigen Schlafkammer finden die Helden die Familie Rizas. Hier hat sich die Seuche schon ausbreiten können. Rizas alter Vater liegt bereits tot auf einem Lager, auch das jüngste Kind, ein Mädchen, wurde bereits Opfer der Pocken. Es leben nur noch Rizas Mann *Gafir*, der jedoch bereits erkrankt und kaum ansprechbar ist, und die Kinder *Linaya* (13 Jahre) und *Roban* (8 Jahre), beide ohne Anzeichen von Pocken.
Wenn die Helden das Vertrauen der Kinder erringen, können diese folgendes berichten:
- Ihre Mutter fühlte sich seit Tagen nicht gut. Gestern brachte Gafir sie zum Peraine-Tempel, wo sie gleich dort behalten wurde. Über Nacht sind dann auch Gafir und Großvater krank geworden, letzterer ist sogar gar nicht mehr aufgewacht.
- Als die Pocken bei ihrem Vater ausbrachen, ist Linaya zur 'Kräuterhexe' in der Nachbarschaft gegangen und hat von ihr ein paar Kräuter bekommen, die sie mit heißem Wasser aufbrühen und Papa zu trinken geben soll.
- Fragen die Helden nach einem Gegenstand mit Verzierungen, überlegt Linaya eine Weile und läuft dann in die Wohnküche, wo sie einen verzierten Becher aus einer Kiste holt, dessen Muster eine Ähnlichkeit zu den anderen Artefakten aufweist.
- Der Becher befindet sich erst seit wenigen Tagen im Haus. Riza bekam ihn von einem reichen Fremden als Geschenk für das Flicken seines Gewandes.
- Der Fremde lahmte und hatte einen Gehstock bei sich. Er war dürr und hatte dunkle Haare.
- Linaya ist dem Fremden nachgeschlichen. Er traf sich im Teehaus Lotosblüte mit einer Frau (an deren Aussehen sie sich nicht mehr erinnern kann) und ging dann abends zu einer Hure. Linaya ist ihm nicht weiter gefolgt, da sie sich in der 'Hurenstraße' unwohl fühlte.

Linaya fühlt sich für ihre Familie verantwortlich und bietet den Helden ihre Hilfe an – in der Hoffnung, dadurch könnten ihre Eltern auch gerettet werden. Sie drängt die Helden, bei der 'Kräuterhexe' vorbeizuschauen, weil die sehr weise sei und wisse, was das für eine Krankheit sei (fahren Sie dann mit dem Abschnitt **Eine Weissagung** auf Seite 100 fort).

Die Kinder Rizas als Verbündete
Wenn die Helden Gafir in den Tempel bringen, machen sie sich Linaya und Roban zu Freunden. Die beiden Kinder sind bereit, Laufarbeiten und Botendienste für die Helden zu übernehmen und bei der Suche mitzuhelfen. Während Roban die meiste Zeit im Tempel bleibt (und zur Kommunikation zwischen Schwester Berilind und den Helden eingesetzt werden kann), schließt sich die aufgeweckte Linaya – auch ungefragt – den Helden an. Sie kennt sich in Zorgan aus und sollte den Helden eine große Hilfe sein.

Sollten die Helden sich bei den Nachforschungen verrennen und wichtige Informationen einfach nicht erlangen, so können Sie Linaya als Joker benutzen. Die Kleine kann den Helden alle möglichen Informationen besorgen, die für das Auffinden Torrenmachers benötigt werden. Sie hat diese aus verschiedenen Quellen.
Um gegen Ende des Szenarios die Dramatik zu erhöhen, sollten die Kinder – sofern die Helden zu ihnen eine enge Beziehung aufgebaut haben – ebenfalls an den Zorgan-Pocken erkranken. Es obliegt Ihrer Entscheidung, ob sie die Pocken überleben, ob vielleicht die Helden schlussendlich die Kinder sogar noch eigenhändig retten können oder nicht.

Weitere Spuren

Die Suche nach den weiteren Artefakten können Sie frei gestalten. Im Folgenden werden Ihnen einige Szenen beispielhaft vorgeschlagen. Bedienen Sie sich bei den folgenden Vorschlägen oder erfinden Sie weitere Opfer und ihre Geschichten – achten Sie nur darauf, dass Sie die Gesamtzahl der Artefakte (zwölf) nicht überschreiten (denken Sie an Abschnitt 3, wo Sie noch mindestens drei dieser Artefakte benötigen).
Lassen Sie auch Opfer 'zweiten Grades' auftauchen – Erkrankte, die sich nicht durch ein Artefakt, sondern über den Kontakt mit einem Infizierten angesteckt haben.

Pfandleiherin Halima

Halimas Pfandhaus befindet sich in einem winzig zu nennenden Ladenlokal in Zorrigan – ganz in Hafennähe, wo durstige Matrosen ihre letzte Habe für ein paar Münzen eintauschen. Hier können Sie frei entscheiden, ob Halima die Pfeife des Matrosen noch besitzt oder ob sie sie längst weiter verkauft hat – und ob die Pfandleiherin sich angesteckt hat oder keine Anzeichen der Krankheit trägt.

Teehaus *Lotosblüte*

Hier unterhielt sich der Verdächtige, Fasir Torrenmacher, mit einer Frau. Bei dieser Person handelt es sich um *Larissa Perisunya* (siehe unten, **Die Kauffrau**). Im Teehaus erinnert man sich an den Herrn mit dem Gehstock und an seine Gesprächspartnerin, denn er hatte einen außergewöhnlichen Wunsch: Er fragte nach Kashkash, einem Rauschmittel aus dem getrockneten Milchsaft des Tigermohns. Dessen Herstellung ist in Aranien verboten, und genau das hat man dem Fremden auch gesagt. Von seiner Gesprächspartnerin weiß man nur, dass sie eine ortsansässige Kauffrau ist.

Die Kauffrau

Mit den Informationen aus dem Teehaus können die Helden Larissa nicht sofort ausfindig machen. Aber wenn sie bei allen Händlerinnen Zorgans vorstellig werden, treffen sie die bereits an den Pocken erkrankte Frau zuhause an.
Wenn die Helden sie nicht auffinden, wird Larissa Perisunya im Verlauf des Abenteuers zum Tempel gebracht. Sie ist noch ansprechbar und kann berichten, dass sie einen verzierten Brieföffner besitzt, den ihr vor einer Woche ein Geschäftspartner aus Elburum geschenkt hat. Der Name des Mannes fällt ihr unter großen Mühen ein: Fasir Torrenmacher.
Zu weiteren Fragen kann sie keine Antwort geben, denn nachdem sie diese Information preisgegeben hat, fällt sie in fiebrigen Schlaf, aus dem sie bis zum Ende des Abenteuers nicht mehr aufwacht.
Beim Besuch des Kontors können die Diener den Helden den gesuchten Brieföffner aushändigen. Sie akzeptieren sogar, dass die Helden in Larissas Geschäftsunterlagen suchen, sollten diese erwähnen, dass sie im Auftrage des Peraine-Tempels handeln. Sie finden Aufzeichnungen, die von einem Geschäft zwischen Larissa Perisunya und Fasir Torrenmacher erzählen (vor etwa einem Mond). Dabei ging es um einen Gegenstand von hohem Wert, der jedoch nicht explizit genannt wird (es handelt sich um das Haus, in dessen Keller Fasir die verfluchten Artefakte fand). Die Diener können den Helden nicht erklären, welcher Handel damals abgeschlossen wurde.

Die Hure

Wenn die Helden die Hure nach Linayas Beschreibung nicht selbst aufsuchen, können sie im Peraine-Tempel auf die Tänzerin *Rashyn* treffen. Die junge Frau erzählt aufgeregt, dass sie eine ihrer Freundinnen, die Hure *Xenia*, todkrank und von Pocken übersät aufgefunden habe. Sie führt die Helden in einer der schmierigen Hintergassen Zorrigans und dort in ein herunter gekommenes Haus, wo Dirnen und Lustknaben ihre Freier in schmuddeligen Kammern empfangen. Xenias Verschlag stinkt nach Krankheit und Tod, und ein Blick auf die sich windende Kranke zeigt den Helden, dass es für die Hure bereits zu spät ist.
Erkundigungen bei den anderen Lustdienern ergeben, dass Xenia vor kurzem Besuch von einem augenscheinlich wohlhabenden Mann gehabt hat. Man war schon neidisch, wie sie es geschafft habe, einen reichen Freier in diese Gasse zu locken. Die Beschreibung des Mannes, an der sich ein knappes Dutzend Mädchen und Knaben beteiligen, die sich immer wieder gegenseitig ins Wort fallen, lässt den Schluss zu, dass es sich um den Verdächtigen handeln muss. Eine weitere Untersuchung bringt zudem eine der bereits bekannten verzierten Schalen zu Tage, in der die Hure getrocknete Datteln aufbewahrte.
Hier können die Helden nach etwas Herumfragen auch Informationen von Rauschkrauthändlern bekommen (siehe **Wo gibt es Rauschkräuter?**, unten).
Innerhalb von zwei Tagen werden vier weitere Bewohner des Hauses und zehn Freier den Zorgan-Pocken zum Opfer fallen.

Weitere Vorgehensweise
Die Ermittlungen der Helden haben zu diesem Zeitpunkt zwar noch nicht den Namen und den Aufenthaltsort des ominösen Fremden erfahren können, aber einige Dinge über ihn herausfinden können: Er hat ein lahmes Bein und benutzt einen Gehstock und scheint eine Vorliebe für das Rauschmittel *Kashkash* zu haben.
Mit diesen beiden Erkennungsmerkmalen können die Helden den Aufenthaltsort des Gesuchten herausfinden.

Wo gibt es Rauschkräuter?

Das vom Gesuchten bevorzugte Kraut ist in Aranien verboten – zu gefährlich ist die Apathie des Rausches, die zu Gedächtnisverlust oder Atemstillstand führen kann (siehe auch den Eintrag zum *Tigermohn*, **ZBA 254**). Daher findet man nur wenige Händler des Krautes, die sich in den Schatten verbergen.
Wenn die Helden Süchtige oder Händler suchen, so finden sie diese ebenfalls in den heruntergekommenen Gassen Alt-Zorrigans. Das Vertrauen der Händler zu erlangen, ist nicht einfach, die Helden müssen dafür mit einigen Personen sprechen und diese überzeugen, nicht in Diensten der Sultana zu stehen. Dafür können einige Händler aber erzählen, dass sie den Fremden mit Gehstock gesehen oder getroffen haben.
Wenn die Zeit gegeben erscheint, kann einer der Befragten berichten, dass er dem Fremden ein Etablissement gezeigt hat, in dem man in ruhiger Atmosphäre seinen Träumen nachhängen kann: das *Pfauenauge*.

Begegnung in der Rauschhöhle

Das *Pfauenauge* ist eine unscheinbare Taverne im Gassengewirr Zorrigans. Vom Schankraum aus gelangt man durch einen dreckigen Flur in den Hinterhof – und hier führt auch eine mit Teppichen belegte Treppe nach oben.
Durch einen dunklen, schweren Vorhang betritt man die Rauschhöhle, die nur vom diffusen Licht einiger Kerzen erhellt wird. Teppiche auf dem Boden verschlucken die Schritte, der Raum wird durch zahlreiche Schleier zerteilt. Hinter den Vorhängen, die einzelne Nischen abtrennen, verrät wohliges Stöhnen, dass der im Rausch umnebelte Geist längst in andere Gefilde eingetaucht ist.
Gegen eine Silbermünze weist die Bedienung den Helden den Weg zu der Nische, in der der Verdächtige liegen muss. Kein Laut ist von dort zu vernehmen.

Fasir liegt, das Gesicht verborgen, in den Kissen, neben ihm eine noch rauchende Pfeife. Als die Helden ihn an der Schulter packen und herumreißen, starren ihnen zwei leere Augen aus einem pockenschwarzen Gesicht entgegen – die Seuche hat ihren Tribut gefordert. Fasir ist tot.

Leider finden die Helden keine persönlichen Notizen oder Hinweise, wo er die Artefakte gefunden hat. Auch sein Wohnort bleibt unbekannt.

Information für den Meister

Fasir war nur ein kleines Licht im Kult des Namenlosen. Mehr durch Zufall stieß er auf die Spur der verfluchten Artefakte. Er ging nach Zorgan, suchte und fand sie und brachte sie unters Volk. Allerdings glaubte er sich immun gegen die Seuche seines Herrn – was dem Kultisten zum Verhängnis wurde.

Eine Spur in die Vergangenheit

Der Täter ist gefunden, aber die Seuche greift weiter um sich. Inzwischen macht sich Unruhe unter der Bevölkerung breit, Gerüchte machen die Runde, und die Ersten verlassen die Stadt.

Erfinden Sie weitere Opfer, aber vorrangig Opfer 'zweiten Grades', damit ausreichend Artefakte für den dritten Abschnitt verbleiben. Außerdem soll den Helden klar werden, dass sie einen Kampf gegen Windmühlen ausfechten, wenn sie nicht mehr über die Hintergründe der Artefakte erfahren.

Wenn die Helden nicht schon vorher durch Linaya zu folgender Begegnung gebracht wurden, werden sie irgendwann von einem verlausten Straßengör angesprochen, dass ihre Herrin mit den Helden sprechen möchte, da sie sie bereits erwarte.

Eine Weissagung

Bei ihren Nachforschungen in Zorrigan stoßen die Helden auf die Hexe *Tamura Mirhabosunya* (**Erste Sonne 154**). Tamura lebt in einer verlassenen Häuserzeile Alt-Zorrigans. Im Keller, den man durch eine schmale Treppe von der Straße aus erreichen kann, hat sie ihren Kräuterladen eingerichtet. Es riecht muffig, bisweilen übertönt durch Kräuterduft. Pflanzen hängen zum Trocknen von der Decke herab, in einigen Regalen stehen Alchimika neben gruseligen Totenschädeln und ausgestopften Tieren, ein Vorhang teilt den recht geräumigen Keller, der durch Kerzen erhellt wird.

Tamura Mirhabosunya ist eine lasziv-morbide Schönheit von dunkler Hautfarbe und jugendlichem Äußeren. Sie empfängt die Helden mit einem wissenden Lächeln und betont bereits zu Gesprächsbeginn, dass sie die Helden habe kommen sehen. Tamura gibt auf Nachfrage kurz Auskunft über ihre Tätigkeit (sie stellt Tinkturen her und verkauft heilkräftige Kräuter), kann ihnen auch von Linaya und ihrer Familie berichten, lenkt das Thema aber geschickt darauf, dass sie das Zweite Gesicht habe und den Helden eine Weissagung machen müsse.

Sie fordert die Helden auf, sich auf den Boden um eine Kristallkugel zu gruppieren und sich an den Händen zu halten. Sie selbst komplettiert den Kreis und versinkt in Trance.

Die Seance

Damit die folgende Seance bei den Spielern intensive Eindrücke hervorruft, raten wir Ihnen zu einer Live-Darstellung der Szene. Schaffen Sie am Spieltisch eine gruselige Atmosphäre. Dabei können Sie sich einiger Hilfsmittel bedienen: Schalten Sie das Licht im Raum aus und erhellen Sie den Spieltisch nur durch Kerzen. Zünden Sie Räucherstäbchen oder Duftlampen an oder legen Sie unheimliche (etwa dumpfe oder dissonante) Musik auf. Fordern Sie auch ruhig die Spieler auf, sich am Spieltisch an den Händen zu fassen, und spielen Sie diese Szene live als Tamura aus: Schütteln Sie sich hin und her, modulieren Sie Ihre Stimme, verdrehen Sie die Augen und wechseln von einer Stimmung in die andere.

Lassen Sie während ihrer Darbietung folgende Schlüssel-Informationen fallen:

- "Die schwarze Krähe und der rote Hahn im erbitterten Kampf."
- "Es wurde verbrannt, was nicht verbrannt werden durfte. Und es blieb verschont, was nie hätte verschont bleiben dürfen!"
- "Unter der Asche keimte die Saat neuen Unheils. Unheil, dessen Frucht heute reif ist."

Diese rätselhaften Aussagen beziehen sich auf den Brand von Zorgan (siehe **Eine düstere Geschichte**, S. 96).

Nach der Seance ist Tamura nicht ansprechbar und kann sich auch später nicht mehr an ihre Worte erinnern. Die Helden müssen also alleine ermitteln, was die Vision bedeuten soll.

Die Deutung

Sprechen die Helden Schwester Berilind auf die Weissagung an, berichtet diese nach kurzem Überlegen von dem großen Feuer, das während der großen Seuche Teile von Zorgan in Schutt und Asche gelegt hat. Auch in der Magieakademie oder in anderen Tempeln können die Helden von dem großen Brand erfahren.

Auf Empfehlung des Peraine-Tempels können die Helden das königliche Archiv aufsuchen.

Das Archiv

Eine Suche im allgemeinen Archiv führt nichts zu Tage außer der Erkenntnis, dass die fragliche Episode allem Anschein nach gezielt aus den Chroniken gestrichen wurde.

Alle Versuche der Helden, Zugang zu den Archiven der Fürstenfamilie und ähnlichen verschlossenen Dokumenten zu erlangen, werden rigoros abgeblockt, vor allem, wenn sie angeben, Einzelheiten über das Große Feuer erfahren zu wollen. Mit Erlaubnis der Mhaharani oder der Sultana wäre das etwas anderes, aber da die Herrscherinnen zurzeit nicht in Zorgan weilen, kann und will die zuständige Schreiberin die Türen der Archive nicht öffnen. Nicht einmal der Verweis auf die drohende Epidemie kann sie umstimmen – die Helden mögen doch ein schriftliches Gesuch verfassen.

Es gibt nun mehrere Möglichkeiten, wie die Helden dennoch in die geheimen Keller des Archivs gelangen können:

- Sie können die Archivarin und ihre drei Kollegen kurzerhand niederschlagen, die übrigen Besucher (zwei Gelehrte aus dem Horasreich

und aus Khunchom und fünf Schüler der Zorganer Schreiberschule) fesseln und knebeln und sich so gewaltsam Zutritt verschaffen (mit entsprechendem Nachspiel, sobald die Sultana zurück ist).

- Sie können einen nächtlichen Einbruchversuch unternehmen. Schildern Sie eine spannende Suche im nächtlichen Palast, bei denen die Helden auf Wachen, Diener, Küchenjungen, taube Ammen, hysterisch kreischende Tänzerinnen und Tänzer und schlaftrunkene Schoßhunde stoßen können. Für besondere Verwirrung sorgen die zahlreichen Spiegel, die den Helden Bewegungen vorgaukeln, wo keine sind, und im Halbdunkeln Schein und Wirklichkeit verwischen.
- Einer der Schüler aus der Zorganer Schreibschule hat den Streit mit der Archivarin mitangehört und sucht die Helden später auf, weil er davon überzeugt ist, dass sie im Recht sind und er ihnen dringend helfen sollte. Er kann die Gruppe durch einen geheimen Zugang in den verschlossenen Teil der Archive geleiten.
- Es gibt sicher noch eine Reihe weiterer Möglichkeiten, die hier nicht alle thematisiert werden können. Bedenken Sie, dass das Herrscherpaar zurzeit nicht in Zorgan weilt und die Wachen reduziert sind. Dennoch sollte es den Helden nicht zu leicht gemacht werden, in den Bibliotheksbereich einzudringen.

Die geheimen Chroniken

Die verschlossenen Archive befinden sich in den Kellergewölben, gehütet von dem greisen Archivar *Vathan*, der um Hilfe ruft, wenn die Helden ihn nicht rasch von der Notwendigkeit ihres Eindringens überzeugen. Dann aber weist er ihnen die entsprechenden Dokumente, auch "die, die es eigentlich nicht mehr geben sollte", wie er mit einem wissenden Grinsen verrät. Wenn Vathan bereits gefesselt und geknebelt in einer Ecke liegt, müssen die Helden selbst suchen – was einige Zeit in Anspruch nimmt.

Die Helden können hier den Hintergrund des großen Feuers erfahren, wie er in dem einleitenden Kapitel **Eine düstere Geschichte** (S. 96) vorgestellt wurde. Außerdem finden sie ein weiteres Protokoll einer Gardehauptfrau, die am Abend des Feuers eine Gruppe von Verschwörern in einem Haus im Stadtviertel *Basaramath* ausfindig machen konnte. Dieses ist der alte Name des heutigen Sulaminiah. Die Gardisten mussten jedoch vor dem Feuer fliehen und konnten das Haus nicht mehr durchsuchen. Des Weiteren finden die Helden eine Zeichnung eines Trinkbechers – jenes Trinkbechers, den sie bei Riza finden konnten. Den Aufzeichnungen zufolge hatte die Garde den Becher bei einem Opfer gefunden. Er wurde abgezeichnet, weil man damals schon den Verdacht hatte, dass auch Gegenstände die Krankheit übertragen könnten. Doch damals wurde er aus dem Hauptquartier der Garde gestohlen.

Wenn Sie Zeitdruck aufbauen wollen, können Sie einen Trupp Palastwachen auftauchen lassen, der das Eindringen der Helden bemerkt hat und versucht, die verschlossene Kellertür aufzubrechen.

Verschiedene Hinweise

Nach erfolgreicher Suche haben die Helden folgende Informationen zur Hand:

- Schon bei der ersten Seuche tauchten diese Artefakte auf.
- Einige Diener des Namenlosen hatten in einem Haus im heutigen Stadtviertel Sulaminiah ein Versteck eingerichtet.
- Beim jetzigen Ausbruch der Seuche hat Fasir Torrenmacher Artefakte unter das Volk gebracht, die denjenigen der Großen Seuche gleichen.

Folglich müssen die alten Artefakte irgendwie das Feuer überstanden haben und Fasir muss diese gefunden haben (es sind zu viele davon unterwegs, als dass er zufällig auf eines oder zwei gestoßen sein kann).

Der einzige Anhaltspunkt, der sich den Helden bietet, ist der Hinweis auf das Haus in Sulaminiah. Hier helfen Nachforschungen im betreffenden Stadtviertel weiter: Man hat den Fremden mit dem Gehstock schon mal gesehen – und irgendwann trifft man auf Nachbarn, die berichten, dass er vor einem Mond ein leerstehendes Stadthaus erworben habe und dort eingezogen sei.

Ein schauriges Versteck

Die Suche führt die Helden zu der Stadtvilla Fasir Torrenmachers, die seit dem Tod des Besitzers leer steht, so dass einem Einbruch nichts im Wege steht. Im Weinkeller befindet sich tatsächlich ein Durchbruch zu einem weiteren, niedrigen Kellerraum, der das Große Feuer unbeschadet überstanden hat. Grünlicher Schleim bedeckt Wände und Decke des muffigen Verschlags, Würmer und Maden winden sich um umgestürzte Kisten und verfaulte Fässer, aus denen ein schimmliger Gestank dringt; die Luft ist geschwängert von Ausdünstungen von Verwesung und Tod.

Jedem Helden, der das Versteck der verseuchten Artefakte betreten will, muss eine MU-Probe +2 gelingen (zuzüglich eventueller Aufschläge durch schlechte Eigenschaften). Es handelt sich dabei um die Auswirkung der verfluchten Artefakte, die hundert Jahre unberührt hier lagerten und ihre verheerende Wirkung auf ihre Umgebung ausstrahlten.

Hinter zwei halb zerfressenen Leinensäcken, deren Inhalt sich in eine widerlich stinkende Masse verwandelt hat, finden die Helden mehrere Nischen, die in das Erdreich gebuddelt wurden. Es sind dreizehn an der Zahl. Zwölf von ihnen weisen deutliche Flecken und schleimigen Belag auf, die dreizehnte ist lediglich sehr verstaubt, als ob dort nie etwas gelegen habe.

Damit können die Helden kombinieren, dass Fasil nur zwölf Artefakte gefunden und unters Volk gebracht hat. Wo sich der dreizehnte Gegenstand befindet, soll in diesem Abenteuer nicht geklärt werden. Die Helden müssen sich beeilen, wollen sie das Ausbrechen einer zweiten Seuche verhindern.

Gegen die Zeit

Im Gegensatz zu anderen Abenteuern erwartet die Helden in diesem letzten Abschnitt nicht der obligatorische Endkampf, sondern ein Wettlauf mit der Zeit – es gilt, die verbliebenen Artefakte zu bergen, ehe diese durch weitere Hände gehen oder gar aus der Stadt gebracht werden.

Viele Wege, viele Spuren

Bei der Suche nach den verbliebenen Artefakten haben Sie freie Hand. Beachten Sie lediglich, dass es insgesamt nur zwölf Artefakte sind – das dreizehnte bleibt verschwunden.

Das letzte Artefakt

Irgendwann sollten die Helden elf Gegenstände eingesammelt haben, so dass nur noch ein einziges fehlt. Doch am Ende wird es noch einmal schwierig.

Bei einer Teehausbesitzerin, die ihren verstorbenen Gatten beklagt, erfahren sie, dass dieser von einem Gast eine hübsch verzierte Tasse geschenkt bekam – und diese an eine gute Freundin (*Mirhaban Kha-*

Der Tod und die Helden

Um dem abschließenden Teil etwas Dramatik zu verleihen, wäre es denkbar, einen der Helden an den Zorgan-Pocken erkranken zu lassen. Sterbend wälzt er sich auf seinem Lager, während die Geweihten alles daran setzen, ihn zu retten, und seine Gefährten durch die Stadt jagen, um die verfluchten Gegenstände zu finden und Peraine einen Dienst zu erweisen und sie gnädig zu stimmen.

Diese Möglichkeit wird optional vorgestellt, weil Sie Ihre Gruppe am besten kennen und einschätzen können, wie die Spieler auf diese Situation reagieren – ob sie sich darauf einlassen oder die Erkrankung nur zu Komplikationen am Spieltisch führt. Überlegen Sie sich daher genau, ob Sie hiervon Gebrauch machen wollen und welchen Helden es treffen soll. Es ist außerdem ratsam, dem betroffenen Spieler für die Dauer des 'Ausfalls' seines Charakters eine Meisterperson zu überantworten – zum Beispiel Linaya, sofern diese noch am Leben ist.

nisunya) weiterverschenkte, die in den nächsten Tagen nach Sylla abreisen wollte.
Wenn die Helden überstürzt zum Haus der Gesuchten eilen, müssen sie feststellen, dass dieses bereits verrammelt ist. Auf energisches Klopfen hin öffnet ein schwerhöriger Küchengehilfe, dem man erst einmal umständlich erklären muss, um was es geht, ehe er mitteilt, dass seine Herrin vor etwa zwei Stunden zum Hafen aufgebrochen sei. Am Hafen angekommen, erfahren die Helden, dass das Schiff der Händlerin soeben ausläuft. Nun ist höchste Eile angesagt und etwas Einfallsreichtum, um das auslaufende Schiff mit dem verfluchten Artefakt an Bord rechtzeitig aufzuhalten und zu verhindern, dass sich die Seuche über die Grenzen der Stadt hinweg ausbreitet.

Das Ende

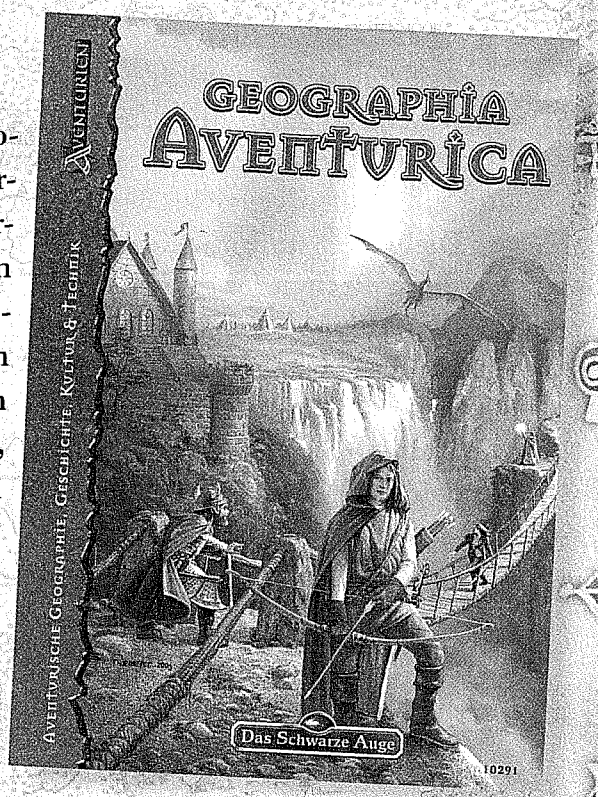
Am Ende sollten die Helden alle Artefakte sichergestellt und dem Peraine-Tempel übergeben haben. Dank des schnellen Handelns der Helden kann die Seuche in den nächsten Tagen eingedämmt werden, so dass man zwar zwei Dutzend Tote zu beklagen hat, die Stadt und Aranien aber glimpflich davongekommen sind. Eventuell erkrankte Helden können von den Peraine-Geweihten gerettet werden.
Neben dem Dank der Geweihten ist den Helden auch das Wohlwollen des Herrscherpaares sicher, sobald dieses von seiner Reise zurückkehrt. Bis dahin gibt es für die ausgestandenen Ängste und Mühen **250 AP** sowie spezielle Erfahrungen in *Heilkunde Krankheit, Geschichtswissen, Götter/Kulte* und *Gassenwissen*.

Zorgan-Pocken
Verlauf: zunächst blasse, erbsengroße Pocken auf Gesicht und Körper, nach zwei Tagen, bei steigendem Fieber, Übelkeit und starker Entkräftung, Rotfärbung der Pocken. Anschließend Anschwellen der (nicht juckenden) Pocken mit zunächst wässriger, dann eitriger Flüssigkeit. Am 13. Tag Aufbrechen der Pocken, begleitet von einem extrem heftigen Fieberschub, der meist zum Tode führt. Ist das Fieber jedoch überstanden, tritt baldige Genesung bei gleichzeitiger Narbenbildung der aufgebrochenen Pocken ein.
Dauer: 13 Tage / 13 Tage
Schaden und Folgen: Vom 3. bis zum 12. Tag 1W+2 SP pro Tag, alle körperlichen Eigenschaften sinken am 3. Tag auf ein Drittel des Ursprungswerts, am 13. Tag ein Fieberschub zu W20+10 SP. Rückgewinn der verlorenen Eigenschaftspunkte binnen eines Tages, Narbenbildung im Verlauf von 3 Tagen. Die zurückbleibenden Narben entstellen den Überlebenden dergestalt, dass das Charisma permanent um W3 Punkte sinkt, gleichzeitig steigt der MU-Wert permanent um 1 Punkt.
Ursachen: gilt als Fluch des Namenlosen; Herausfordern des Namenlosen (bis 10 %, Meisterentscheidung), Kontakt mit einem Kranken (25 %), Pflege eines Kranken (50 %)
Besonderheiten: An den Zorgan-Pocken kann man nur einmal im Leben erkranken.
Behandlung: ein Gebiet, auf dem sich gern erfolglose Medici und Quacksalber versuchen; Bettruhe und allgemeine Fieberfürsorge (2 SP weniger pro Tag); Gulmondtee (**ZBA 239**)
Gegenmittel: Bestreichen der Pocken mit einem Xordai-Absud (1 SP weniger pro Tag, mit 90 % Abheilen der Pocken ohne Fieberschub und Narbenbildung)
Stufe: 10

Das Schwarze Auge

GEOGRAPHIA AVENTURICA

Die Welt des Schwarzen Auges



In diesem Band, der Grundlage aller künftigen Regionalpublikationen, wird der Kontinent Aventurien vorgestellt: seine Landschaften, seine Bewohner, seine Herrscher und Bewohner. Mehr als ein Dutzend Autorinnen und Autoren präsentieren Aventurien im Spiegel der Wissenschaften und liefern Beiträge zu allen erdenklichen Themen, die reisende Abenteurer bewegen: alle Regionen vom Yetiland bis zu den Waldinseln – mit ihrer Historie, ihren wichtigsten Städten und Hinweisen zum Einsatz im Spiel –, Artikel zur Gesellschaftsordnung, zu Recht und Gesetz, zu Reisen, Handel, Sternkunde, Giften, Krankheiten, Heeren und Flotten, Immanspiel und vielem anderen mehr.

Dazu kommen noch Quellentexte zu den mysteriösen Ländern und Meeren jenseits von Aventurien sowie Beschreibungen und Profile vieler wichtiger Meisterpersonen aus Politik und Gesellschaft: Schurken und Geweihte, Ritter und Magierinnen, Handelsfürsten und Entdeckerinnen – das gesamte Spektrum der Welt des Schwarzen Auges, alles präsentiert in übersichtlichem, spielverwertbarem Format mit vielen Tipps für Meister und Spieler.

Geographia Aventurica ist die überarbeitete Neuausgabe der *Welt des Schwarzen Auges*, angepasst an die Regeln der Vierten Edition des Schwarzen Auges und aktualisiert auf den Stand des Jahres 1026 nach Bosparans Fall.

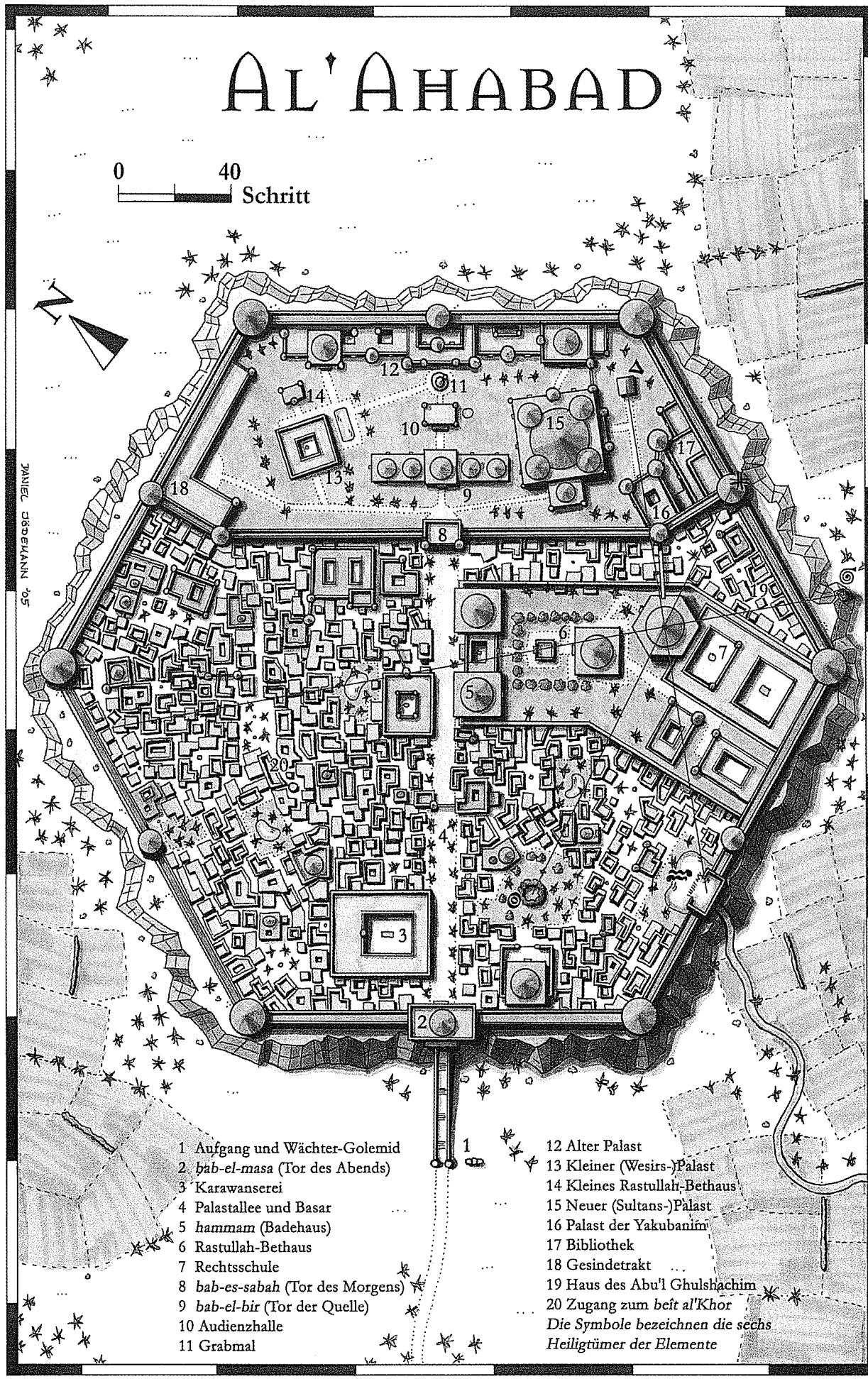
Mit farbigen Karten der Region, reich illustriert.

Hardcover, 256 Seiten ● ISBN 3-89064-291-8

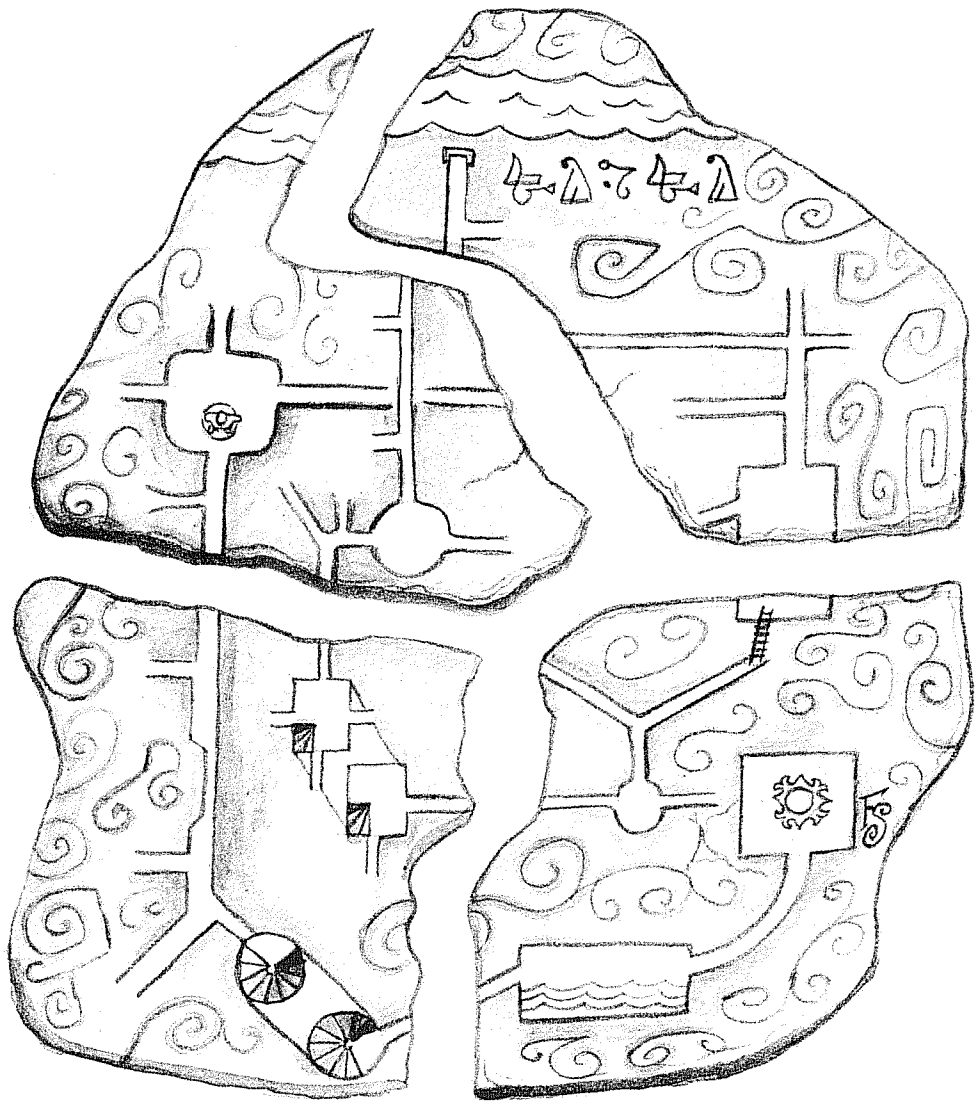
BEREITS IM HANDEL ERHÄLTLICH!

FANTASY PRODUCTIONS GMBH
Postfach 1517 • 40675 Erkrath • www.fanpro.com

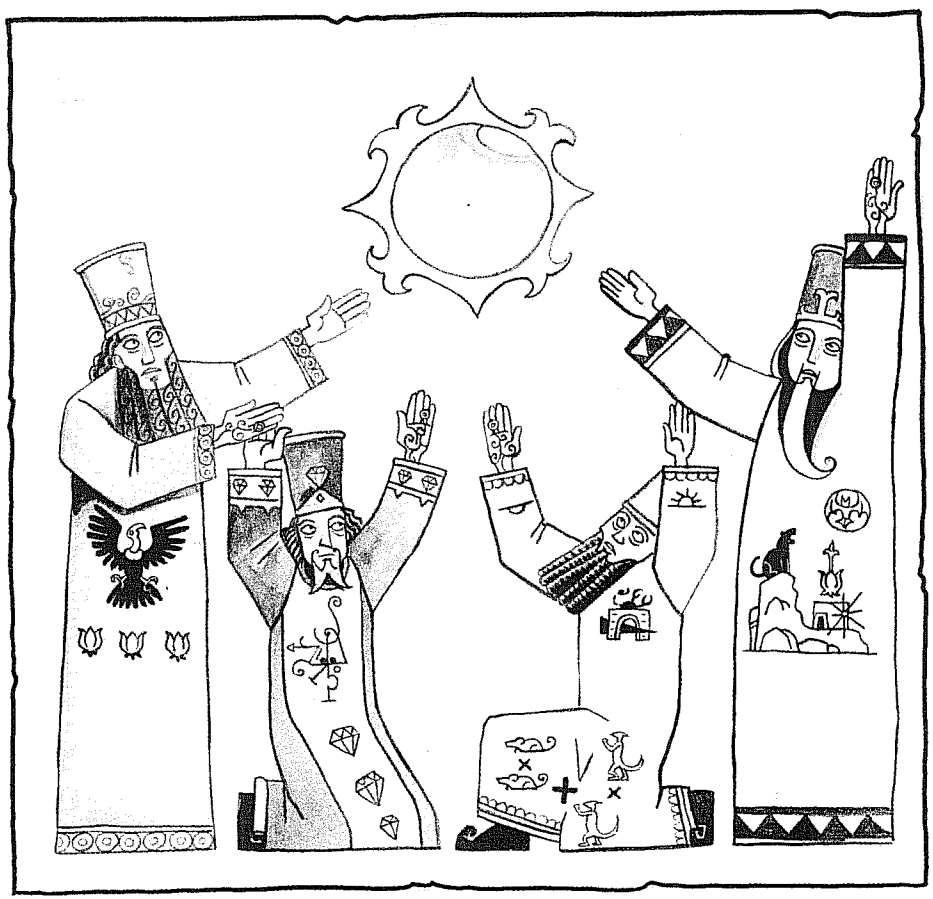
FANPRO


Al'Ahabad
0
40
Schritt
N
Daniel Ödemann '05
1 Aufgang und Wächter-Golemid
2 *bab-el-masa* (Tor des Abends)
3 Karawanserei
4 Palastallee und Basar
5 *hammam* (Badehaus)
6 Rastullah-Bethaus
7 Rechtsschule
8 *bab-es-sabah* (Tor des Morgens)
9 *bab-el-bir* (Tor der Quelle)
10 Audienzhalle
11 Grabmal
12 Alter Palast
13 Kleiner (Wesirs-)Palast
14 Kleines Rastullah-Bethaus
15 Neuer (Sultans-)Palast
16 Palast der Yakubanim
17 Bibliothek
18 Gesindetrakt
19 Haus des Abu'l Ghulshachim
20 Zugang zum *beît al'Khor*
Die Symbole bezeichnen die sechs Heiligtümer der Elemente

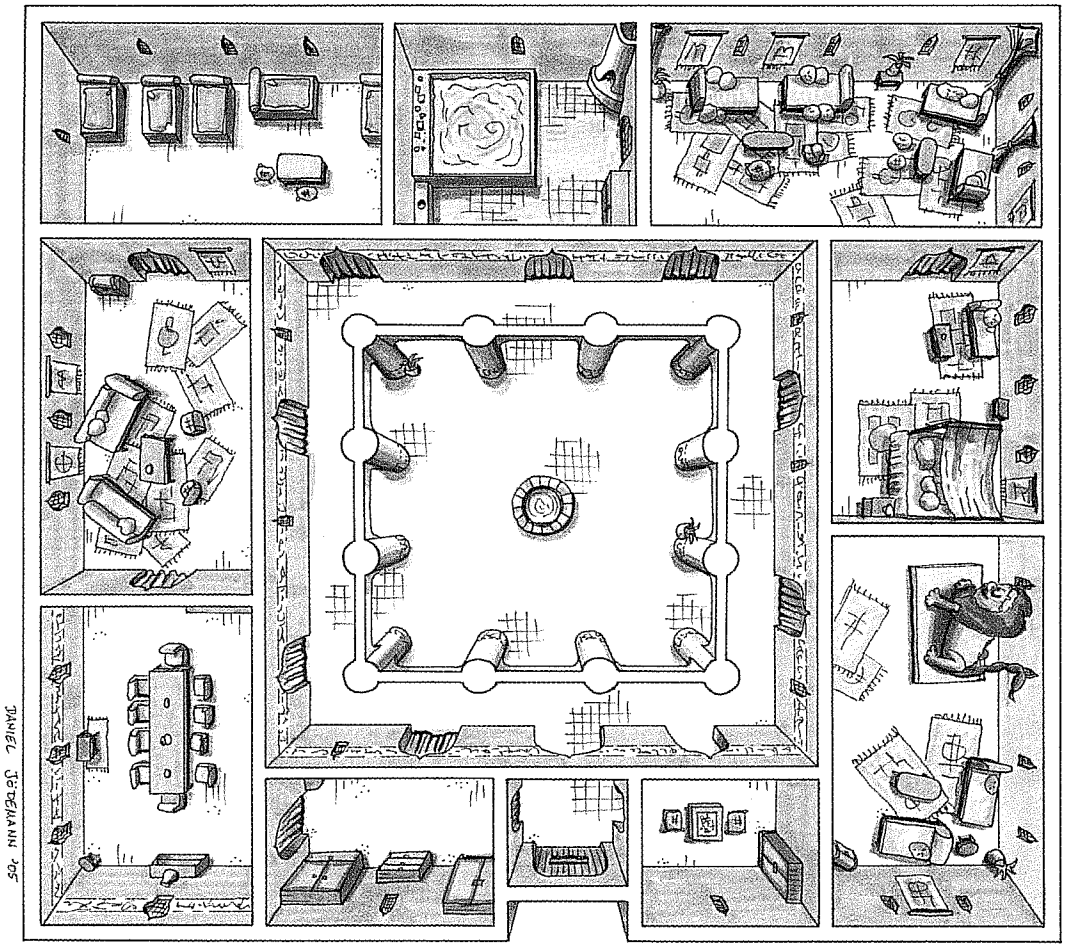
Erben alten Blutes – Die Kartenbrosche



Erben alten Blutes – Bilderrätsel

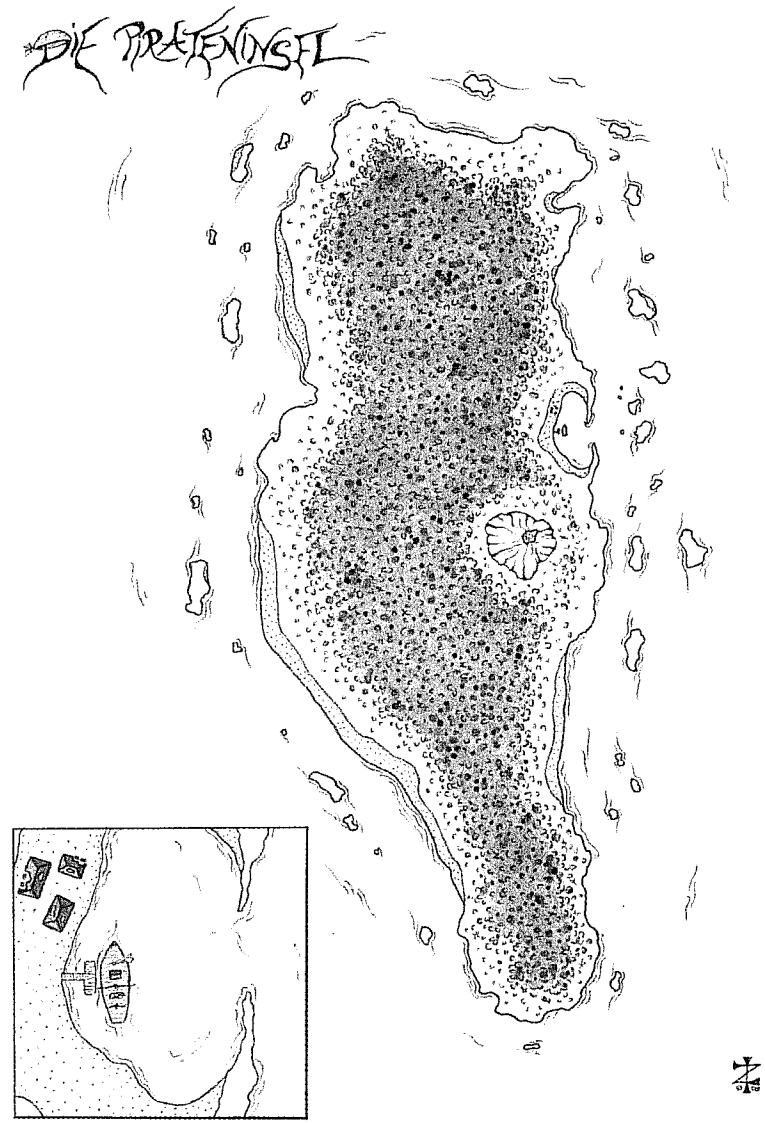


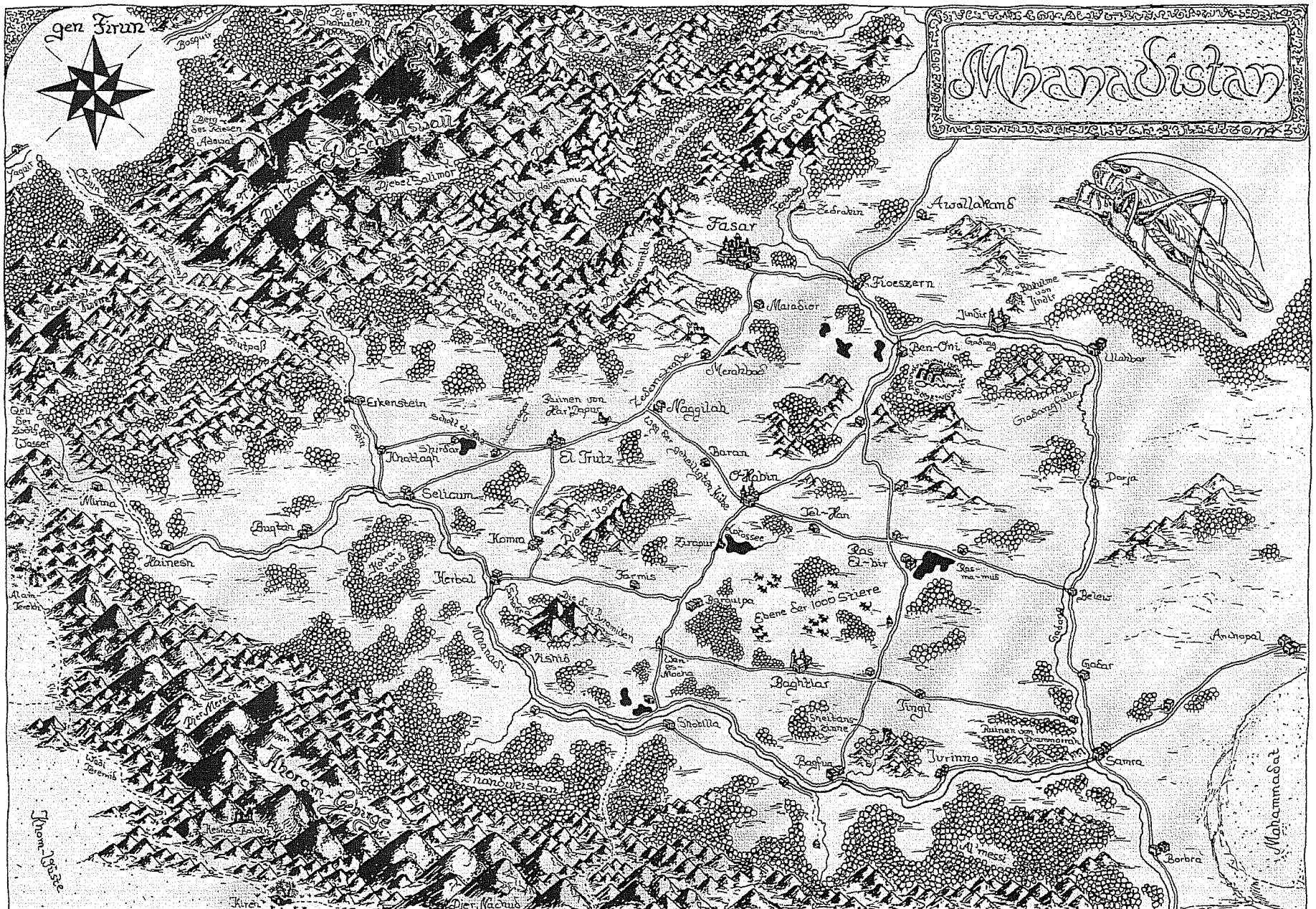
Der siebente Schleier – Der kleine Palast

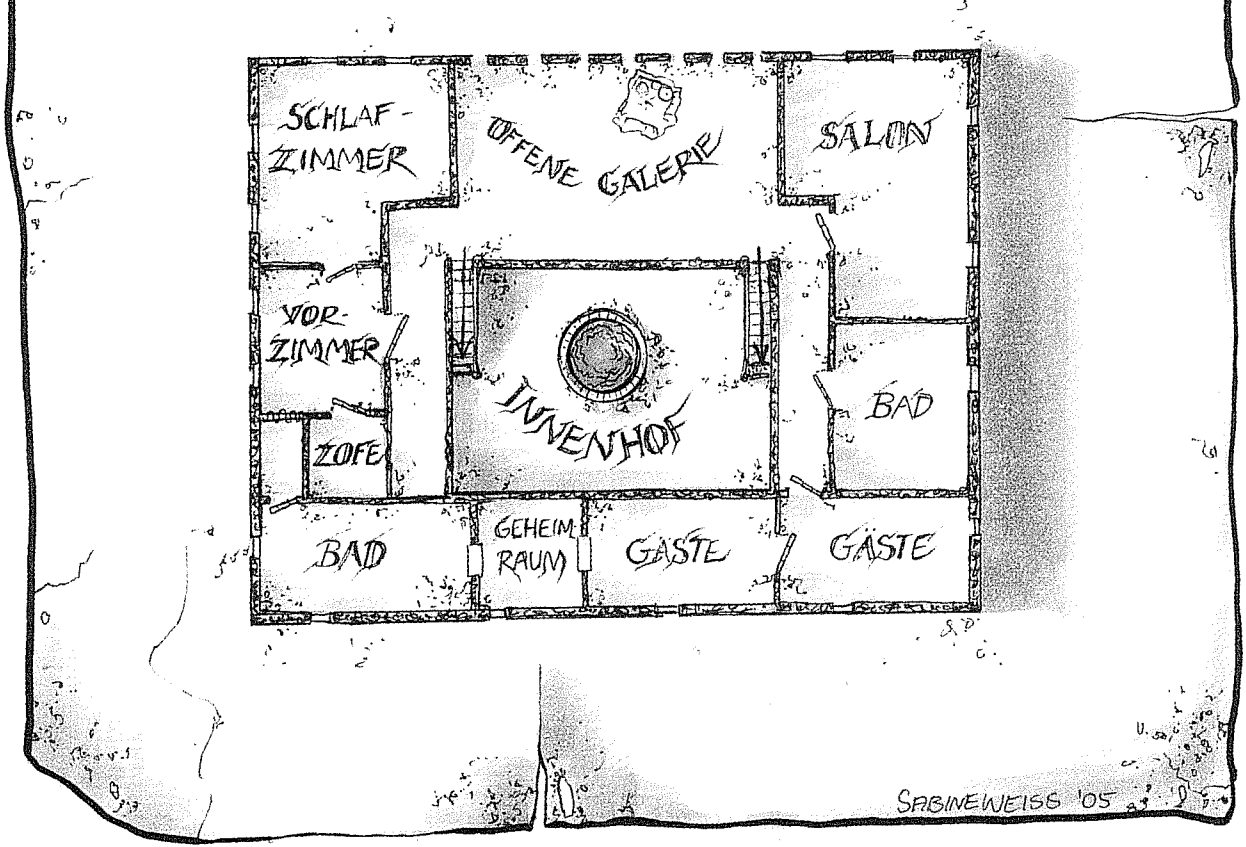


DANIEL JÜRGMANN '95

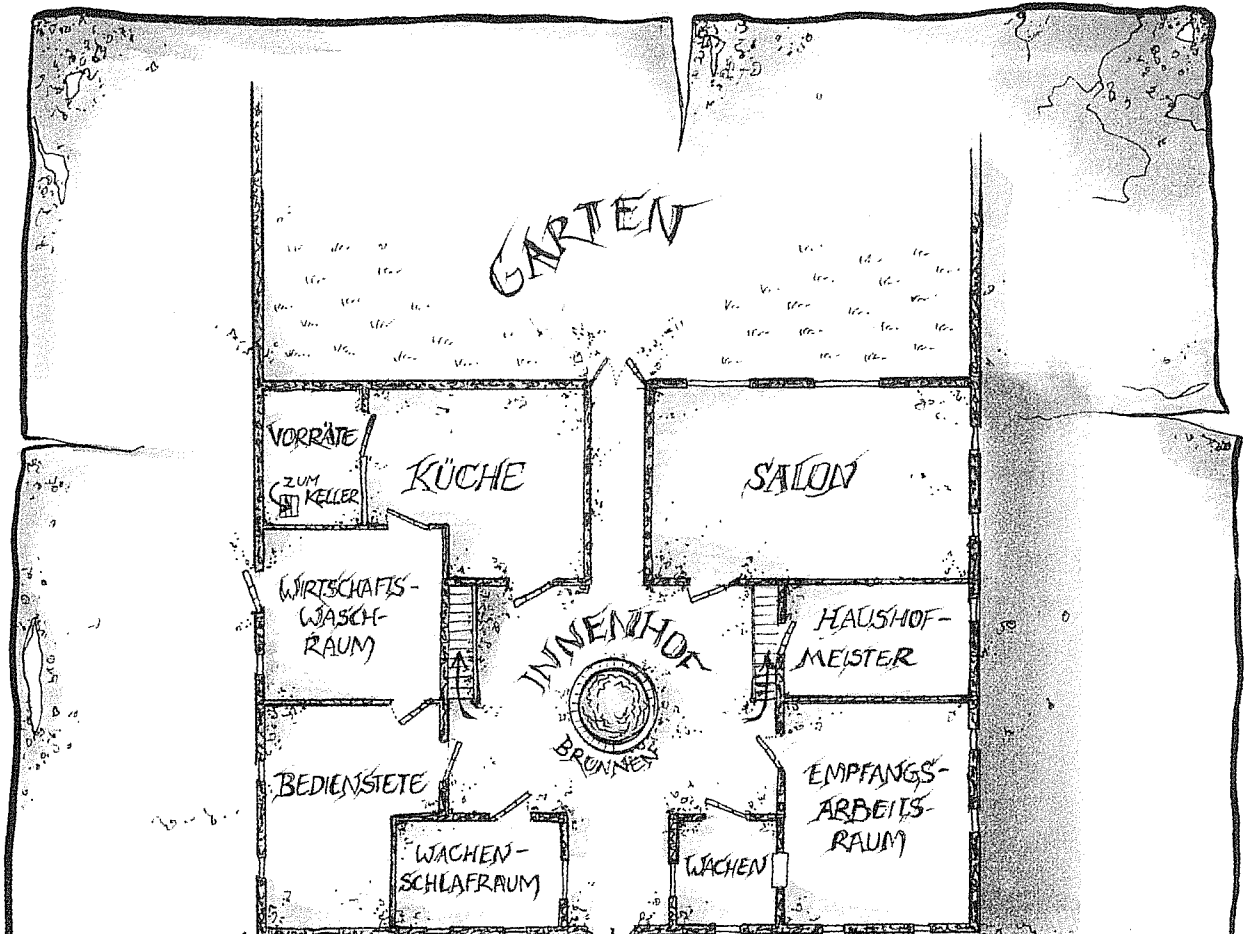
Piratenblut – Die Pirateninsel



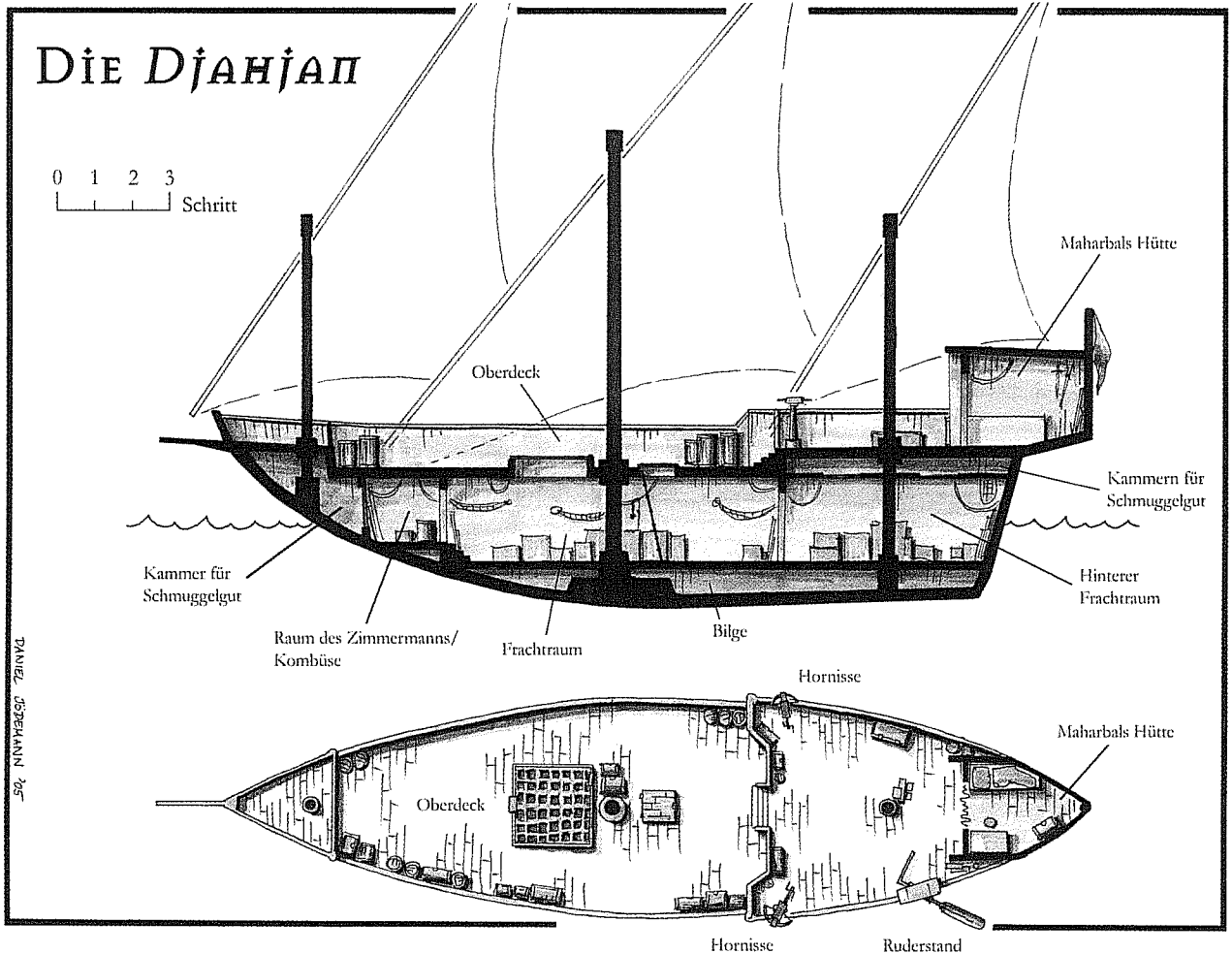

Mhamadistan
gen Firun
Fasar
Awallakans
Floeszern
Marabier
Ben-Oni
Ulabar
Meraldad
Naggilah
Erkenstein
Ruinen von Har'Papar
Shirdar
Khattagh
El Trutz
Baran
Selicum
Kabin
Darja
Tel-Jan
Kama
Farmis
Heibal
Tirapur
Das El-bir
Belem
Ebene der 1000 Stiere
Vismis
Baghtiar
Tyngil
Shobilla
Jurimmo
Samra
Anchopal
Gabar
Mhamadistan
Borbra
Mhammadat
Jhom-Wüste
Die Mhamadi
Die Meraldad
Die Kalmor
Die Haimamus
Die Tyngil
Die Gwendia
Die Hangenden Wälder
Die Nachtschwarzen Berge
Die Nachtschwarzen Türme
Die Drei Pyramiden
Ruinen von Hammamhi
Schloß Erkenstein
Ruinen von Har'Papar
Grab der Gebeugten Kuhe
Die Nachtschwarzen Berge
Mhamadistan


SCHLAF-
ZIMMER
OFFENE GALERIE
SALON
VOR-
ZIMMER
INNENHOF
BAD
ZOFE
BAD
GEHEIM
RAUM
GÄSTE
GÄSTE
SABINE WEISS '05

Unter Skorpionen – Yelinas Villa



Die Djahjan



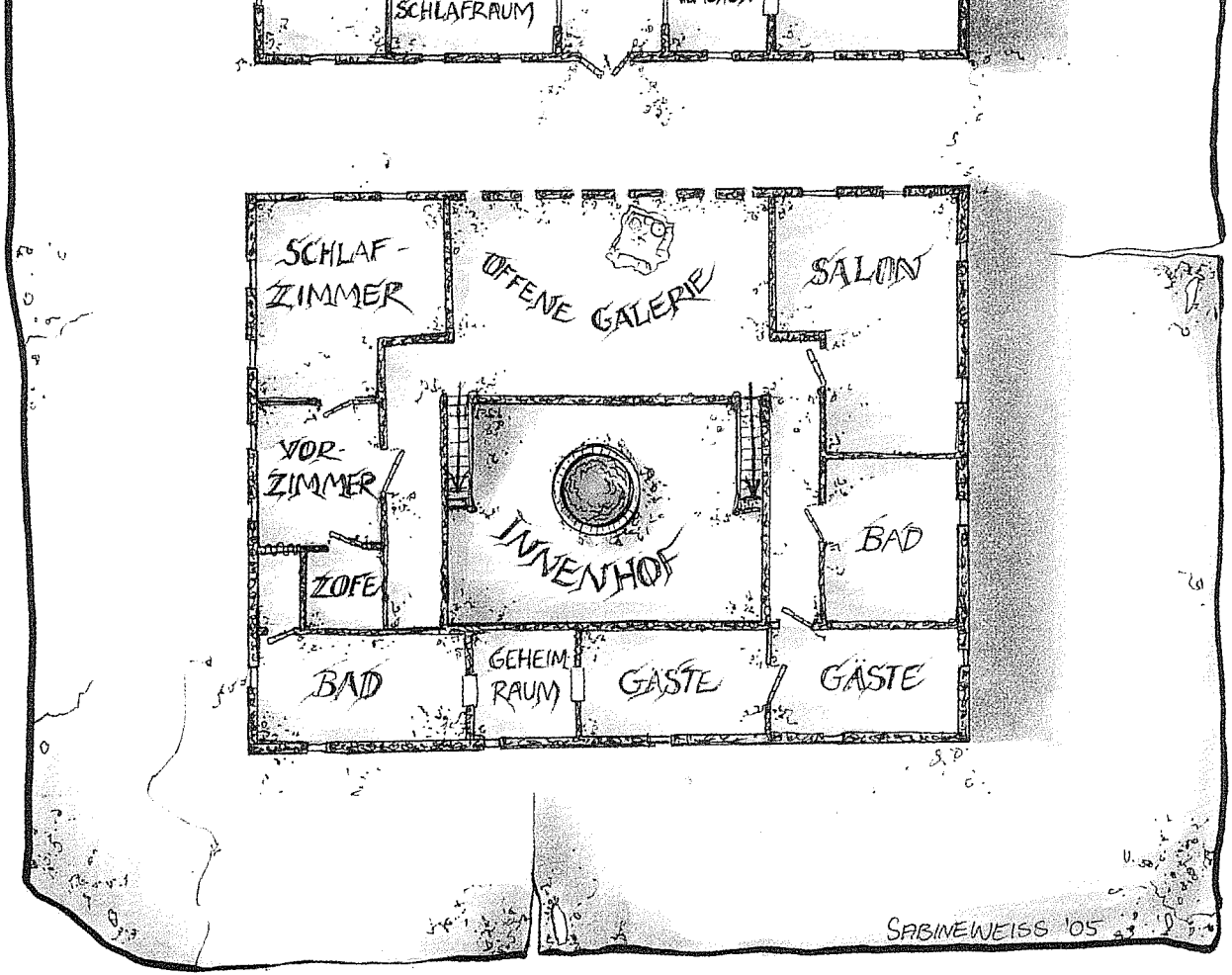
Daniel Josephann '05

Unter Skorpionen – Charims Brief

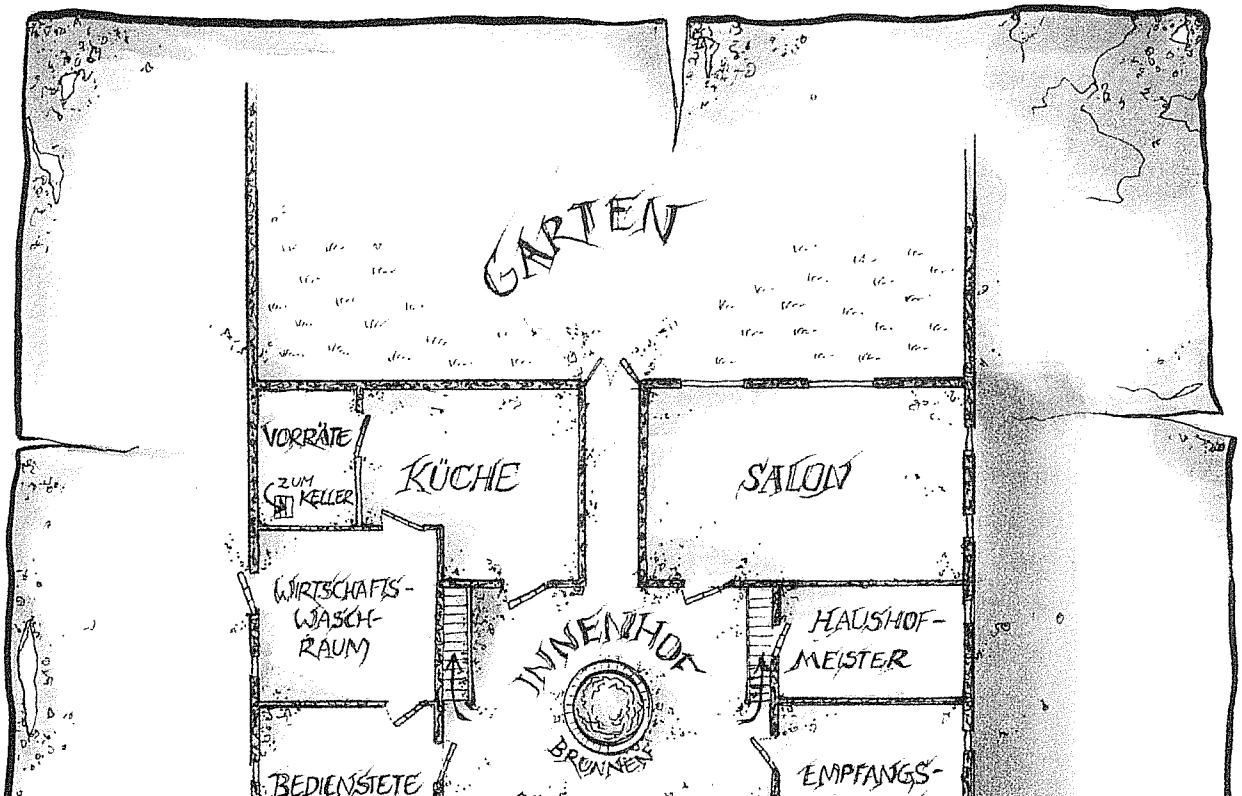
Meine geliebte Asha,

ich ahne, dass du vor Sorgen und Kummer vergehst, denn auch mein Herz trägt schwer an der langen Trennung. Und doch war es mir nicht möglich, dir eher eine Nachricht zukommen zu lassen. Es gäbe viel zu erzählen, doch ich möchte dies nicht in einem Brief tun, sondern auf den Moment warten, da ich dich endlich wieder in die Arme schliessen kann. Deshalb nimm diese viel zu kurzen Zeilen als Zeichen, dass ich Barbarei und mörderisches Wüten überlebt habe und es mir gut geht. Ich bin frohen Mutes, denn die Jahre der Sklaverei sind vorüber, es beginnt eine neue Zukunft, für uns beide, wie ich hoffe und sehnlich wünsche.
In den nächsten Wochen werde ich dir weitere Nachricht schicken und einen Boten, der dich zu mir bringen wird. Warte auf mich, mein Herz, wie du es all die Zeit getan hast.

In Liebe
Charim


SCHLAFRAUM
SCHLAF-
ZIMMER
OFFENE GALERIE
SALON
VOR-
ZIMMER
INNENHOF
BAD
ZOFE
BAD
GEHEIM
RAUM
GÄSTE
GÄSTE
SABINEWEISS '05

Unter Skorpionen – Yelinas Villa



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.

Basargeschichten

Redaktion: Chris Gosse
Autoren / Autorinnen: Tobias Hamelmann, Mirko Krech, Martina Noeth, Stephanie von Ribbeck, Gregor Rot, Dennis Schmidt, Heike Wolf

Wenn es Abend wird in den Tulamidenlanden und langsam Ruhe einkehrt auf den Basaren der großen Städte, dann kommt die Zeit der Haimamudim, der Geschichtenerzähler. Alt und Jung versammeln sich in den Ecken der Basare, um den Legenden und Erzählungen zu lauschen, die von großen Kriegern, mächtigen Zauberern oder auch gewitzten Spitzbuben berichten. Und manch ein Zuhörer träumt insgeheim davon, selbst einmal zum Helden einer solchen Basargeschichte zu werden.

Im begleitenden Abenteuerband zur Regionalspielhilfe *Land der ersten Sonne* haben Helden aus aller Herren Länder die Möglichkeit, die unterschiedlichen Facetten des tulamidischen Lebens kennen zu lernen. Und wenn sie sich geschickt anstellen, dann können sie vielleicht bald ihre eigenen Erlebnisse aus dem Mund eines Haimamud hören. Im Zentrum der sieben Abenteuer und Szenarien stehen uralte Legenden, zaubermächtige Artefakte, verfluchte Piraten, aranische Intrigenspiele und gebrochene Bündnisse mit Dschinnen. Eine Welt voller Geheimnisse und Abenteuer wartet auf Sie und Ihre Helden.

Zum Leiten dieses Abenteuerbandes sind für den Meister die Kenntnis der Boxen *Schwerter & Helden, Zauberei & Hexenwerk, Götter & Dämonen*, sowie die Spielhilfe *Land der Ersten Sonne* nötig. Kenntnis der Spielhilfe *Geographia Aventurica* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 16,00 • CHF 28,60

9 783890 644295

13023

FANPRO

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright ©2005 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Neigel, I. Kramer.

ISBN-10 3-89064-429-5
ISBN-13 978-3-89064-429-5

Das Schwarze Auge

Abenteuer Nr. 141

Spieler
1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler ab 14 Jahren

Komplexität
(Meister / Spieler)
mittel / mittel

Erfahrung
(Helden)
Einsteiger bis Erfahren

Anforderungen
(Helden)
Talenteinsatz, Kampffertigkeiten, Interaktion, Zauberei

Ort und Zeit
Mhanadistan, Aranien, Thalusien, Khunchom, Fasar und Perlenmeer, in neuerer Zeit